

ПРИМЕНЕНИЕ НАСТОЛЬНЫХ ИГР В ЦИФРОВОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ СРЕДЕ НА ПРИМЕРЕ НРИ «ДЭСИР»

Щербакова Н.Е., к.пед.н., доцент,

Епихина К.А., студент,

ПГУ, г. Пенза, Россия

Аннотация. Цифровая трансформация образования требует инструментов, развивающих эмоциональный интеллект, эмпатию, навыки сотрудничества и критическое мышление, с чем обычные электронные курсы справляются слабо, в то время как настольные ролевые игры (НРИ), основанные на совместном нарративе и принятии ролей, обладают в этой сфере значительным потенциалом. В статье представлена авторская психолого-педагогическая игра «ДЭСИР» и модель её включения в гибридную образовательную среду с акцентом на сохранение живого общения и рефлексии. Результаты предпроектного исследования методом Customer Development (N=15) подтверждают высокий запрос профессионального сообщества на подобные решения.

Ключевые слова: Настольные ролевые игры, метапредметные компетенции, soft skills, гибридное обучение, цифровая трансформация образования, Customer

Development

.

Цифровая трансформация охватывает всё больше областей наших жизней. И если с такими областями как промышленность и медицина все очевидно и такая метаморфоза естественно, то ситуация с образованием находится в интересном положении.

Если репродуктивные формы обучения – передача знаний и отработка типовых навыков – успешно технологизированы благодаря онлайн-платформам и специализированным курсам, то вопрос развития метапредметных компетенций до сих пор остаётся методически недостаточно обеспеченным в цифровой и гибридной среде. Отсутствие эффективных цифровых инструментов для тренировки эмоционального интеллекта, эмпатии, навыков сотрудничества и критического мышления создаёт барьер на пути создания полноценной цифровой образовательной среды, ориентированной на компетентностные результаты [4, 5].

Одним из перспективных направлений, способных преодолеть этот разрыв, выступают игровые технологии, где особенно стоит выделить в этом списке настольные ролевые игры (НРИ).

Автор: Щербакова Н.Е., Епихина К.А.
18.05.2026 12:43 -

Природа НРИ, основанная на совместном конструировании сюжета и мира, принятии разнообразных ролей, а так же решении открытых задач, как раз и создают необходимые условия для активизации рефлексии, эмпатии и коммуникации - то есть нужных для обучения навыков [1, 3]. Причём в отличие от компьютерных игр, на которые могут ссылаться данный тип игр, НРИ сохраняют живое межличностное взаимодействие, а при переносе в цифровую среду (виртуальные столы, видеосвязь) может быть достигнут баланс между геймификацией и социального взаимодействия.

Данная статья представляет практический опыт проектирования авторской психолого-педагогической настольной ролевой игры «ДЭСИР», как модели ориентированной на развитие метапредметных компетенций подростков.

Цель данной работы – обоснование и описание трёхкомпонентной модели внедрения НРИ в гибридную образовательную среду при максимальном сохранении психолого-педагогического потенциала игры, а также анализ результатов предпроектного эмпирического исследования, проведённого методом Customer Development для оценки запроса целевой аудитории.

«ДЭСИР» – настольная ролевая игра в сеттиге фэнтези, рассчитанная на группу из 4–7 участников в возрасте 13–16 лет.

Игровая сессия строится вокруг общей истории, в которой игроки от лица персонажей сталкиваются с моральными дилеммами, конфликтными ситуациями и задачами, требующими кооперации, эмпатии и аргументации собственной позиции. Каждый персонаж наделён предысторией, содержащей типичные для подросткового возраста проблемы, характером, а так же определенным архетипом поведения, который подросток будет отыгрывать. Ведущий (подразумевается педагог-психолог, психолог или педагог, овладевший навыками проведения игры) выполняет роль фасилитатора, выступая в роли рассказчика истории и помогая участникам рефлексировать полученный опыт. Игра может проводиться как в очном, так и в гибридном/цифровом формате с сохранением всех ключевых механик.

Данная игра находится в состоянии тестовых игр, а так же в пилотном доступе.

Для обоснования востребованности продукта и уточнения его ключевых характеристик в апреле 2026 года был проведён Customer Development – серия полуструктурированных глубинных интервью с представителями целевой аудитории.

Выборку составили 15 респондентов из г. Пензы и Пензенской области, непосредственно работающих с подростками или имеющих детей соответствующего возраста. Основную часть участников (12 человек, 80 %) составили педагоги-психологи; 3 респондента (20 %) – студенты психолого-педагогических направлений. Один из опрошенных является также родителем подростка 13–16 лет.

Анализ интервью подтвердил выраженную неудовлетворённую потребность в инструментах для развития социальных навыков подростков. Все без исключения респонденты (N=15) указали, что либо не располагают действенными инструментами для работы с подростковыми проблемами, либо нуждаются в более эффективных решениях. Среди педагогов-психологов этот запрос был единогласным (100% от опрашиваемых). Студенты также отметили дефицит практико-ориентированных методик; двое из трёх высоко оценили потенциал игрового формата.

