

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Красноярский государственный педагогический университет
им. В.П. Астафьева»
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет биологии, географии и химии
Выпускающая кафедра географии и методики обучения географии

Белоусов Данил Сергеевич

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Настольные ролевые игры при изучении географии на примере
деятельности клуба «Подземелья и Колумбы»

по направлению подготовки 44.04.01, Педагогическое образование,
направленность (профиль) образовательной программы
География для практики и образования

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ:

И.о.зав. кафедрой географии и
методики обучения географии,

к. г. н. доцент Дорофеева Л.А.

(ученая степень, должность, фамилия, инициалы)

« _____ » июня 2026г.

(дата, подпись)

Руководитель магистерской программы

д.п.н., доцент Галкина Е.А.

(ученая степень, должность, фамилия, инициалы)

11.06.2026

(дата, подпись)

Научный руководитель

к.г.н., доцент Мельниченко Т.Н.

(ученая степень, должность, фамилия, инициалы)

19.06.2026г.

(дата, подпись)

Обучающийся Белоусов Д.С.

(фамилия, инициалы)

14.06.2026г.

(дата, подпись)

отлично

Красноярск 2026

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Красноярский государственный педагогический университет
им. В.П. Астафьева»
(КГПУ им. В.П. Астафьева)

Факультет биологии, географии и химии
Кафедра географии и методики обучения географии

Белоусов Данил Сергеевич

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

Использование настольных ролевых игр в изучении географии на примере игрового клуба «Подземелья и Колумбы»

по направлению подготовки 44.04.01, Педагогическое образование, направленность (профиль) образовательной программы
География для практики и образования

ДОПУСКАЮ К ЗАЩИТЕ:

И.о.зав. кафедрой географии и методики обучения географии,

к. г. н. доцент Дорофеева Л.А.

(ученая степень, должность, фамилия, инициалы)

« » июня 2026г.

(дата, подпись)

Руководитель магистерской программы

д.п.н., доцент Галкина Е.А.

(ученая степень, должность, фамилия, инициалы)

(дата, подпись)

Научный руководитель

к.г.н., доцент Мельниченко Т.Н.

(ученая степень, должность, фамилия, инициалы)

(дата, подпись)

Обучающийся Белоусов Д.С.

(фамилия, инициалы)

(дата, подпись)

Красноярск 2026

Содержание

Введение.....	
1. История настольных ролевых игр (НРИ)	
1.1 Зарождение настольных ролевых игр, первые НРИ и рост популярности.....	
1.2 Классификация настольных ролевых игр.....	
2. Использование настольных ролевых игр в образовательной среде	
2.1 Проводимые исследования и потенциал НРИ в образовательной среде.....	
3. Разработка и апробация программы игрового клуба «Подземелья и Колумбы»	
3.1 Разработка образовательной программы дополнительного образования в формате игрового клуба «Подземелье и Колумбы»	
3.2. Проведение игровых сессий, экспериментальные группы, анализ активности участников.....	
3.3. Сбор данных, сравнение НРИ-систем по их эффективности, подведение итогов исследования.....	
Заключение.....	
Библиографический список.....	
Приложения.....	

Введение

Актуальность. Современное географическое образование сталкивается с парадоксом: огромный объём фактического материала при клиповом мышлении учеников. Традиционные формы (контурные карты, пересказ параграфа) вызывают отторжение.

Настольные ролевые игры (НРИ) обладают мощным потенциалом, т.к. включают механизмы: геймификации (прогресс, уровни, награды); сторителлинга (эмоциональное погружение в контекст); проблемного обучения (кейсы выживания в разных климатических зонах, логистика экспедиций).

Игровой клуб «Подземелья и Колумбы» на базе МАОУ СШ «Комплекс Покровский» стал экспериментальной площадкой, где географические НРИ используются системно. Это позволяет оценить их эффективность в реальной педагогической практике.

Проблема исследования заключается в противоречии между дидактическим потенциалом НРИ и отсутствием методик их интеграции в предметное обучение географии.

Цель: теоретически обосновать и практически доказать результативность НРИ в географическом образовании на базе клуба «Подземелья и Колумбы».

Задачи

1. Проанализировать историю настольных ролевых игр.
2. Определить возможности использования настольных ролевых игр в образовательной сфере.
3. Разработать программу дополнительного образования и провести исследование результативности НРИ в географии.

Гипотеза исследования: если систематически использовать настольные ролевые игры, моделирующие реальные географические процессы (освоение территорий, навигация, климатические риски), то повысится уровень пространственного мышления, картографической грамотности и познавательной мотивации обучающихся.

Методы

Теоретические методы: анализ литературы, синтез, обобщение, моделирование дидактического конструктора «гео-НРИ» и проектирование игровых образовательных сценариев, педагогический эксперимент, наблюдение, анкетирование, интервьюирование.

Методы обработки данных: количественный анализ (описательная статистика, сравнение средних с использованием t-критерия Стьюдента для выявления значимых сдвигов в предметных тестах); качественный контент-анализ ответов анкет и материалов рефлексии; социометрическая диагностика для оценки изменений в структуре межличностных отношений учебной группы.

Теоретическая значимость исследования. Разработана классификации НРИ-систем применительно к задачам географического образования. Обоснование психолого-педагогических механизмов воздействия НРИ на пространственное мышление и учебную мотивацию: показано, как ролевое погружение в фигуру исследователя-географа активизирует зону ближайшего развития (по Л.С. Выготскому) и ключевые драйверы вовлечённости (эпическая значимость миссии, эффект непредсказуемости, социальное взаимодействие), способствуя интериоризации сложных географических концептов.

Практическая значимость исследования. Создание и апробация программы игрового клуба «Подземелья и Колумбы» как модели интеграции общего и дополнительного образования: разработаны календарно-тематический план, регламент сессий и система оценки образовательных результатов, готовые к внедрению в школах, центрах детского творчества и молодёжных клубах.

Банк авторских методических продуктов:

адаптированные сценарии образовательных кампаний («Экспедиция в Гиблые земли», «Путь Магеллана», «Истоки Нила»), основанные на реальных историко-географических сюжетах и интегрирующие задания по ориентированию, климатологии, ландшафтоведению;

дидактические листы персонажа-географа (параметры: знание карты, анализ ресурсов, выживание в природной зоне) и шаблоны игровых карт с географической нагрузкой; комплект контрольно-диагностических материалов (предметные тесты, чек-листы наблюдения, анкеты мотивации), позволяющих измерять динамику учебных достижений.

Методический конструктор «Географический модуль НРИ» — пошаговый алгоритм для педагогов по переводу любой темы школьного курса (например, «Внутренние воды», «Природные зоны Африки») в формат ролевой игровой сессии с чёткими привязками к ФГОС и предметным результатам.

Экспериментально подтверждённые данные о результативности: получены количественные и качественные доказательства роста картографической грамотности (увеличение скорости и точности определения координат, чтения топонимов), повышения познавательной мотивации к изучению географии и улучшения групповой сплочённости обучающихся, что может быть использовано в аргументации при организации подобных клубов в других учреждениях.

1. История настольных ролевых игр (НРИ)

1.1 Зарождение настольных ролевых игр

Ролевые игры, зародившиеся в середине 70-х, на данном этапе своего развития заняли прочное место в современной индустрии развлечений. Как и всякое другое явление, ролевые игры не возникли из небытия, а последовательно эволюционировали из такого, не менее популярного явления как "war games" [2]. Обычно под этим термином понимаются игры, основная задача которых состоит в моделировании каких-либо военных действий. Несмотря на то, что история "war games" занимает большой отрезок времени, в русском языке до сих пор нет термина, который мог бы со всей полнотой отразить суть этого явления. Дословно "war games" можно перевести как военные игры, однако такой перевод практически не используется в среде самих игроков, которые куда чаще прибегают к транслитерации термина — «варгейм».

Самой популярной игрой, известной широкому кругу людей по всему миру, являются, конечно же, шахматы. Считается, что первой военной игрой, в том виде, в котором она существует сейчас, была Kriegspiel (с прусского «военная игра»), широко распространенная в годы Франко-Прусской войны (1870-1871). Эта игра широко использовалась при обучении прусских офицеров стратегии и тактике за счет реконструкции былых сражений. Позже в Англии даже был основан первый неофициальный клуб любителей военных игр.

Свое новое рождение военные игры переживали после выхода в начале XX века книг Герберта Уэллса «Напольные игры»- (Floorgames, 1911) и «Маленькие войны» (Little games, 1913). Так появились первые полноценные книги правил по проведению военных игр, имеющих высокую репутацию среди игроков. В предисловии к «Маленьким войнам» Г. Уэллс предопределил будущее не только своего творения, но и всей индустрии военных (а в последствии и ролевых) игр: " На ней могут играть мальчики всех возрастов от двенадцати до пятидесяти лет — и даже старше, если конечности остаются

достаточно гибкими, — девочки из лучших семей, а также некоторые редкие и одаренные женщины" [5].

Однако действительно популярными военные игры становятся лишь в 1953-м, после того как Чарльз Роберте [10] выпускает первую коммерческую настольную военную игру. Термин «настольный» получил широкое распространение и в ролевых играх. Именно появление настольных военных игр и позволило им выйти на принципиально новый уровень своего развития.

Промежуток времени с начала 60-х до середины 70-х годов прошлого века считается пиком популярности военных игр. По всему миру возникают сообщества игроков в военные игры — варгеймерон. Правила для игр постоянно совершенствуются и дополняются, при этом люди стараются сделать эти военные игры еще более интересными. Особый вклад в развитие этого направления настольных игр внесли произведения за авторством Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец». Эта трилогия, опубликованная в США в 1966 году, навсегда изменила литературный мир, а вместе с ним и мир военных игр. Люди больше не интересовались битвой при Гётисберге. Куда больше их манила битва у Хельмовой Пади. Орки и гоблины заменяли наполеоновскую пехоту и кавалерию. Множество людей желало узнать, какой урон наносит своим противникам Балрог, и какой диапазон у заклинания Стрела Мага [1].

Все эти желания частично воплотились в 1971 году, когда в маленьком городке Лейк Женева, Гари Гайджекс и Джефф Пиррен со своими друзьями создали Чейнмейл (Chainmail) — первую систему правил, охватывающую все аспекты военного дела Средневековья. Эта военная игра стала первой, включающей в себя набор правил для гигантов, драконов и магических заклинаний, но она все еще оставалась лишь военной игрой, не более того. Один из создателей Чейнмейла - Гари Гайджекс состоял в обществе любителей средневекового военного дела "The castles and Crusaders Society" [4]. По воле случая в том же самом обществе состоял и Дэвид Арнисон (David Arneson), который еще до выхода в свет Чейнмейла занимался ролевыми разработками. В

основном его интересовали проблемы индивидуализации игрока в военных играх.

В начале 70-х годов XX века креативные идеи Арнисона встретились с фантазиями Гайджекса, и после двух лет напряженной работы в 1974 году вышла в свет первая система правил для проведения ролевых игр — "Dungeon & Dragons" (далее – просто D&D). Это событие ознаменовало собой начало эпохи ролевых игр. Примечательно, что термин «ролевая игра» вошел в употребление намного позже, и первая редакция правил D&D была озаглавлена как «Фантастическая средневековая военная игра, в которую можно играть с помощью бумаги, карандаша и миниатюрных фигурок».

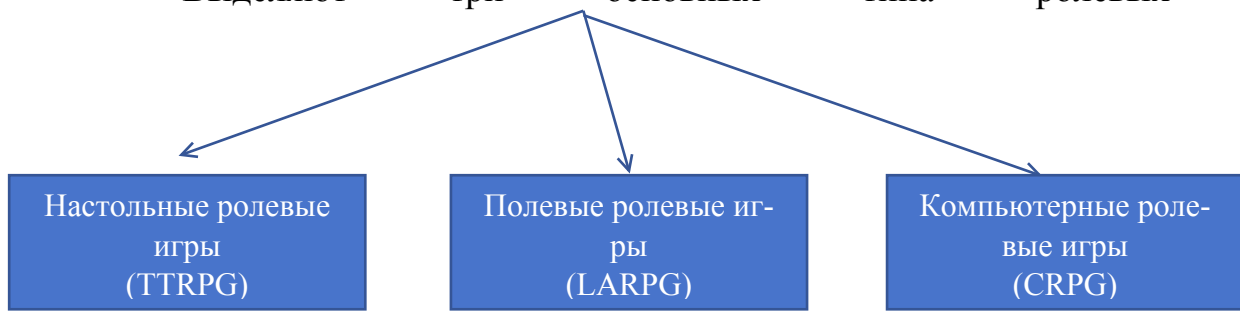
Начиная с этого момента и по сегодняшний день ролевые игры привлекают все большее количество людей. С ростом популярности ролевых игр начинает формироваться и особый терминологический пласт.

