



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

КАФЕДРА ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ И

ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

**Разработка программы развития творческих навыков студентов СПО в
сфере креативных индустрий через игропрактику**

Выпускная квалификационная работа по направлению

44.04.04 Профессиональное обучение (по отраслям)

Направленность программы магистратуры

«Менеджмент профессионального образования»

Форма обучения очная

Проверка на объем
заимствований:

96,81 % авторского текста

Выполнил:

Студент группы ОФ-209-174-2-1

Мельценаж Ксения Алексеевна

Работа рекомендована к защите

«__» _____ 2025 г.

Зав. кафедрой ИППО и ПМ

Корнеева Н.Ю.

Научный руководитель:

Заведующий кафедрой, кандидат педагогических наук,
доцент

Корнеева Наталья Юрьевна

Челябинск

2026

СОДЕРЖАНИЕ

СОДЕРЖАНИЕ	2
ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ НАВЫКОВ СТУДЕНТОВ СПО В СФЕРЕ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ СРЕДСТВАМИ ИГРОПРАКТИКИ	12
1.1. Специфика подготовки специалистов СПО в сфере креативных индустрий.....	12
1.2. Творческие навыки в структуре профессиональной компетентности специалистов креативных индустрий. Игропрактика как педагогический метод развития творческих навыков.....	16
1.3. Программа развития творческих навыков студентов СПО через игропрактику: структура, содержание и методика реализации	27
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	40
ГЛАВА 2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ И ЭКСПЕРТНАЯ ОЦЕНКА ПРОГРАММЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ НАВЫКОВ СТУДЕНТОВ СПО ЧЕРЕЗ ИГРОПРАКТИКУ	43
2.1. Практическое обоснование программы: опыт реализации образовательных инициатив в сфере креативных индустрий	43
2.2. Экспертная оценка программы и методические рекомендации по внедрению	49
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2	57
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	59
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	63

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность Исследования. Современная экономика всё в большей степени опирается на творческий потенциал человека: креативные индустрии – дизайн, анимация, игровая индустрия, медиапроизводство, сценарное искусство – становятся одним из ключевых секторов развития как национальных, так и региональных экономик. По данным Росстата, в 2024 году вклад креативных индустрий в ВВП страны составил 4,1% (7,5 трлн руб.), а по итогам 2025 года – уже 4,2% (8,26 трлн руб.); выручка сектора превысила 10,7 трлн руб. (+21,6% к предыдущему году). Правительство РФ поставило стратегическую задачу довести долю креативных индустрий до 6% ВВП к 2030 году [1-2]. В Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года зафиксирован запрос на подготовку специалистов, способных работать в условиях высокой неопределённости, генерировать нестандартные решения и создавать культурно значимые продукты и проекты [2].

Однако быстрый количественный рост сектора обнажает острейший кадровый дефицит. По оценкам экспертов Минэкономразвития и ВШЭ, для сохранения текущих темпов роста креативной экономики необходимо ежегодно привлекать не менее 75 тысяч новых высококвалифицированных профессионалов. Как отметила заместитель министра Татьяна Илюшникова, креативная экономика включает три уровня: профильные индустрии (дизайн, медиа, архитектура, ИТ), поддерживающую инфраструктуру (образование, розница, пространства) и интеграцию креативных решений в традиционные отрасли. 75% добавленной стоимости сегодня формируют всего пять направлений: ИТ, реклама, гастрономия, исполнительские искусства и архитектура. 80% выручки сосредоточено в 10 регионах, включая Москву, Санкт-Петербург и Новосибирскую область. [3]. Система среднего профессионального образования, обеспечивающая массовую подготовку кадров для этих отраслей, оказывается в ситуации острого противоречия: с

одной стороны, рынок труда ждёт выпускников с развитым творческим мышлением и готовностью к работе в цифровой среде, с другой – действующие программы СПО ориентированы преимущественно на формирование технических компетенций и воспроизведение освоенных образцов. Выпускники демонстрируют недостаточный уровень творческого мышления – беглости, гибкости, оригинальности – и практически нулевую готовность к профессиональной деятельности в условиях быстрого роста нейросетей. В результате на рынке формируется двойной разрыв: избыток исполнителей рутинных задач и острый дефицит креативных специалистов нового типа [4].

Дополнительным вызовом становится стремительное распространение нейросетевых технологий в профессиональной деятельности специалистов креативных индустрий. Генеративный искусственный интеллект – Midjourney, Stable Diffusion, Claude, GPT, Runway и их аналоги – уже сегодня используется в дизайне, сценаристике, музыкальном производстве и визуальном контенте не как экзотический инструмент, а как повседневная рабочая среда. Рутинные задачи – генерация визуального контента, черновики сценариев, вариации персонажей – автоматизируются за минуты при правильном написании промпта [5]. Специалисты, не владеющие промпт-инжинирингом, критической оценкой результатов ИИ и навыками итеративной доработки, стремительно теряют конкурентоспособность и рентабельность на рынке труда. Это означает, что творческий навык современного специалиста включает не только способность генерировать идеи, но и умение выстраивать продуктивное взаимодействие с ИИ в творческом процессе. Подготовка к такому взаимодействию в системе СПО практически отсутствует. Единичные вузы и колледжи стали набирать новые специальности, которые взаимодействуют с искусственным интеллектом, в качестве некой апробации. Развитие креативного образования, разработка и внедрение новых учебных программ, повышение квалификации специалистов и формирование профессиональных стандартов – важное условие для дальнейшей динамики. В

2022 году в НИУ ВШЭ на факультете креативных индустрий был даже создан Институт развития креативных индустрий. [6]