Наиболее острыми проблемами подростков, по мнению опрошенных, выступают изоляция и трудности в общении (53% от опрашиваемых), цифровая зависимость (47%), а также агрессивность и утрата ассертивности (по 27%). Именно эти вызовы были положены в основу проектирования игровых механик

Оценка предложенной концепции игры оказалась преимущественно положительной: 80% респондентов позитивно восприняли идею, причём 40% выразили готовность применить игру немедленно, ещё 40% – после получения дополнительной информации. 20% участников высказали сомнения, связанные с неочевидностью механизма оценки результатов и возможными организационными барьерами. В качестве главных аргументов «за» назывались интерактивный формат работы, возможность групповой реализации и создание безопасного пространства для проработки социальных навыков. Относительно готовности к практическому использованию большая часть респондентов (93 %) заявили, что рассмотрели бы возможность использования подобной игры в своей работе.

Автор: Щербакова Н.Е., Епихина К.А.
18.05.2026 12:43 -

Таким образом, предпроектное исследование подтвердило высокий запрос на методически проработанные игровые инструменты для развития soft skills подростков и позволило сфокусировать дизайн «ДЭСИР» на наиболее востребованных проблемных зонах.

На основе полученных данных была разработана трёхкомпонентная модель, обеспечивающая перенос игры в цифровой и гибридный форматы без потери её обучающего потенциала.

Первый элемент системы - технологический. Здесь предложена система, где игра может проводиться как полностью очно с классическим набором материалов, так и в дистанционном режиме. В цифровом варианте используется виртуальный стол с загруженными авторскими модулями «ДЭСИР», а связь между участниками обеспечивается системой видеоконференцсвязи. Это позволяет сохранить прямой голосовой контакт и визуальные невербальные сигналы, тогда как виртуальный стол берёт на себя функции документирования событий, справочных материалов и, при необходимости, автоматической обработки правил.

Затем стоит отметить методологический аспект - ведущий (педагог-психолог) получает заранее созданный пакет сценариев, построенных по принципу «дерева решений», где каждый значимый выбор игроков влияет на развитие нарратива. Карточки с игровыми персонажами содержат заранее заложенные типовые подростковые конфликты (например, буллинг, страх отвержения), что позволяет в безопасной обстановке прорабатывать сложные социальные ситуации. В руководстве ведущего прописаны рекомендации по фасилитации обсуждения после каждой сцены, включая вопросы для

рефлексии и фиксации инсайтов участников.

И наконец организационный компонент, где игра реализуется в модульном формате: 4–6 сессий продолжительностью 90–120 минут каждая, с частотой 1–2 раза в месяц. Такой график соответствует предпочтениям аудитории и позволяет встраивать игру в план воспитательной работы, факультативы или кружковую деятельность образовательной организации. Модульная структура также даёт возможность использовать отдельные сценарии в рамках тематических классных часов или тренингов.

Цифровая надстройка в данной модели не замещает живое общение, а дополняет его, снимая типичные организационные ограничения (географическая удалённость, необходимость хранения материалов) и предоставляя инструменты для документирования прогресса и обратной связи. Тем самым преодолевается обозначенный в начале статьи разрыв между «живой» природой развития soft skills и возможностями цифровой среды.

Проведённое исследование показало, что периферийное положение soft skills в цифровой трансформации образования обусловлено не технологической неосуществимостью, а дефицитом методически проработанных инструментов, способных соединить развивающий потенциал игрового взаимодействия с современными платформенными решениями. Данные

Customer

Development

свидетельствуют о крайне высоком запросе на подобные продукты со стороны

педагогов-психологов и будущих специалистов.

Настольная ролевая игра «ДЭСИР» выступает примером продукта, в котором игровая механика, психолого-педагогические задачи и цифровые решения проектируются как единое целое. Предложенная трёхкомпонентная модель (технологический, методический, организационный компоненты) позволяет перенести НРИ в гибридную среду, сохраняя ключевые факторы эффективности – живое общение, кооперативный нарратив и рефлекссию.

Вместе с тем, предпроектное исследование выявило реалистичные ограничения: опасения потенциальных пользователей связаны с отсутствием данных об объективных результатах и возможными административными барьерами внедрения. Это указывает на необходимость продуманной стратегии продвижения, включающей создание демо-версий, апробацию на методических объединениях и публикацию доказательных кейсов. Дальнейший этап работы предполагает расширение выборки, проведение пилотных игровых сессий с замерами динамики метапредметных компетенций участников и подготовку эмпирически обоснованных рекомендаций для массового внедрения.

Литература

1. Bowen M. Tabletop role-playing games as therapeutic tools // Journal of Creativity in Mental Health. – 2019. – Vol. 14, No. 3. – P. 315–328.

2. Cover J. G. The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games. – Jefferson, NC : McFarland, 2010. – 212 p.

3. Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. Gamification: Toward a definition // Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '11). – Vancouver, BC, Canada, 2011.

4. Фрумин И. Д., Реморенко И. М., Кузьминов Я. И. Универсальные компетентности и новая грамотность: чему учить сегодня. – М. : НИУ ВШЭ, 2019. – (Современная аналитика образования. Вып. 2).

5. Уваров А. Ю. Образование в цифровом мире: на пути к трансформации. – М. : Издательский дом Высшей школы экономики, 2020. – 224 с