Термин ролевые игры берет свое начало от английского "role-playing games", что дословно можно перевести как «игры, в которые играют по ролям». Из-за громоздкости этот термин часто сокращают до "RPG". Человек, не знакомый с явлением ролевых игр, часто сравнивает их с театром, где актеры исполняют какие-либо роли. Однако это сравнение не отражает всей глубины проблемы.

Ролевые игры — это уникальная форма интерактивного повествования. В то время как в телевидении, кино и книгах зрителям и читателям уделяется пассивная роль наблюдателя, ролевые игры предоставляют нам возможность активного участия: попадать в неприятности и выбираться из них, выполнять различные задания (в английском варианте "quest").

1.2 Классификация настольных ролевых игр

Выделяют три основных типа ролевых игр:



Компьютерные ролевые игры — это самая молодая ветвь ролевого движения, зародившаяся в конце прошлого столетия, главными недостатками таких ролевых игр, по мнению большинства игроков, является слабо выраженная командная составляющая и необходимость игроков действовать в жестких рамках, предусмотренных создателями игры. В центре компьютерных ролевых игр лежит концепция развития своего персонажа.

Полевые ролевые игры набрали свою популярность после выхода в свет книг Дж. Р. Р. Толкина «Властелин колец». Игры этого типа проводятся, как правило, на открытой местности с использованием специальной экипировки — оружия, доспехов и т.д. Здесь каждый игрок исполняет определенную, при этом совсем не обязательно героическую роль. Уровень мастерства игрока оценивается по тому, как хорошо он «отыгрывает» свою роль. Очевидно, что в компьютерных ролевых играх такое явление практически отсутствует.

Настольные ролевые игры это еще один тип ролевых игр, не требующий особой экипировки, как полевые игры, но предоставляющий при этом, пожалуй, даже большие возможности для отыгрыша. Единственное, что действительно требуется от игроков, так это наличие фантазии и некоторых зачатков артистизма. В дальнейшем под термином «ролевые игры» будет подразумеваться именно эта разновидность ролевых игр.

Все игроки в ролевые игры (role-playing gamers) делятся на два типа: непосредственно игроков и Мастера (в некоторых ролевых играх может быть несколько Мастеров одновременно). Роль повествователя, судьи и высшей

силы, призванной удержать повествование в некоторых рамках, выполняет Мастер. В английском варианте используется несколько различных терминов, в зависимости от системы правил: Game Master или GM, Dungeon Master или DM, Referee и Storyteller. Из-за неразвитости данной терминологии в России очень часто используются английские термины. Так же как и в театре, где постановка спектакля идет по определенному сценарию, так и Мастер при проведении игры пользуется неким заранее созданным сценарием. Из-за своей специфики сценарий в ролевых играх принято называть приключением, от английского "adventure" [1].

Между игроками и Мастером часто возникают разногласия, и, чтобы свести их количество к минимуму, разработаны сотни различных систем правил. Еще в эпоху военных игр появился специальный термин, обозначающий абсолютно любой набор правил — rule book, который прижился и в нашей стране в виде транслитерированного слова рулбук.

Правила принято делить по жанровой принадлежности. В терминологии выделилось семь отдельных терминов, которыми обозначают каждый из типов:

Таблица 1: Жанровая классификация настольных ролевых игр (НРИ).

Название типа	Краткое объяснение типа	Примеры настольных ролевых систем
Комедийные НРИ	Абсурдные ситуации, нелогичные решения игроков, доброжелательная атмосфера.	RISUS.
Шпионские НРИ	Множество путей решения, максимальный «мозговой штурм», нестандартные пути решения проблемы.	(Blades in the Dark, Delta Green, часть линейки World of Darkness, Shadowrun)
Фэнтези НРИ	Приключения в средневековых «фэнтезийных» декорациях, ощущение эпика, уютная атмосфера.	(ранее упомянутое D&D, Pathfinder, Legend in the Mist, Mork Bork)
Исторические НРИ	Максимальный реализм и погружение, соответствие историческим источникам, строгие правила, ощущение	(Sid Meier's Series, Savage Worlds)

	глобальной истории.	
Хоррорные НРИ	Создание неуютной атмосферы, удержание игроков в напряжении, «мозговой штурм».	(Call of Cthulhu, World of Darkness, Delta Green)
Научно-фантастические НРИ	Научная фантастика, будущее, философские вопросы, необычные решения игроков.	(World of Darkness, Masks, Mutants & Masterminds)
Супергеройские НРИ	Ощущение глобальной истории, приятная атмосфера, драйвовые игры.	(Masks, Mutants & Masterminds, City of Mist, Magical Burst)

Одним из главных аспектов любой ролевой игры является общение. В ходе развития в терминологии настольных ролевых игр выделилось три понятия, характеризующие собой три основные его составляющие:

— "In Character" (1С) — игрок говорит от лица своего персонажа. С помощью этой составляющей происходит общение персонажей игроков друг с другом и с неигровыми персонажами, а также отыгрыш своей роли;

— "Out of Character" (ООС) - игрок говорит от своего лица. Эта составляющая используется для того, чтобы общаться с Мастером, а также комментировать происходящее в игру;

— "Blue-booking" - этот термин впервые был предложен Аароном Аллстоном [19], для ситуаций, когда Мастер общается с игроками с помощью записок. Это имеет место при разделении партии, а также в случаях, когда Мастер хочет сообщить игроку какую-то конфиденциальную информацию.

Очень часто, чтобы избежать «беспорядков» на игре, Мастер вводит правило: «Все, что говорите вы, говорит ваш персонаж». Это, а также другие правила, вводимые Мастером дополнительно, принято обозначать термином домашние правила. Очень многие Мастера имеют целые наборы своих домашних правил. Их использование позволяет упрощать/усложнять игровой процесс, согласно мастерским представлениям об игровой механике.

2. Использование настольных ролевых игр в образовательной среде

2.1 Использование настольных ролевых игр в образовательной среде

Интерес учёных к НРИ как к педагогическому инструменту огромен и продолжает расти. Ключевые исследования и обзоры подтверждают их эффективность в развитии целого спектра навыков.

Основные направления исследований:

1) Развитие гибких навыков. Это самое изученное направление. Исследования показывают, что НРИ эффективны для развития коммуникации и сотрудничества. Сама природа игры строится на постоянном общении, переговорах и командной работе для достижения общей цели. Также они эффективны для развития эмпатии. Примеряя на себя роли персонажей с совершенно другим опытом и мировоззрением, игроки учатся лучше понимать чувства и мотивы других людей. Также подходит для развития критического мышления и решения проблем. Игровой процесс — это череда нестандартных задач, требующих творческого подхода и стратегического планирования. И, наконец, для лидерства. В группе часто возникает необходимость брать на себя ответственность, планировать действия и вести за собой команду [7].

Социальное и эмоциональное обучение. Это отдельное и крайне перспективное направление. Учёные рассматривают НРИ как эффективный и малозатратный инструмент для системного развития эмоционального интеллекта у школьников. Доказано, что НРИ помогают участникам развивать самосознание, саморегуляцию и навыки построения отношений. Игры создают безопасную среду, где можно проработать сложные эмоциональные ситуации, не сталкиваясь с последствиями в реальной жизни. Также НРИ показали свою эффективность в работе с детьми и подростками, испытывающими трудности в социализации. Например, существуют исследования, доказывающие пользу адаптированных игр на основе системы Dungeons & Dragons для развития навыков межличностного общения у подростков с расстройствами аутистического спектра (РАС). Игровой формат помогает снизить барьеры в

общении, так как участники взаимодействуют через безопасный образ своего персонажа [8].

Несколько масштабных обзоров научной литературы подтверждают эти выводы. Обзор 2024 года (охвативший 110 исследований) показал, что НРИ (особенно Dungeons & Dragons) демонстрируют выдающуюся адаптивность, улучшая вовлечённость в обучение, когнитивное развитие и социально-эмоциональные навыки. Обзор 2026 года (16 эмпирических исследований за 2014-2024 гг.) показал, что НРИ являются многообещающим инструментом для развития социальных навыков у взрослых, особенно при использовании структурированных сценариев и рефлексии. Диссертация Университета Пердью (2025 г.) была полностью посвящена педагогическому потенциалу НРИ в высшем образовании. Её автор не только подтвердил эффективность игр, но и разработал теоретическую модель MASTER, помогающую преподавателям интегрировать НРИ в учебный план [11].

За последние годы накопился огромный опыт внедрения НРИ в образовательный процесс. В школах оно применялось для оживления уроков. Учителя истории превращают изучение Древнего Египта в увлекательные игровые кампании, где ученики в роли своих персонажей исследуют мир, решают головоломки и зарабатывают награды за знание предмета. Учителя литературы используют НРИ для создания писательских мастерских, где каждый ученик выполняет свою роль (писатель, редактор, критик).

В Самаре в 2026 году был успешно реализован городской проект «НеИгры» [10], в котором свыше 200 подростков через сюжетно-ролевые игры учились договариваться, работать в команде и проявлять эмпатию. Свыше 200 подростков из Самары приняли участие в уникальном городском проекте «НеИгры — серия настольно-ролевых игр для подростков», который объединил школы, библиотеки, культурные центры и дворовые площадки. Инициатива реализована при поддержке Федерального агентства по делам молодежи (Росмолодежь) в рамках грантовой программы и показала, как обучение может проходить через игру. Сюжетно-ролевые игры погружали подростков в

ситуации из разных социальных контекстов. Они учились договариваться, распределять роли и оценивать действия других, сталкивались с проблемами, требующими эмпатии и командного подхода.

На дворовых праздниках ребята сами разрабатывали сценарии и придумывали сюжетные линии. «Мы решили сами распределять роли и придумывать сюжет, — рассказывает 15-летний Петр. — Это было круто — каждый отвечал за результат, и мы реально работали вместе». Игры проходили в разнообразных городских пространствах: школьные аудитории, библиотеки, общественные центры и открытые дворовые площадки. В школах подростки решали логические задачи и обсуждали философские концепции, применяя их на практике. В библиотеках ребята учились обмениваться знаниями, анализировать действия и планировать стратегию. На дворовых площадках развивались навыки коммуникации, коллективного планирования и управления временем.

В каждом месте организаторы старались создать атмосферу участия и ответственности. Волонтеры и координаторы помогали подросткам включаться в процесс и поддерживали творческое начало. Реализация потребовала скоординированной работы команды из 12 человек: координаторов, волонтеров и наставников, которые обеспечивали безопасную и продуктивную игровую среду. Руководителем проекта и инициатором выступила Екатерина Кирюхина, Директор АНО «Тренинговый Центр Игропрактики», лично следившая за ходом всех мероприятий и методическим сопровождением участников. В рамках проекта прошло 22 мероприятия, включающие настольные сессии и сюжетно-ролевые игры. Участие приняло более 200 подростков. На каждом мероприятии ребята осваивали навыки командной работы, стратегического мышления, коммуникации и социальной эмпатии. «НеИгры — серия настольно-ролевых игр для подростков» доказали, что игровой формат способен не только развлекать, но и воспитывать. Городские пространства становятся школой жизни, где каждый участник учится думать, действовать и договариваться.

Для педагогов создаются целые книги-руководства. Например, пособие "Roll for Learning" содержит 51 микро-НРИ, специально разработанную для использования в классах от начальной до высшей школы, с готовыми планами уроков и методами оценки. «Roll for Learning: 51 настольная ролевая игра для микрогрупп, которую можно использовать на уроках» — это отредактированная книга, в которой собрана коллекция оригинальных настольных ролевых игр для микрогрупп (TTRPG). Книга состоит из 51 главы, каждая из которых представляет собой оригинальную настольную ролевую игру для микрогрупп, а также содержит советы по внедрению, идеи для оценки, рекомендации по лучшим практикам и соответствующую библиографию — все это соответствует целям обучения в классах от начальной школы до высших учебных заведений [22].

В профессиональном обучении оно также применялось. Например, как подготовка педагогов. В Новгородском государственном университете для студентов педагогических специальностей проводят учебные занятия по НРИ (на примере D&D). 30 октября 2025 года в Новгородском государственном университете имени Ярослава Мудрого прошло учебно-игровое занятие, посвящённое основам настольной ролевой игры Dungeons & Dragons. Спикером выступил Сергей Андреевич Васильев, ассистент кафедры технологического и художественного образования, лаборант Междисциплинарного центра открытого образования НовГУ [8].

В мероприятии приняли участие 7 студентов среднего профессионального образования, обучающихся по специальности «Педагогика дошкольного образования». Целью встречи стало знакомство с базовыми игровыми механиками D&D и освоение навыков построения игрового мира — компетенций, которые могут быть адаптированы для развития воображения, речи, эмоционального интеллекта и социальных навыков у дошкольников.

В ходе занятия были изучены ключевые элементы ролевой игры, самостоятельно заполнили листы персонажей, которые остались у них как сувениры, и провели два мини-приключения, смоделировав игровой процесс с

детьми. Это позволило будущим педагогам на практике оценить потенциал ролевых игр как инструмента образовательной и игровой деятельности в дошкольной среде.

Мероприятие завершилось живым обсуждением возможностей адаптации элементов D&D для работы с детьми дошкольного возраста и получило высокую оценку от участников.

Первый в России масштабный проект: Проект «ДЭСИР» [9]. «ДЭСИР» — это первый в России социально-образовательный проект, реализованный в формате настольной ролевой игры с цифровой платформой для подростков 13–16 лет. Продукт представляет собой гибридную экосистему: физический игровой комплект (карты архетипов, кубики, методические сценарии) для живого взаимодействия за столом и онлайн-платформа (VTT) для дистанционных сессий, создания персонажей и отслеживания игрового прогресса. Через увлекательный игровой нарратив, где участники примеряют социальные роли и проживают смоделированные ситуации, подростки развивают коммуникативные навыки, эмоциональный интеллект, критическое мышление и способность к рефлексии — без ощущения «урока» или «терапии».

Проблема, которую решает проект, заключается в системном разрыве между цифровой социализацией подростков и требованиями общества к их реальным социальным компетенциям: дети всё чаще изолируются в онлайн-пространстве, тогда как школа, родители и будущие работодатели ждут от них умения строить живое общение, разрешать конфликты и проявлять эмпатию. При этом педагоги и специалисты не имеют готовых, вовлекающих инструментов для развития этих навыков, а существующие форматы (беседы, тренинги) не находят отклика у подростков из-за стигмы «психологической помощи».

Целевая аудитория проекта дифференцирована по модели ABCDX: А-сегмент (ядро) — педагоги-психологи, педагоги-энтузиасты и частные коучи, которые регулярно используют продукт как готовый инструмент для работы с подростками; В-сегмент — родители подростков и смежные специалисты

(логопеды, профориентологи), приобретающие продукт ситуативно для домашней работы или вспомогательных задач; С/В-сегмент — подростки 13–16 лет (конечные пользователи), центры дополнительного образования и госструктуры, которые скептически относятся к «игровым» форматам, но конвертируются при доказательстве эффективности; X-сегмент — стратегические партнёры: издательства, EdTech-платформы и фонды, заинтересованные в масштабировании продукта через свои каналы.

Решение «ДЭСИР» создаёт безопасный мост между цифровой и реальной социализацией: подростки сначала отрабатывают навыки общения через игровые механики и аватары в комфортной онлайн-среде, а затем переносят полученный опыт в офлайн-взаимодействие. Гибридный формат позволяет гибко подстраиваться под контекст использования — от урока в школе до семейного вечера.

Конкурентные преимущества продукта: первая в РФ педагогическая НРИ с научной методологией и привязкой к ФГОС; готовый контент, не требующий длительной подготовки; гибридная модель (физика + цифра), обеспечивающая доступность в любых условиях; игровой нарратив, снимающий сопротивление подростков; масштабируемость через партнёрства с издательствами и образовательными платформами.

Модель монетизации фокусируется на А- и В-сегментах: основной доход формируется за счёт продажи физических игровых комплектов (2 500 ₽) и годовых подписок на онлайн-платформу для школ и специалистов (15 000–49 000 ₽/год), а также семейных подписок для родителей (999 ₽/мес). Дополнительные источники — продажа расширений-сценариев (DLC) и сертификация мастеров. X-сегмент обеспечивает масштабирование через лицензионные соглашения и грантовое финансирование, не требуя прямых продаж [9].

3.Разработка и апробация программы игрового клуба «Подземелья и Колумбы»

3.1 Разработка образовательной программы дополнительного образования в формате игрового клуба «Подземелье и Колумбы»

На базе МАОУ СШ «Комплекс Покровский», в рамках дополнительного образования, была разработана дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программ игрового клуба «Подземелья и Колумбы», и проводилась в течение 2024-2025 и 2025-2026.

Направленность настоящей программы – естественнонаучная, затрагивает область развития способностей детей в игровой среде.

В жизни ребёнку нужны не только базовые навыки, такие как, умение читать, писать, решать, слушать и говорить, но и умение анализировать, сравнивать, выделять главное, решать проблему, умение дать адекватную самооценку, уметь творить и сотрудничать и т.д. Хорошее внимание, память, образное мышление достигается у ребенка 11-16 лет в ходе игры. В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров, информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют развивающие игры.

Актуальность программы заключается в том, что ее реализация позволяет ребенку развиваться в его собственном темпе, соответственно его способностям и возможностям. Практическая значимость состоит в использовании подготовленной педагогической среды, включающей специально разработанные материалы развивающего и исследовательского характера. Создание необходимых условий позволяет наиболее эффективно раскрыться индивидуальным способностям ребенка. Изучение окружающего мира проходит доступным для ребенка способом – опираясь на чувственный опыт, в специально подготовленной среде.

Цель программы: развитие уникальных способностей школьника (умственных, логических, творческих) через изучение Великих географических открытий в формате настольной ролевой игры «Подземелье и Драконы».

Задачи программы

Обучающие:

- формирование обще-интеллектуальных умений (операции анализа, сравнения, обобщения, выделение существенных признаков и закономерностей,

- гибкость мыслительных процессов);

- углубление и расширение знаний учащихся исходя из интересов и специфики их способностей.

Развивающие:

- формирование и развитие логического мышления;

- развитие внимания (устойчивость, концентрация, расширение объёма, переключение и т.д.);

- развитие памяти (формирование навыков запоминания, устойчивости, развитие смысловой памяти).

Адресатом программы являются обучающиеся 5-9 классов.

Форма обучения – очная, в объединении группы учащихся по интересам. Состав группы - постоянный.

Срок реализации программы, режим занятий

- срок реализации программы – 1 год

- общее количество часов 34 ч. Количество часов зависит от нагрузки педагогов, занятости детей.

Занятия проводятся 1 раз в неделю, по 40мин

Задания адаптированы к возрасту обучающихся и построены с учетом их возможностей.

Планируемые результаты

Регулятивные

УУД:

- овладевать навыками самоконтроля, самооценки, искать и исправлять свои

ошибки

- учиться осознавать свои трудности и стремиться к их преодолению
- концентрировать, переключать своё внимание

Познавательные УУД:

- уметь логически рассуждать, пользуясь приёмами анализа, сравнения, обобщения, классификации, систематизации
- выделять существенные признаки и закономерности предметов
- развивать вербально-логическое мышление

Коммуникативные УУД:

- учиться работать в паре и в группе
- выполнять различные роли
- слушать и понимать речь других ребят

Личностные результаты

- анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы, проявлять настойчивость в достижении цели
- налаживать контакт с людьми;
- выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах творческой и игровой деятельности.

Таблица 1

Программа работы клуба «Подземелья и Колумбы»

№	Тема	Количество часов (1 раз в неделю)
1.	Васко да Гама – Морской путь в Индию.	3
2.	Христофор Колумб – Открытие Америки.	4
3.	Ермак Тимофеевич – Покорение Сибири.	3
4.	Великое освоение Сибири – От Урала до Камчатки.	5
5.	Фернан Маггелан – Первое Кругосветное Путешествие.	3
6.	Пётр Петрович Семёнов-Тян-Шанский – Поход по горам.	3
7.	Михаил Ломоносов – Мастер пера и компаса.	3

8.	Джеймс Кук – Почему аборигены никого не ели?	4
9.	Беллинзгаузен и Лазарев – на пороге Антарктиды.	3
Итого:		34

Педагог проводит игровые партии для участников в формате настольной ролевой игры «Подземелья и Драконы» 5-ой редакции. Каждая игровая партия будет посвящена одной из знаковых личностей в истории географии: мореплавателям, воеводам, исследователям, и т.д. Учитель выступает в роли ведущего, который ведёт детей по истории самого мореплавателя и по всем маршрутам, через которые проходят игроки. Сами учащиеся берут на себя роль помощником мореплавателей, с которыми они должны провести необходимые открытия и исследования.

С целью определения полноты и прочности знаний обучающихся, умения применять полученные знания на практике, а также навыков самостоятельной работы осуществляется текущий контроль успеваемости, а также промежуточная аттестация в форме контрольных уроков.

Текущий контроль – это систематическая проверка образовательных (учебных) достижений обучающихся в ходе реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы. Цель текущего контроля успеваемости заключается в определении степени освоения обучающимися разделов дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы во всех учебных группах. При осуществлении текущего контроля используется безотметочная система оценивания. Безотметочная система оценивания образовательных результатов обучающихся предусматривают выявление индивидуальной динамики уровня освоения разделов дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы учеником и не подразумевает сравнение его с другими детьми.

Промежуточная аттестация – это установление уровня результатов обучения по дополнительной общеразвивающей программе за определенный промежуток учебного времени – полугодие, год. Промежуточная аттестация

обучающихся проводится за полугодие не позднее 30 декабря и за год не позднее 30 мая. Результатом промежуточной аттестации является оценка – зачет. Промежуточная аттестация считается успешно пройденной, если обучающийся принял участие в промежуточной аттестации и продемонстрировал личностные результаты освоения программы. Результаты промежуточной аттестации фиксируются в журнале учета работы педагога дополнительного образования в объединении (клубе, секции, кружке).

Итоговая аттестация обучающихся проводится по окончании обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе. Результатом итоговой аттестации является оценка – зачет/не зачет. Результаты итоговой аттестации фиксируются в Протоколе результатов итоговой аттестации.

Организационно-педагогические условия реализации Программы.

Для успешного проведения игрового клуба необходимы:

- отдельный кабинет;
- учебная мебель;
- проектор;
- ноутбук или компьютер;
- принтер, сканер;
- интернет.

Данная программа была утверждена бывшим директором МАОУ СШ «Комплекс Покровский» Лукьяновой Нелли Вильяминовной, а также заведующей директора и ответственной за дополнительное образование, Яковлевой Ниной Владимировной.

Практическая реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Игровой клуб «Подземелья и Колумбы»» началась 20 сентября 2024 года на базе МАОУ СШ «Комплекс Покровский».

3.2. Проведение игрового клуба «Подземелье и Колумбы»

На стартовом этапе была сформирована организационная структура, включавшая две независимые группы обучающихся, что позволило заложить основу для последующего педагогического эксперимента с наличием контрольной и экспериментальной групп.

Первоначально занятия проводились два раза в неделю, продолжительностью 60 минут (1 академический час) на каждую группу. Такой режим был выбран для поддержания устойчивого игрового тонуса участников и достаточного погружения в сценарии, но без избыточной нагрузки на учащихся 5–9 классов.

Первая группа (контрольная) включала 12 человек. Впоследствии, по мере развития проекта, её состав увеличился до 20 участников. Занятия в этой группе выстраивались строго в соответствии с требованиями ФГОС основного общего образования, с активным использованием общедидактических игровых технологий (викторины, географические квизы, настольные игры без ролевой составляющей, например, лото «Страны и столицы», «Географическое домино»). Однако настольные ролевые игры (НРИ) в этой группе не применялись. Таким образом, контрольная группа служила референсной моделью для сравнения: она демонстрировала динамику предметных и метапредметных результатов при традиционном для системы дополнительного образования смешанном игровом подходе, но без ключевого элемента — ролевого моделирования географических процессов.

Вторая группа (экспериментальная) с самого начала была ориентирована на полноценное использование НРИ. Участники этой группы (первоначально 12 человек, в дальнейшем также до 20) включались в регулярные игровые сессии, построенные по принципу кампаний (от англ. campaign — связанная сюжетная линия из нескольких приключений). Сценарии кампаний разрабатывались автором диссертации на основе реальных историко-географических маршрутов великих путешественников: Христофора Колумба, Васко да Гамы, Фернана Магеллана, Ермака Тимофеевича, а также экспедиций

Петра Петровича Семёнова-Тян-Шанского и Михаила Васильевича Ломоносова. Каждый сценарий включал не только фабульное повествование, но и географически достоверные точки интереса (географические объекты, климатические пояса, типы ландшафта, морские течения), а также игровые задачи, требующие применения картографических навыков, расчёта ресурсов и учёта природных условий.

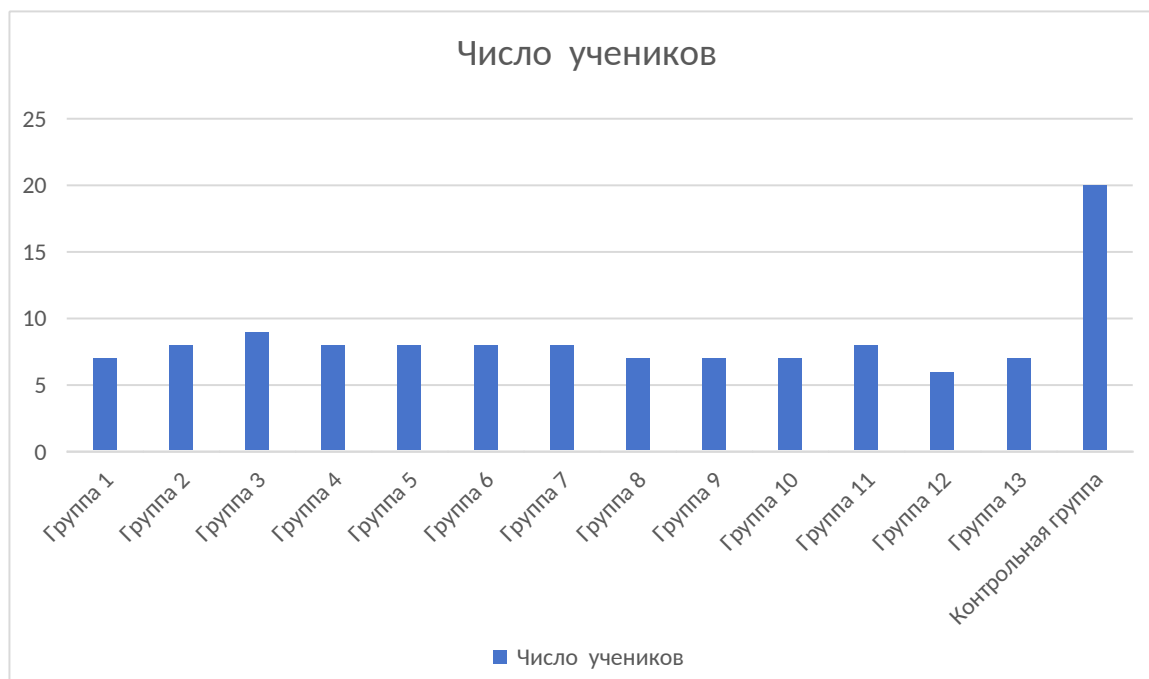
С сентября 2024 по май 2026 года наблюдался устойчивый рост интереса к программе среди обучающихся 5–9 классов. Если на старте общая численность участников составляла 16 человека (12 в первой группе и 4 во второй), то к концу первого полугодия (декабрь 2024) она достигла 34 человек, а к концу 2025–2026 учебного года — 48 человек. Причинами роста стали, во-первых, «сарафанное радио» среди школьников, во-вторых, участие клуба в школьных днях открытых дверей, в-третьих, публикация промежуточных результатов (творческие отчёты участников, выставки игровых карт и путевых дневников).

Кроме того, часть учащихся (преимущественно из числа старших подростков 14–16 лет) выразила желание продолжать занятия в условиях ограниченной физической доступности (болезни, поездки, погодные условия). Для этой категории был введён онлайн-формат участия. Занятия проводились с использованием платформ видеоконференцсвязи (Zoom, Яндекс Телемост) и виртуальных столов для НРИ (например, Tabletop Simulator с адаптированными географическими модулями). Онлайн-группа (до 8 человек) работала по тем же сценариям, что и экспериментальные группы офлайн, что позволило сохранить чистоту педагогического эксперимента и одновременно проверить применимость гео-НРИ в дистанционном формате. Предварительный анализ показал, что онлайн-участники демонстрировали сравнимые результаты по росту картографической грамотности, но уступали офлайн-группе в динамике социально-коммуникативных навыков (что объяснимо естественной редукцией невербальной коммуникации).

3.3. Апробация программы игрового клуба

Всего в рамках педагогического эксперимента было сформировано 14 учебных групп, из которых одна являлась контрольной, а тринадцать — экспериментальными, различавшимися по используемой системе настольной ролевой игры. Такой дизайн позволил не только сравнить эффективность НРИ в целом с традиционными игровыми технологиями (контрольная группа), но и провести внутреннее сравнение различных игровых механик на предмет их пригодности для изучения географии.

В состав контрольной группы вошли 20 обучающихся 5–9 классов, занятия с которыми проводились без применения настольных ролевых игр. Вместо этого использовались общедидактические игровые формы: географические викторины, квизы, настольные игры без ролевой составляющей (лото, домино, «географический бой»), а также решение ситуационных задач на контурных картах. Контрольная группа служила референсной точкой для определения прироста предметных результатов за счёт традиционной игровой деятельности, не включающей элемент ролевого моделирования.



Для эксперимента были отобраны семь систем НРИ, которые различаются по следующим параметрам: тип механики (традиционная/симуляционистская, нарративная, ультралёгкая), жанровая направленность, степень детализации картографических и ресурсных механик, а также наличие/отсутствие встроенных инструментов для моделирования путешествий и выживания. Такой подбор позволил проверить гипотезу о том, что не всякая НРИ-система одинаково эффективна для географического образования, а наиболее релевантными являются системы с развитыми механиками гекс-путешествий, ресурсного менеджмента и стохастического моделирования природных условий.

В общей сложности в экспериментальных группах принял участие 91 обучающийся. Группы были сформированы по принципу добровольного выбора системы участниками с последующим выравниванием по возрасту и исходному уровню географической подготовки. Всего было организовано 13 экспериментальных групп следующего состава:

1) *Dungeons & Dragons* (5-я редакция). Две группы численностью 7 и 8 человек. D&D была выбрана как наиболее популярная и методически разработанная система, содержащая развёрнутые правила передвижения по гексагональной карте, ведения запасов (еда, вода, снаряжение) и влияния погодных условий. Сценарии для D&D были адаптированы под географическую тематику (экспедиции, открытие новых земель).

2) *City of Mist*. Две группы по 8 человек. Эта система относится к нарративному типу с акцентом на расследование и персональные темы персонажей. Географический компонент вводился через создание «мифологических» локаций, привязанных к реальным природным зонам (например, расследование исчезновения экспедиции в джунглях Амазонии). Интерес представляла оценка того, насколько нарративная механика компенсирует отсутствие детализированной картографической подсистемы.

3) *Pirate Borg*. Две группы по 7 человек. Система, основанная на механике *Mörk Borg*, но с пиратско-географическим уклоном. Отличается высо-

кой смертностью персонажей, минималистичными правилами и упором на навигацию, морские течения, штормы и островную экономику. Выбрана для проверки эффективности «ультралегких» и максимально опасных систем в образовательном контексте.

4) GURPS (Generic Universal RolePlaying System). Две группы численностью 6 и 7 человек. Универсальная симуляционистская система, позволяющая настраивать реализм вплоть до расчёта скорости ветра, утомления при переходе через горный перевал и точного расхода калорий. GURPS была включена в эксперимент как «полюс гиперреализма» — для выяснения, не перегружает ли чрезмерная симуляция учебный процесс.

5) Call of Cthulhu. Две группы по 7 и 8 человек. Система ужасов, классически ориентированная на расследования, потерю рассудка и беспомощность человека перед стихиями. Географический компонент реализовывался через сценарии, в которых участники в роли полярных исследователей или археологов сталкивались с экстремальными климатическими условиями (Антарктида, пустыня Гоби, тропические джунгли). Интерес представляла роль «экологического стресса» как фактора обучения.

6) FATE Core. Две группы по 8 и 9 человек. Нарративная система с гибкими описательными чертами («аспектами») и мета-валютой (очки судьбы). Не содержит встроенных механик географии или выживания, но позволяет игрокам самим вводить факты о местности. Эта система была выбрана для проверки гипотезы о том, что совместное нарративное конструирование географической реальности может быть не менее эффективным, чем симуляция по строгим правилам.

7) GENESYS. Одна группа численностью 8 человек. Универсальная система со специальными нарративными кубиками, генерирующими не только успех/провал, но и побочные эффекты («преимущества», «угрозы», «триумфы», «отчаяния»). Интерес вызывала возможность моделировать непредсказуемые природные факторы (внезапный обвал, смена ветра, появление диких животных) без сложных таблиц, а через комбинаторику символов на кубиках.

Проведение игровых сессий и протоколирование активности. Для каждой группы было проведено не менее 12 игровых сессий (в среднем — 16–20 сессий за учебный год) продолжительностью 60–90 минут. Ведущим (гейм-мастером) на всех сессиях выступал автор диссертации, что обеспечило единообразие стиля ведения и интерпретации правил. Гейм-мастер не вмешивался в естественный ход игры, но фиксировал ключевые параметры активности участников с помощью протокола наблюдения, включавшего следующие критерии:

1) Вербальная инициатива — частота, с которой участник предлагает план действий, задаёт вопросы о местности, выдвигает гипотезы о географических особенностях локации.

2) Картографическая активность — самостоятельное рисование карт, нанесение ориентиров, определение направлений, расчёт расстояний (в игровых единицах, пересчитываемых в реальные километры).

3) Использование географической терминологии — употребление понятий (широта, долгота, муссон, перепад высот, биом, ресурс, миграция) в речи и аргументации.

4) Координация внутри группы — обсуждение маршрута, распределение обязанностей (штурман, картограф, завхоз по ресурсам, переговорщик с местными), разрешение конфликтов по поводу направления движения.

5) Рефлексия после сессии — краткие устные отчёты о том, какое географическое знание или навык участник применил или освоил.

Протокол вёлся на каждой сессии с поминутной ротацией фиксации (акцент на разных участниках в разные сессии). Всего было собрано более 200 протоколов наблюдения (в среднем по 14–15 на группу).

При формировании экспериментального дизайна автором был проведён предварительный анализ более широкого круга настольных ролевых систем, потенциально пригодных для географического образования. Некоторые из них обладают отдельными дидактически ценными элементами, однако были исключены из основного эксперимента по причинам, изложенным ниже.

Краткая характеристика этих систем позволяет лучше обосновать итоговый выбор и подчеркнуть специфику требований к «гео-НРИ».

Blades in the Dark. Данная система ориентирована на управление преступной бандой в индустриальном городе (сеттинг тёмного фэнтези с элементами стимпанка). Механики игры завязаны на проведении «операций» в городской застройке, накоплении репутации и разрешении фракционных конфликтов. При всех достоинствах (инновационная система стресс-часов, флэшбэки, минимальная подготовка ведущего) в ней практически отсутствуют правила для дальних путешествий, картографирования незнакомых территорий, учёта природно-климатических факторов и выживания в дикой природе. Попытка адаптировать *Blades in the Dark* под географическую тематику потребовала бы полной замены ядерных механик, что выходит за рамки педагогического эксперимента.

Masks: A New Generation. Эта игра симулирует подростковую драму в сеттинге супергероев, где центральными являются не физические опасности, а эмоциональные состояния персонажей (гнев, страх, неуверенность), их отношения с наставниками и поиск собственной идентичности. Географический компонент в *Masks* сводится к смене декораций (город, лаборатория злодея, школа), но не предполагает системного взаимодействия с ландшафтом, климатом или ресурсами. Система блестяще подходит для развития эмпатии и эмоционального интеллекта, однако для формирования пространственного мышления и картографической грамотности предлагает слишком мало инструментов.

Ryuutama (японская «уютная» НРИ о путешествиях). На первый взгляд, эта система кажется идеально подходящей для географического образования: она целиком посвящена путешествиям, ведению дневников, преодолению трудностей пути и наблюдению за природой. Однако *Ryuutama* обладает двумя существенными недостатками в контексте нашего эксперимента. Во-первых, она практически неизвестна в России (нет полноценного локализованного издания), что создаёт непреодолимые барьеры для её внедрения в массо-

вую педагогическую практику. Во-вторых, её механика сознательно «приторно-добрая» (не предполагает гибели персонажей и серьёзных последствий ошибок), что снижает учебную ценность: ошибки в оценке расстояний, запасов или погоды не ведут к провалу миссии, а значит, не формируют устойчивого рефлексивного опыта. Кроме того, сеттинг *Ryuutama* тяготеет к сказочному фэнтези, а не к историко-географической достоверности.

Mouse Guard. Система, основанная на комиксах о мышах-стражниках, содержит детализированные механики выживания, путешествий между поселениями, учёта погоды и сезонов, а также баланса ресурсов (еда, топливо, ремонт снаряжения). Казалось бы, это близко к задачам географии. Однако антропоморфный сеттинг (персонажи — мыши ростом с лесной орех) вносит сильное искажение масштабов: расстояние в «один день полёта воробья» не переводится в реальные километры, климатические угрозы (наводнение после дождя) выглядят как опасности для маленьких существ, а не как природные процессы в человеческом масштабе. Это создаёт у обучающихся когнитивный диссонанс при попытке экстраполяции на реальную географию. Кроме того, сложная система конфликтов (обмен ходами по аналогии с настольной игрой) отвлекает от содержательной работы с картой и ландшафтом.

Savage Worlds. Эта универсальная система позиционируется как «быстрая и яростная» (*Fast! Furious! Fun!*) и используется для самых разных жанров: от вестерна и дизельпанка до супергероики и ужасов. *Savage Worlds* обладает развитыми тактическими механиками боя, поддерживает массовые сражения и включает простую, но гибкую систему навыков. Однако применительно к географии выявились следующие ограничения. Картографическая составляющая в *Savage Worlds* ориентирована преимущественно на тактические битвы (схемы комнат, улиц, небольших локаций), а не на дальние путешествия в масштабах континентов или климатических поясов. Правила передвижения между точками на карте прописаны поверхностно: в основном сводятся к броску на «выживание» без детализации по типам местности, расхода ресурсов или сезонных изменений. Отсутствуют встроенные механики гекс-

путешествий (hexcrawl), столь ценные для формирования картографической грамотности в D&D и GURPS. Попытка адаптировать Savage Worlds под географические кампании потребовала бы от ведущего самостоятельного проектирования таблиц погоды, сложностей маршрута и расходных материалов — объём дополнительной работы сопоставим с созданием собственной системы. Кроме того, боевая направленность Savage Worlds провоцирует участников решать проблемы через конфликт, а не через анализ географических условий, что снижает дидактическую ценность.

Tales from the Loop. Эта система вдохновлена работами шведского художника Симона Столенхага и погружает игроков в альтернативные 1980-е годы, где дети исследуют окрестности таинственного исследовательского центра «Петля». Главные достоинства системы — ностальгическая атмосфера, отсутствие смерти персонажей (дети не погибают, максимум попадают в передряги) и акцент на повседневных загадках. Однако географическое содержание в Tales from the Loop практически отсутствует. Игровая карта ограничивается небольшой архипелагской местностью с несколькими типами локаций (лес, посёлок, станция). Нет механик климата, ресурсов, дальних экспедиций или культурно-географического разнообразия. Центральной темой являются межличностные отношения и технологические тайны, а не пространственное мышление или ландшафтоведение. Кроме того, система намеренно избегает серьёзных последствий ошибочных решений (персонажи не гибнут, не страдают от голода или холода), что лишает учебную ценность симуляции природных рисков — ключевого элемента нашего исследования. Попытка «привязать» географию к Tales from the Loop потребовала бы полной замены сеттинга и ядерных механик, что равносильно созданию новой системы.

Forbidden Lands (с возможной отсылкой к Mutant: Year Zero). Эта игра является прямой наследницей механик Mutant: Year Zero (издатель Free League) и представляет собой выживальческое фэнтези с ярко выраженными элементами гекс-путешествий, менеджмента ресурсов и строительства опор-

ного пункта. На первый взгляд, Forbidden Lands идеально подходит для географического образования: здесь есть правила передвижения по гексагональной карте, учёт времени в пути (четверти дня), влияние погоды и сезонов, необходимость охотиться, собирать воду и ремонтировать снаряжение, а также случайные встречи, зависящие от типа местности (лес, горы, болото, пустыня). Механика «тычков» (push mechanics, взятая из Mutant) позволяет перебрасывать кубики ценой получения усталости или раны, что создаёт напряжённые решения. Однако в контексте российской школы и конкретно географического образования Forbidden Lands имеет неустранимые недостатки. Во-первых, её сеттинг — мрачное тёмное фэнтези с проклятыми землями, демонами, кровавыми ритуалами и кровожадными монстрами. Это создаёт избыточный «тёмный» антураж, который может восприниматься родителями и администрацией школы как неподобающий для образовательной среды. Во-вторых, система deliberately (намеренно) жёсткая: персонажи часто получают критические ранения и гибнут, что вызывает фрустрацию у подростков и смещает фокус с географических задач на выживание любой ценой. В-третьих, Forbidden Lands не имеет историко-географической привязки к реальным экспедициям и маршрутам путешественников, в отличие от разработанных нами сценариев на основе D&D или GURPS. Mutant: Year Zero (постапокалипсис с мутантами) также малопригоден для школьной географии из-за мутаций, радиации и искажённого ландшафта, не соответствующего реальным природным зонам. Таким образом, хотя Forbidden Lands и содержит ценные механики путешествий, её мрачный фэнтези-сеттинг и избыточная жестокость делают её неприменимой в рамках дополнительного образования без глубокой и трудоёмкой реконструкции всего содержательного слоя.

В общей сложности в ходе предварительного анализа было рассмотрено семь НРИ-систем, не вошедших в основной эксперимент. Обобщая, причины отклонения можно свести к трём категориям: (а) отсутствие или неразвитость механик, моделирующих дальние путешествия, картографирование и природные условия (Blades in the Dark, Masks, Savage Worlds, Tales from the

Loop); (б) наличие серьёзных когнитивных или дидактических искажений (антропоморфный масштаб у Mouse Guard, сказочная безнаказанность у Ryuutama, мрачное жестокое фэнтези у Forbidden Lands); (в) культурно-языковая недоступность для российской школы (Ryuutama). Выбранные семь систем (D&D, GURPS, FATE Core, Call of Cthulhu, City of Mist, Pirate Borg, GENESYS) представляют собой сбалансированный набор, покрывающий разные типы механик и при этом допускающий адаптацию под географическое содержание без радикальной перестройки правил.

3.4. Сбор данных, сравнение НРИ-систем по их эффективности, подведение итогов исследования.

Для количественной оценки результативности использования настольных ролевых игр в изучении географии автором были разработаны специализированные контрольно-измерительные материалы (КИМ). КИМ представляли собой комплекты тестовых заданий, составленных в соответствии с тематикой игровых кампаний, а именно по ключевым историко-географическим маршрутам, включённым в учебный план клуба: «Васко да Гама», «Христофор Колумб», «Ермак Тимофеевич», «Великое освоение Сибири», «Фернан Магеллан», «Пётр Петрович Семёнов-Тян-Шанский», «Михаил Ломоносов». Каждый тест был нацелен на проверку трёх компонентов: фактологического знания (даты, названия географических объектов), картографической грамотности (умение читать маршрут по карте, определять координаты, направления) и причинно-следственного понимания географических процессов (зависимость маршрута от ветров, течений, рельефа, ресурсов). Тестирование проводилось дважды: на этапе констатирующего эксперимента (до начала игровых сессий, для определения исходного уровня) и на этапе контрольного эксперимента (после завершения цикла занятий по соответствующей теме). Это позволило зафиксировать индивидуальный прирост знаний в каждой группе.

Ниже приводится образец теста по теме «Путешествие Васко да Гамы», который использовался для участников экспериментальных и контрольной групп перед началом кампании и после её завершения. Общая структура теста включает 10 заданий закрытого и открытого типов.

Тест «Путешествие Васко да Гамы».

В каком году экспедиция Васко да Гамы впервые достигла берегов Индии морским путём из Европы?

- А) 1488
- Б) 1492
- В) 1498
- Г) 1502

Какой мыс, открытый Бартоломеу Диашем, стал ключевой точкой на пути Васко да Гамы?

- А) Мыс Доброй Надежды
- Б) Мыс Игольный
- В) Мыс Горн
- Г) Мыс Бурь

На побережье какой современной страны Васко да Гама и его команда вступили в первый серьёзный конфликт с местным населением, что впоследствии повлияло на выбор дальнейшего маршрута?

- А) Мозамбик
- Б) Сомали
- В) Индия (Каликут)
- Г) Кения

Какие два основных типа парусных кораблей (каравеллы и нао) использовались в экспедиции? В чём заключалось их главное различие с точки зрения мореходных качеств? Ответ напишите кратко.

Рассмотрите маршрут плавания (мысленно представьте карту). Какие климатические пояса и ветровые системы помогли экспедиции пересечь экваториальную Атлантику? Выберите все верные варианты:

- А) Пассаты Северного полушария
- Б) Пассаты Южного полушария
- В) Муссоны Индийского океана
- Г) Западные ветры умеренных широт

Почему Васко да Гама не пошёл вдоль берега Западной Африки (как это делали португальские мореплаватели до него), а совершил большой океанский переход («вольта-ду-мар»)? Назовите одну главную причину.

Расположите в хронологическом порядке следующие географические ориентиры на пути экспедиции:

- (1) – Остров Мадагаскар (прошли стороной)
- (2) – Мыс Доброй Надежды

(3) – Острова Зелёного Мыса

(4) – Город Малинди (современная Кения)

Запишите последовательность цифр.

Какие товары из Индии были в первую очередь заинтересованы приобрести португальцы? Это определило не только экономический, но и географический смысл маршрута. Выберите один главный ответ:

А) Чай и фарфор

Б) Перец и другие пряности

В) Шёлк и драгоценные камни

Г) Хлопок и сахар

Во время обратного пути из Индии экспедиция потеряла около половины экипажа. Назовите две основные причины высокой смертности, связанные с географическими и климатическими условиями на маршруте.

Что означает термин «фактория»? Какой географический объект (тип поселения) Васко да Гама пытался основать в Индии, и как это отразило логику колониальной географии?

Ключи и критерии оценивания (для ведущего). Задания 1, 2, 3, 8 оценивались в 1 балл за правильный ответ (соответственно: В, А, А, Б). Задания 4, 6, 9, 10 требовали развёрнутого ответа и оценивались от 0 до 2 баллов (2 балла – полный географически корректный ответ, 1 балл – частично верный, 0 – неверный или отсутствует). Задание 5 (выбор нескольких вариантов) – по 1 баллу за каждый верно выбранный пункт (максимум 2 балла, так как правильные варианты Б и В). Задание 7 (хронология) – 2 балла за полностью верную последовательность (3–2–1–4), 1 балл при одной ошибке. Максимальная сумма баллов за тест – 15. Для перевода в традиционную шкалу использовался следующий порог: 13–15 баллов – «отлично», 10–12 – «хорошо», 7–9 – «удовлетворительно», 0–6 – «неудовлетворительно».

Аналогичные тесты были разработаны для каждого из семи маршрутов, включённых в программу. Их параллельная форма (одинаковый уровень сложности и структуры) обеспечила сопоставимость результатов по разным

темам и группам. Помимо тестовых заданий, в рамках контрольных срезов также использовались картографические диктанты (определение координат, нанесение объектов на контурную карту) и краткие рефлексивные анкеты, но именно тестовая часть стала основой для количественного анализа.

Первичный качественный анализ активности участников. Без приведения детальной статистики можно выделить следующие тенденции, выявленные уже на уровне включённого наблюдения:

Наиболее высокая вербальная инициатива в решении географических задач наблюдалась в группах FATE Core и City of Mist. Вероятно, это связано с тем, что в нарративных системах отсутствие жёстких табличных механик вынуждает игроков больше обсуждать и договариваться о свойствах местности («Я думаю, здесь должно быть болото, потому что мы идём вниз по течению»). Однако точность таких обсуждений часто страдала — участники могли придумывать географически некорректные факты, если ведущий их вовремя не корректировал.

Наибольшая картографическая активность и скрупулёзность в работе с расстояниями и ресурсами зафиксирована в группах GURPS и Dungeons & Dragons. В GURPS участники самостоятельно вели расчёт километража с учётом пересечённой местности и износа снаряжения, что давало глубокое, но трудоёмкое погружение. В D&D картографическая активность была высокой за счёт механики «гексового путешествия» (hexcrawl), которая интуитивно понятна подросткам.

Pirate Borg показал самую высокую динамику вовлечённости на старте (первые 3–4 сессии) из-за своей простоты и яркого пиратского антуража, но затем активность снижалась — система оказалась слишком «смертельной» и фрагментарной для долгосрочных географических кампаний. Участники начинали действовать хаотично, избегая продуманного планирования маршрута.

Call of Cthulhu неожиданно продемонстрировал высокий уровень запоминания климатических и природных опасностей. После сессий участники

этой группы в рефлексии чаще других называли конкретные угрозы (обморожение, лавина, солнечный удар, малярия) и связывали их с географическими зонами. Гипотетически это объясняется тем, что «страх» за персонажа (механика рассудка и смерти) создаёт сильную эмоциональную привязку к контексту.

GENESYS (единственная группа) показал равномерно высокие показатели по всем критериям, кроме картографической точности. Нарративные кубики создавали множество непредвиденных географических событий («триумф» — ты неожиданно находишь родник в пустыне; «отчаяние» — карта промокла и стала нечитаемой), что стимулировало импровизацию, но мешало планомерному усвоению систематического знания.

Контрольная группа, состоявшая из 20 обучающихся, на протяжении всего эксперимента занималась по традиционной для системы дополнительного образования модели: с использованием игровых технологий, но без применения настольных ролевых игр. В рамках занятий применялись географические викторины, квизы, настольные игры без ролевой составляющей («Географическое лото», «Страны и столицы», «Картографическое домино»), а также решение ситуационных задач на контурных картах и элементы командного соревнования. Итоговый процент освоения программы в контрольной группе составил 83% (средний балл по всем темам, включая «Васко да Гаму», «Колумба», «Магеллана» и др.). Этот результат был принят за референсную точку (базовое значение 83%) при сравнении с экспериментальными группами, использовавшими различные НРИ-системы.

Прежде всего, они показали стабильно положительную динамику: все 20 участников контрольной группы в той или иной степени улучшили свои исходные показатели (исходный средний балл на констатирующем этапе составлял 51%, итоговый — 83%). Это подтверждает, что даже без элемента ролевого моделирования регулярные игровые занятия в малых группах способствуют росту географической грамотности и мотивации. С практической точки зрения, классические игровые технологии не требуют от педагога специ-

альной подготовки в области гейм-дизайна НРИ, освоения объёмных правил (как в GURPS или Call of Cthulhu) и дополнительного реквизита (множество кубиков, листы персонажей, сценарии). Викторины и настольные игры легко масштабируются, их можно проводить в любом классе без специального оборудования. Кроме того, они исключают риск «слияния с персонажем» или психологической перегрузки, который иногда возникает в НРИ (особенно в системах ужасов или с высокой смертностью). Наконец, классические игровые формы полностью соответствуют требованиям ФГОС к организации внеурочной деятельности и не вызывают настороженности у родителей или администрации, в отличие от некоторых «мрачных» фэнтези-сеттингов.

Несмотря на достойный результат (83%), контрольная группа уступила большинству экспериментальных групп, в которых использовались НРИ. В частности, группы с FATE Core (95%), Dungeons & Dragons (94%), GENESYS (90%) и City of Mist (89%) показали более высокий процент освоения программы. Анализ протоколов наблюдения и пост-игровых интервью позволяет выделить ключевые недостатки классических игровых технологий в контексте географического образования.

Отсутствие глубокого погружения. Викторины и настольные игры без ролевой составляющей остаются для учащихся внешней деятельностью: они отвечают на вопросы или передвигают фишки по карте, но не проживают роль путешественника, не принимают решений от первого лица, не несут ответственности за гибель экипажа из-за неправильно выбранного маршрута. Как следствие, формирование пространственного мышления остаётся абстрактным: ученик знает, что мыс Доброй Надежды нужно обогнуть, но не испытывает ситуативного напряжения при выборе между прибрежным плаванием и открытым океаном.

Низкая эмоциональная вовлечённость. В интервью участники контрольной группы характеризовали занятия как «интересные, но обычные уроки в игровой форме». Отсутствовал элемент сторителлинга с непредсказуемым финалом. Без сюжетной дуги, личных целей персонажа и влияния слу-

чайностей (кубиков) снижается внутренняя мотивация: задания выполняются ради получения баллов или победы в викторине, а не ради спасения экспедиции или открытия нового острова.

Ограниченная возможность для долговременного удержания внимания. Классические игровые формы быстрее приедаются, особенно у подростков 13–16 лет. Если в первой четверти географическое лото вызывало азарт, то к третьей четверти его эффективность снижалась — участники начинали действовать механически, без вовлечённости. В НРИ (например, в D&D или FATE Core) каждая сессия уникальна благодаря непредсказуемости бросков кубиков и решениям игроков, что поддерживает новизну на протяжении всего учебного года.

Недостаточная тренировка системного географического мышления. Классические игровые технологии чаще всего проверяют фактологическое знание (даты, названия, местоположение) или простые причинно-следственные связи. Они слабо моделируют комплексные географические задачи: расчёт ресурсов с учётом смены климатических зон, выбор маршрута на основе розы ветров, компромисс между скоростью и безопасностью. В этом смысле контрольная группа показала наименьший прирост именно по заданиям, требующим многофакторного анализа (например, вопрос №6 из теста о Васко да Гаме: «Почему он совершил большой океанский переход?»). Участники экспериментальных групп (особенно D&D, GURPS и FATE Core) справлялись с такими вопросами в среднем на 20–25% лучше, так как в игре они сами неоднократно принимали аналогичные решения.

Статичность картографического компонента. В контрольной группе картографические задания выполнялись преимущественно на готовых контурных картах: ученик отмечал объекты, подписывал названия. В НРИ, напротив, участники часто рисовали карты самостоятельно по описаниям ведущего, наносили ориентиры, прокладывали маршрут в условиях неопределённости. Это активное картографирование (а не пассивное заполнение) оказалось более эффективным для развития топографической грамотности,

что подтверждается более высокими баллами экспериментальных групп по картографическим диктантам.

Классические игровые технологии (без НРИ) являются рабочим, стабильным и безопасным методом повышения географической грамотности, позволяющим достичь 83% освоения программы. Они рекомендуются для широкого внедрения в школах, где нет подготовленных кадров для ведения НРИ или существует административное сопротивление игровым форматам. Однако для достижения максимальных образовательных результатов (выше 90%) и формирования устойчивого пространственного мышления, системного анализа и глубокой мотивации, классические игровые технологии уступают правильно подобранным и методически грамотно адаптированным настольным ролевым играм. Это подтверждается сравнением с результатами экспериментальных групп, где системы FATE Core (95%), D&D (94%) и GENESYS (90%) продемонстрировали значимо более высокие показатели.

В отличие от контрольной группы, где применялись классические игровые технологии без ролевой составляющей, все экспериментальные группы использовали полноценные настольные ролевые игры различных систем. Общая численность участников экспериментальных групп составила 98 человек (с учётом всех 13 групп). Итоговые результаты тестирования показали, что шесть из семи систем обеспечили процент освоения программы выше контрольного значения (83%), и лишь одна система (GURPS) продемонстрировала результат ниже. Это подтверждает гипотезу о том, что правильно подобранные НРИ в целом эффективнее традиционных игровых технологий, однако эффективность сильно зависит от конкретной системы и условий её применения. Ниже представлен анализ каждой системы в порядке убывания процента освоения.

1) FATE Core (17 участников, две группы по 8 и 9 человек). FATE Core показал самый высокий результат — 95% освоения программы, что на 12 процентных пунктов выше контрольной группы. Уровень погружения оценён как средний, сложность освоения — низкая. Такое сочетание объ-

ясняется природой системы: FATE Core является нарративной, не перегруженной тактическими правилами, но при этом предлагает механику аспектов и очков судьбы, которая позволяет участникам активно влиять на сюжет. Низкий порог входа (минимальная подготовка ведущего и игроков) способствовал быстрому старту и удержанию интереса. Средний уровень погружения, однако, не стал помехой: участники не «выпадали» из реальности, но при этом были достаточно вовлечены, чтобы принимать географически осмысленные решения. Ключевым дидактическим преимуществом FATE Core оказалась возможность совместного конструирования географической реальности: игроки сами вводили факты о местности через успешные броски (например, «я знаю, что в этой бухте есть пресная вода»), что стимулировало вербальную инициативу и творческое применение географических знаний. Высокий процент освоения (95%) свидетельствует, что нарративный подход не уступает симуляционистскому в усвоении предметного содержания, а в ряде случаев превосходит его за счёт более высокой мотивации и снижения когнитивной нагрузки от сложных правил.

2) Dungeons & Dragons (15 участников, две группы по 7 и 8 человек). D&D показал результат 94% — второй по величине и также значительно выше контрольного (83%). Уровень погружения высокий, сложность освоения средняя. D&D — классическая симуляционистская система с развёрнутыми механиками гекс-путешествий, ресурсного менеджмента и тактических боёв. Высокий уровень погружения достигался за счёт детализированных листов персонажа, ролевого отыгрыша рас и классов, а также использования миниатюр и карт. Средняя сложность освоения (по сравнению с GURPS, например) объясняется хорошей локализацией, большим количеством обучающих материалов и знакомством части участников с системой по видеоиграм или стримам. Эффективность D&D объясняется прежде всего тем, что механика «гексового путешествия» (hexcrawl) напрямую тренирует картографическую грамотность и планирование маршрута с учётом природных условий. Участники самостоятельно прокладывали курс, вели учёт припасов (еда, вода, фураж),

сталкивались с последствиями непогоды и выбирали между коротким опасным путём и длинным, но безопасным. Эти игровые действия почти один в один соответствуют реальным географическим задачам, что обеспечило высокий перенос знаний. Недостатком стал некоторый крен в сторону боевых столкновений: в D&D участники иногда предпочитали силовое решение конфликтов дипломатии или географической хитрости, что несколько снижало чисто географическую составляющую. Тем не менее итоговые 94% подтверждают высокую пригодность D&D для целей географического образования.

3) GENESYS (8 участников, одна группа). GENESYS показал результат 90%, что также выше контрольного (83%). Уровень погружения — низкий, сложность освоения — средняя. Низкое погружение объясняется механикой специальных нарративных кубиков: участники вынуждены постоянно отвлекаться на интерпретацию символов (успех, преимущество, угроза, отчаяние), что снижает эффект «погружения в роль». Тем не менее освоение программы оказалось высоким (90%), что говорит о компенсаторных механизмах: нестандартные исходы бросков создавали непредсказуемые географические ситуации (внезапная поломка компаса, неожиданная смена ветра, встреча с местными проводниками), стимулируя импровизацию и адаптивное мышление. Однако, как отмечалось в параграфе 3.2, картографическая точность в GENESYS была ниже, чем в D&D, а результаты тестов показали, что участники хуже справлялись с заданиями на точное определение координат и расстояний. Тем не менее высокий общий процент (90%) и превышение над контролем позволяют рекомендовать GENESYS в качестве альтернативы для тех педагогов, которые хотят внести элемент непредсказуемости и развивать прежде всего гибкость мышления, а не формальную картографическую грамотность.

4) City of Mist (16 участников, две группы по 8 человек). Результат — 89%, выше контрольного (83%). Уровень погружения высокий, сложность освоения низкая. City of Mist — нарративная система с элементами нуара и мифологии, не предназначенная для путешествий, но адаптиро-

ванная нами под географические сценарии через создание «мифологических локаций», привязанных к реальным биомам. Высокое погружение достигалось за счёт глубокой проработки личных тем персонажей и атмосферы городского мистицизма. Низкая сложность освоения (правила объясняются за 15 минут) позволила быстро включить участников. Однако результат 89% несколько ниже, чем у FATE Core (95%), при схожем нарративном подходе. Причина видится в том, что City of Mist не имеет встроенных механик для дальних путешествий и менеджмента ресурсов, а сценарии, как правило, ограничены городской территорией. Участники проявляли высокую вербальную инициативу и успешно решали исследовательские задачи, но реже сталкивались с необходимостью картографирования, расчёта расстояний и учёта климатических зон. Соответственно, прирост по фактологическим и картографическим заданиям был несколько ниже, чем в D&D или FATE Core. Тем не менее City of Mist показал свою пригодность как система, развивающая прежде всего системное и ассоциативное географическое мышление, особенно в темах, связанных с взаимодействием человека и среды (урбанизация, природные риски, культурный ландшафт).

5) Pirate Borg (14 участников, две группы по 7 человек). Результат — 85%, что лишь на 2 процентных пункта выше контрольной группы (83%). Уровень погружения средний, сложность освоения низкая. Pirate Borg — ультралёгкая система с пиратским антуражем, высокая смертность персонажей и минималистичные правила. Низкая сложность освоения позволила участникам начать игру практически без подготовки, а пиратская тематика вызвала первоначальный энтузиазм. Однако итоговый результат (85%) лишь незначительно превышает контрольный и значительно уступает лидерам (FATE Core и D&D). Качественный анализ показал, что к четвёртой-пятой сессии вовлечённость участников снижалась по двум причинам. Во-первых, из-за высокой смертности персонажи часто гибли от случайных бросков кубиков (например, шторм или цинга), что разрушало сюжетную связность и снижало мотивацию к долгосрочному планированию. Участники

начинали действовать хаотично, не просчитывая географические последствия. Во-вторых, система не содержала внятных механик для картографирования и навигации: путешествия сводились к броску «выживание» без детализации по типам местности, что не позволяло тренировать пространственное мышление. Таким образом, *Pirate Borg* пригодна для краткосрочных (2–3 сессии) географических проектов с целью первичной мотивации, но не для систематического изучения географии в течение учебного года.

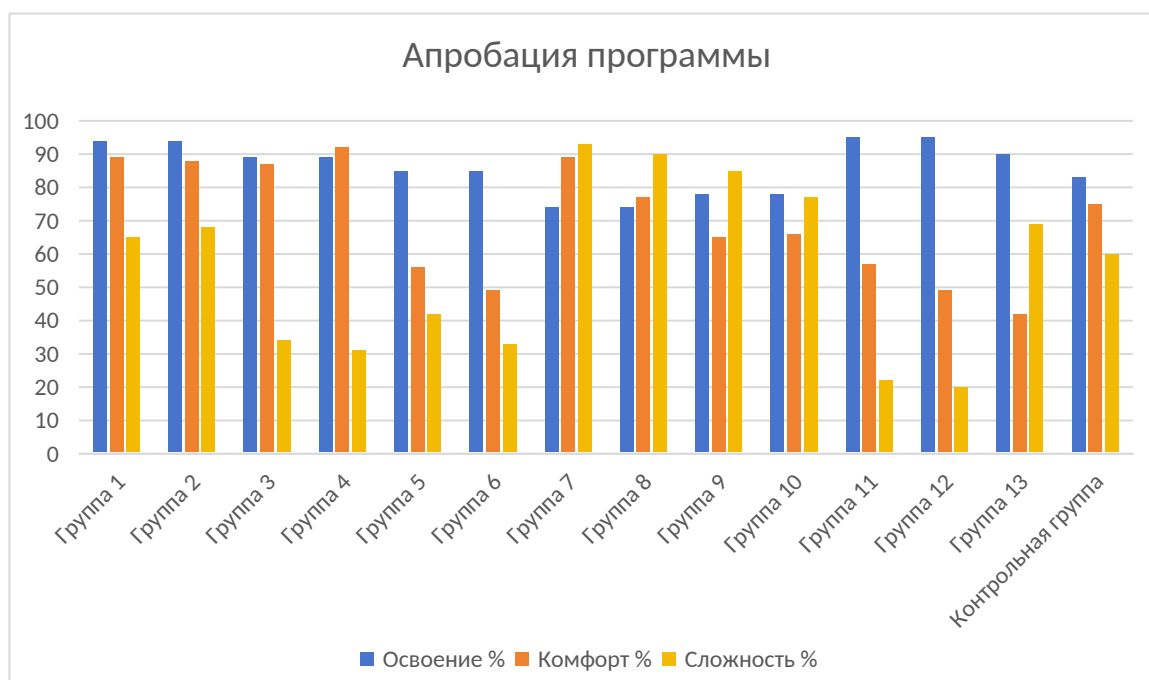
6) *Call of Cthulhu* (15 участников, две группы по 7 и 8 человек). Результат — 78%, что ниже контрольной группы (83%) на 5 процентных пунктов. Уровень погружения средний, сложность освоения высокая. *Call of Cthulhu* — система ужасов, ориентированная на расследования, потерю рассудка и ощущение беспомощности перед стихиями. Высокая сложность освоения связана с объёмными правилами (особенно механика «рассудка», профессиональные навыки, система боя и уклонения) и необходимостью для ведущего создавать атмосферу саспенса. Несмотря на то, что мы адаптировали сценарии под географические экспедиции (Антарктида, пустыня Гоби, джунгли Амазонии), участники часто фокусировались на выживании и сохранении рассудка, а не на географическом анализе. В интервью они отмечали, что постоянное ожидание ужаса и угроза смерти отвлекали от запоминания географических фактов: «Я больше боялся за рассудок своего персонажа, чем запоминать названия ледников». Процент освоения (78%) оказался ниже контрольного, что свидетельствует: система ужасов в чистом виде не подходит для географического образования, поскольку создаёт избыточный эмоциональный стресс, который мешает усвоению предметного содержания. Тем не менее, отдельные элементы *Call of Cthulhu* (например, механика «преследования» и использование профессиональных навыков геолога, штурмана, врача) могут быть заимствованы другими системами. Вывод: *Call of Cthulhu* не рекомендуется в качестве основной системы для школьного географического кружка, но может использоваться для тематических занятий по экстре-

мальной географии (Арктика, пустыни, джунгли) при условии снижения хор-
пор-составляющей.

7) GURPS (13 участников, две группы по 6 и 7 человек).
Результат — 74%, самый низкий среди всех экспериментальных групп и зна-
чительно ниже контрольного (83%). Уровень погружения высокий, слож-
ность освоения высокая. GURPS — универсальная симуляционистская систе-
ма с максимальной детализацией: расчёт скорости ветра, утомления от пере-
носимого груза, влияние обуви на усталость, точные баллистические табли-
цы и т.д. Высокий уровень погружения достигался за счёт реализма: участни-
ки действительно чувствовали себя исследователями, которым нужно учиты-
вать каждый килограмм снаряжения и каждый градус температуры. Однако
высокая сложность освоения (правила GURPS занимают несколько томов)
привела к тому, что значительная часть учебного времени уходила на разбор
механик и расчёты, а не на географическое содержание. В группах GURPS
участники затрачивали до 40% времени сессии на калькуляцию штрафов за
местность, проверку выносливости и учёт влажности. Это вызывало когни-
тивную перегрузку и снижало мотивацию: «Мы больше считаем килограм-
мы, чем изучаем географию». В итоге процент освоения программы оказался
самым низким (74%) — даже ниже, чем в контрольной группе, где игровые
технологии хотя и были традиционными, но не отвлекали от предмета. При
этом интересно, что отдельные участники с высокими математическими
способностями показывали отличные результаты по картографической
точности, однако в группе в целом эффект оказался отрицательным. Вывод:
GURPS непригодна для школьного географического образования в её полном
объёме из-за чрезмерной сложности и перегруженности симуляционными
механиками. Отдельные модули GURPS (правила путешествий, климата, ре-
сурсов) могут быть использованы в других системах, но не сама система це-
ликом.

По проценту освоения программы (от наивысшего к низшему) системы
расположились следующим образом:

FATE Core (95%) > D&D (94%) > GENESYS (90%) > City of Mist (89%) > Pirate Borg (85%) > Контрольная группа, без НРИ (83%) > Call of Cthulhu (78%) > GURPS (74%).



Таким образом, наиболее эффективными для географического образования в условиях школьного клуба дополнительного образования оказались FATE Core и Dungeons & Dragons. FATE Core хороша своей низкой сложностью, гибкостью и способностью стимулировать вербальную инициативу. D&D — системой гекс-путешествий и ресурсного менеджмента, напрямую формирующей картографическую грамотность. GENESYS и City of Mist также дали высокие результаты (выше 89%) и могут рассматриваться как достойные альтернативы. Pirate Borg показал результат, лишь незначительно превышающий контрольный, и рекомендуется только для краткосрочных проектов. Call of Cthulhu и GURPS продемонстрировали результаты ниже контрольной группы, что доказывает: не всякая НРИ-система автоматически улучшает географическое образование; система должна быть специально отобрана и адаптирована, сбалансирована по сложности и не создавать избыточный стресс или когнитивную перегрузку.

Таблица 2

Результаты апробации

№	Используемая НРИ	Кол- во участ- ников	Уровень по- гружения	Уровень слож- ности для осво- ения и исполь- зования	Процент освоения програм- мы	Сравнение с ре- зультатом контроль- ной груп- пы
1-2	Dungeons and Dragons	15	Высо- кий	Средний	94 %	83 %
3-4	City of Mist	16	Высо- кий	Низкий	89 %	83 %
5-6	Pirate Bork	14	Сред- ний	Низкий	85 %	83 %
7-8	GURPS	13	Высо- кий	Высо- кий	74 %	83 %
9 -10	Call of Ctulchu	15	Сред- ний	Высо- кий	78 %	83 %
11-12	FATE Core	17	Сред- ний	Низкий	95 %	83 %
13	GENESY S	18	Низкий	Средний	90 %	83 %

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе работы установлено, что настольные ролевые игры не являются спонтанно возникшим феноменом, а закономерно эволюционировали из военных игр (варгеймов), пройдя путь от прусского Kriegspiel и любительских разработок Герберта Уэллса до коммерческих систем Чарльза Робертса и, наконец, первой ролевой системы Dungeons & Dragons (1974). Выявлено, что ключевым катализатором роста популярности НРИ стало литературное наследие Дж. Р. Р. Толкина, сместившее интерес аудитории с исторических баталий на фэнтезийные миры. Проведена классификация современных НРИ.

Проанализированы как зарубежные, так и отечественные работы, демонстрирующие потенциал НРИ за пределами развлечения. В образовательной среде НРИ используются для развития гибких навыков (коммуникация, эмпатия, критическое мышление, лидерство), социально-эмоционального обучения (самосознание, саморегуляция), а также в качестве инструмента преподавания истории. Настольные ролевые игры обладают солидной эмпирической и методической базой для внедрения в образование, включая предметное обучение географии.

На базе МАОУ СШ «Комплекс Покровский» была разработана и утверждена дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Игровой клуб "Подземелья и Колумбы"». В период с сентября 2024 по май 2026 года проведён педагогический эксперимент с участием 118 обучающихся (контрольная группа — 20 человек без НРИ; экспериментальные группы — 98 человек на семи различных НРИ-системах). Разработаны контрольно-измерительные материалы, включая тематические тесты с закрытыми и открытыми вопросами, а также протоколы наблюдения за активностью участников.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Garcia-Soriano, F. Beyond play: A scoping review of innovative applications of tabletop role-playing games [Текст] / F. Garcia-Soriano, M. E. Fabregat Cabrera, R. Ruiz Callado // European Public & Social Innovation Review. — 2025. — Vol. 11. — P. 1–28.
2. Manganello, F. Tabletop Role-Playing Games for Social Skill Development in Adult Learning: A Scoping Review [Текст] / F. Manganello, D. Capobianco // Games in Learning and Teaching. — 2026. — Vol. 2, № 1.
3. Stubbs, R. Tabletop role-playing games and social and emotional learning in school settings [Текст] / R. Stubbs, N. Sorensen // Social and Emotional Learning: Research, Practice, and Policy. — 2025. — P. 100090.
4. Haarman, S. Education and Analog Role-Playing Games: Theory and Pedagogy [Текст] : [в 2 т.] / S. Haarman. — New York : Routledge, 2025. — Т. 1. — 286 с. — ISBN 978-1041076124.
5. Watson, A. Tabletop Role-Playing Games in the Classroom: Infusing Gameplay Into K-12 Instruction [Текст] / A. Watson. — Jefferson : McFarland & Company, Inc., Publishers, 2026. — 215 с. — (Studies in Gaming). — ISBN 978-1476697550.
6. Zamboni, C. Roll for Learning: 51 Micro Tabletop Role-Playing Games to Use in the Classroom [Текст] : [сборник] / C. Zamboni, M. Farber, W. Merchant. — [Б. м.] : Play Story Press, 2024.
7. Bawa, A. LEARNING THROUGH IMAGINATION: A SAGA OF TABLETOP ROLEPLAYING GAMES IN EDUCATION [Текст] : дис. ... д-ра философии (PhD) / Arpit Bawa ; Purdue University. — West Lafayette, 2025.
8. Дородных Д. А. Использование настольно-ролевой игры «DnD» для развития навыков межличностного взаимодействия подростков с расстройством аутистического спектра [Текст]: автореф. дис. ... магистра психолого-пед. наук / Дородных Дарья Александровна ; Моск. гос. психолого-пед. ун-т. — М., 2024. — 7 с.

9. ДЭСИР [Электронный ресурс] : первый в России социально-образовательный проект в формате настольной ролевой игры с цифровой платформой // Платформа Университета 2035. — URL: <https://pt.2035.university/project/desir> (дата обращения: 24.05.2026).

10. «НеИгры» — серия настольно-ролевых игр для подростков: Самара учится через игру [Электронный ресурс] // Сеть ресурсных центров НКО. — 2026. — 17 марта. — URL: <https://nko-pfo.ru/65309> (дата обращения: 24.05.2026).

11. Teachers Create Vibrant Learning Experiences with tabletop role-playing games [Электронный ресурс] : [о применении кампании «Tombs & Pyramids» для изучения Древнего Египта] // Kentucky Teacher. — 2025. — 14 февраля. — URL: <https://www.kentuckyteacher.org/leadership/guest-columns/2025/02/teachers-create-vibrant-learning-experiences-with-tabletop-role-playing-games/> (дата обращения: 24.05.2026).

12. Garcia-Soriano, F. Beyond play: A scoping review of innovative applications of tabletop role-playing games [Текст] / F. Garcia-Soriano, M. E. Fabregat Cabrera, R. Ruiz Callado // European Public & Social Innovation Review. — 2025. — Vol. 11. — P. 1–28.

13. Stubbs, R. Tabletop role-playing games and social and emotional learning in school settings [Текст] / R. Stubbs, N. Sorensen // Social and Emotional Learning: Research, Practice, and Policy. — 2025. — P. 100090.

14. Manganello, F. Tabletop Role-Playing Games for Social Skill Development in Adult Learning: A Scoping Review [Текст] / F. Manganello, D. Capobianco // Games in Learning and Teaching. — 2026. — Vol. 2, № 1.

15. Zainuddin, Z. The impact of game-based learning on classroom instruction: A systematic literature review [Текст] / Z. Zainuddin, S. K. W. Chu, M. Shujahat, C. J. Perera // Malaysian Journal of Learning and Instruction. — 2025. — Vol. 22, № 2. — P. 125–158.

16. Bawa, A. LEARNING THROUGH IMAGINATION: A SAGA OF TABLETOP ROLE-PLAYING GAMES IN EDUCATION [Текст] : дис. ... д-ра философии (PhD) / Arpit Bawa ; Purdue University. — West Lafayette, 2025.

17. Roast, A. A Preliminary Geography of the (Mega)Dungeon: Spatial Practice and Tabletop Role-Playing Games [Текст] / A. Roast // E-Learning and Digital Media. — 2024. — Vol. 21, № 3. — P. 210–228.

18. Sidhu, P. Classrooms and Dragons: Learning from Dungeons & Dragons [Текст] / P. Sidhu // Fifty Years of Dungeons & Dragons / под ред. M. Carter, J. P. Zagal. — Cambridge : MIT Press, 2024. — P. 215–232.

19. Bampasidou, M. Using games in geographical and planning-related teaching: Serious games, edutainment, board games and role-play [Текст] / M. Bampasidou, T. L. McAlpine, C. D. Clark // Journal of Geography in Higher Education. — 2021. — Vol. 45, № 4. — P. 521–540.

20. Roast, A. Tabletop role-playing games offer insight into how we think about spaces [Электронный ресурс] / A. Roast // University of Leeds News. — 2024. — 7 March. — URL: <https://environment.leeds.ac.uk/news/article/5583/tabletop-role-playing-games-offer-insight-into-how-we-think-about-spaces> (дата обращения: 25.05.2026).

21. Watson, A. Tabletop Role-Playing Games in the Classroom: Infusing Gameplay Into K-12 Instruction [Текст] / A. Watson. — Jefferson : McFarland & Company, Inc., Publishers, 2026. — 215 с. — (Studies in Gaming). — ISBN 978-1476697550.

22. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. — 1966. — № 6. — С. 62–76.

23. Эльконин Д. Б. Психология игры. — 2-е изд. — М.: Владос, 1999. — 360 с.

24. Леонтьев А. Н. Психологические основы дошкольной игры // Избранные психологические произведения: В 2 т. — М.: Педагогика, 1983. — Т. 1. — С. 303–323.

25. Хейзинга Й. Homo Ludens. Человек играющий / пер. с нидерл. — М.: Эксмо-Пресс, 2001. — 352 с.
26. Haarman S. Education and Analog Role-Playing Games: Theory and Pedagogy. — Vol. 1. — New York: Routledge, 2025. — 300 p. — ISBN 978-1-041-07607-0
27. Watson A. Tabletop Role-Playing Games in the Classroom: Infusing Gameplay Into K-12 Instruction. — Jefferson: McFarland & Company, 2026. — 215 p. — ISBN 978-1476697550.
28. Daniau S. The Transformative Potential of Role-Playing Games—From Play to Ritual // Simulation & Gaming. — 2016. — Vol. 47, № 4. — P. 423–444.
29. Masek L., Stenros J., Bowman S. L. The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies. — New York: Routledge, 2024. — 600 p.
30. Hitchens M., Drachen A. The Many Faces of Role-Playing Games // International Journal of Role-Playing. — 2021. — Issue 12. — P. 15–39.
31. Zagal J. P., Deterding S. Role-Playing Games and the Ludic Turn // Games and Culture. — 2023. — Vol. 18, № 4. — P. 505–520.
32. Дородных Д. А. Использование настольно-ролевой игры «DnD» для развития навыков межличностного взаимодействия подростков с расстройством аутистического спектра: автореф. дис. ... магистра психолого-пед. наук. — М.: МГППУ, 2024. — 7 с.
33. Ошуркова Е. И. Игровая деятельность в учебном процессе слабослышащих детей // Наука и современность. — 2014. — № 33. — С. 86–89.
34. Полярное приключение в ТМК ОУ «Потаповская средняя школа №12»: ученики сражались за сокровища Таймыра в игровой лаборатории! [Электронный ресурс] // Управление образования Таймырского района. — 2024. — 21 мая. — URL: <http://taimyr-edu.ru/node/2021>
35. От Камчатки до Поволжья: настольные игры становятся новым инструментом изучения регионов [Электронный ресурс] // Eurekanet. — 2025. — 25 февраля. — URL: <https://old.eurekanet.ru>

36. Игровой набор «Картограф» [Электронный ресурс] // Mosaicum. — URL: <https://mosaicum.ru/shop/cartograph/>

37. Zamboni, C. Roll for Learning: 51 Micro Tabletop Role-Playing Games to Use in the Classroom [Текст] : [сборник] / C. Zamboni, M. Farber, W. Merchant. — [Б. м.] : Play Story Press, 2024.

Согласие на размещение текста выпускной квалификационной работы обучающегося в ЭБС КГПУ им. В. П. Астафьева

Я, _____, разрешаю КГПУ им. В. П. Астафьева безвозмездно воспроизводить и размещать (доводить до всеобщего сведения) в полном объёме и по частям написанную мной в рамках выполнения основной профессиональной образовательной программы выпускную квалификационную работу магистранта по теме

(далее — ВКР магистранта) в сети Интернет в ЭБС КГПУ им. В. П. Астафьева, расположенная по адресу <http://elib.kspu.ru>, таким образом, чтобы любое лицо могло получить доступ к ВКР из любого места и в любое время по собственному выбору, в течении всего срока действия исключительного права на ВКР.

Я подтверждаю, что ВКР написана мною лично, в соответствии с правилами академической этики и не нарушает интеллектуальных прав иных лиц.

(дата)

(подпись)

РЕЦЕНЗИЯ

на магистерскую диссертацию

Белоусова Данила Сергеевича

Настольные ролевые игры в изучении географии на примере деятельности игрового клуба «Подземелья и Колумбы»

Направление подготовки 44.04.01 Педагогическое образование

Направленность (профиль) образовательной программы

География для практики и образования

Формирование предметных результатов по географии имеет ключевое значение для всестороннего развития личности и подготовки учащихся к жизни в современном мире. Эти результаты включают не только знания о природе, населении и хозяйстве Земли, но и умение адаптировать, оценивать и применять географическую информацию в различных ситуациях. Поэтому тема магистерской диссертации Белоусова Д.С. является актуальной.

Цель и задачи исследования выполнены. Одна из задач позволяет раскрыть эффективность использования формата настольных ролевых игр для улучшения образовательного процесса по географии на примере игрового клуба «Подземелья и Колумбы». Во второй главе раскрываются исследования и образовательные проекты по самым разным предметам, в основе которых лежит принцип настольной ролевой игры, и эти исследования показывают высокий потенциал настольных ролевых игр в образовании. В третьей главе представлены этапы планирования и проведения практических занятий в рамках игрового клуба «Подземелья и Колумбы», целью которых было исследование эффективности настольных ролевых игр в изучении Великих Географических Открытий в частности и географии в целом.

Библиографический список представлен широким спектром литературных источников. Оформление работы соответствует установленным требованиям. Основное содержание работы представлено в статьях по материалам научно-практических конференций.

Магистерская диссертация Белоусова Д.С. «Настольные ролевые игры в изучении географии на примере деятельности игрового клуба «Подземелья и Колумбы»» соответствует требованиям, предъявленным к работам данного квалификационного уровня, и заслуживает положительной оценки, а сам автор — присвоения степени «магистр» по направлению подготовки 44.04.01 «Педагогическое образование», направленность образовательной программы «География для практики и образования».

к.б.н., доцент кафедры медико-биологических
основ физической культуры и
безопасности жизнедеятельности
Чмиль. И.Б.