В этих условиях особую педагогическую ценность приобретает игропрактика – совокупность методов, основанных на игровой деятельности, включающая геймификацию учебного процесса, *game-based learning* (он же GBL) и геймдизайн как учебную деятельность. В настоящем исследовании геймификация, а конкретно – создание визуальных новелл и применение нейросетевых технологий рассматриваются как взаимосвязанные формы и инструменты реализации игропрактики как педагогического метода. Исследования последних лет убедительно демонстрируют, что игровые форматы создают условия для развития именно тех качеств, которые востребованы в креативных профессиях: беглости и гибкости мышления, оригинальности решений, способности к детализации и доработке идей. Создание визуальных новелл (как базисный продукт) эффективно способствует развитию нарративного мышления и навыков принятия решений в ветвящихся сценариях, и, помимо этого, позволяют студентам несколько раз повторять определенный материал – при создании, как раз, синопсиса или логлайна, прописывании сцен, диалогов и квестов. Вместе с тем потенциал игропрактики в контексте подготовки специалистов СПО в сфере креативных индустрий остаётся недостаточно изученным: системных исследований, в которых геймификация, практика создания визуальных новелл и нейросетевые инструменты объединены в единую целостную образовательную программу для студентов СПО, не выявлено. Настоящее исследование восполняет этот пробел.

Практическим основанием настоящего исследования послужил опыт реализации дисциплины «Введение в креативные индустрии» в колледже креативных индустрий (ныне ЮУГК), в рамках которой студенты первого курса специальностей «Дизайн», «Анимация», «Геймдизайн» и «Фотография» получали первичные межпрофессиональные компетенции через создание кроссмедийных проектов. Анализ результатов реализации программы выявил

ряд системных ограничений: недостаточный уровень профессиональной насмотренности студентов (даже увлеченных своей компетенцией) и разрыв между созданными проектами и актуальными профессиональными стандартами. Это обусловило необходимость переосмысления подходов к проектированию образовательных программ в сфере креативных индустрий и разработки обновлённой модели, интегрирующей игропрактику, нейросетевые технологии и механизм регулярного содержательного обновления. Анализ реализации программы годового цикла показал, что столь длительный временной горизонт не соответствует темпу изменений в профессиональном инструментарии отрасли: к моменту завершения учебного года содержание программы рискует утратить актуальность. В качестве альтернативного организационного решения обоснована целесообразность формата профессионального конкурса-интенсива – GameJam, – обеспечивающего более короткий цикл реализации, оперативную обратную связь от профессионального сообщества и возможность ежегодного обновления тематики без изменения методической структуры программы.

Объект исследования – процесс развития творческих навыков студентов СПО в сфере креативных индустрий.

Предмет исследования – программа развития творческих навыков студентов СПО в сфере креативных индустрий, построенная на основе игропрактики.

Цель исследования – теоретически обосновать и разработать программу развития творческих навыков студентов СПО в сфере креативных индустрий средствами игропрактики. Для этого необходимо решить следующие задачи:

1. Уточнить содержание понятия «творческие навыки» применительно к профессиональной подготовке специалистов в сфере креативных индустрий и определить критерии их оценки.

2. Охарактеризовать специфику образовательного процесса СПО в сфере креативных индустрий и выявить педагогические противоречия в существующих подходах к подготовке специалистов.
3. Обосновать потенциал игропрактики как педагогического метода развития творческих навыков студентов СПО в единстве её уровней: геймификации, game-based learning и геймдизайна.
4. Разработать программу развития творческих навыков студентов СПО в сфере креативных индустрий на основе методической лестницы «игрок – создатель».
5. Провести экспертную оценку программы и разработать методические рекомендации по её внедрению в образовательный процесс СПО.

Методы исследования. *Теоретические:* анализ и синтез научной литературы по проблеме исследования; сравнительно-сопоставительный анализ подходов к определению творческих навыков; концептуальный анализ моделей игропрактики и human-AI collaboration; моделирование структуры и содержания программы. *Эмпирические:* анализ нормативных документов (ФГОС СПО, Концепция развития креативных индустрий); экспертная оценка разработанной программы.

Теоретическая значимость исследования заключается в уточнении понятия «творческие навыки» применительно к подготовке специалистов креативных индустрий в системе СПО; в обосновании методической лестницы «игрок – создатель» как принципа проектирования образовательных программ на основе игропрактики; в концептуальном обосновании роли нейросетевых технологий как инструментальной среды реализации геймдизайна в образовательном процессе.

Практическая значимость исследования состоит в том, что разработанная программа может быть использована педагогами СПО в сфере креативных индустрий; предложенный диагностический инструментарий применим для оценки творческих навыков студентов; методические

рекомендации обеспечивают возможность адаптации программы под различные специальности СПО.

Теоретико-методологическую базу исследования составляют: операциональная модель творческих навыков Э.П. Торренса (беглость, гибкость, оригинальность, разработанность); теория зоны ближайшего развития Л.С. Выготского; концепция геймификации К. Каппа; концепция human-AI collaboration (А. Кларк, Д. Чалмерс, А. Канторсало и авторское исследование К. Мельценаж); исследования в области game-based learning (М. Пренски, Дж. Ги); концепция расширенной креативности М. Боден. А также учебные программы по модулям “Введение в креативные индустрии” и обновленная учебная программа “Индивидуальный проект” колледжей креативных индустрий разных городов.

Положения, выносимые на защиту: Уточнённое понятие «творческие навыки» применительно к подготовке специалистов СПО в сфере креативных индустрий, включающее пять операциональных компонентов: беглость, гибкость, оригинальность, разработанность (по Торренсу) и технологическую креативность как способность к продуктивному взаимодействию с цифровыми инструментами в творческом процессе. Методическая лестница «игрок – создатель» как принцип проектирования образовательных программ на основе игропрактики, реализующий последовательный переход студента от позиции игрока через game-based learning к позиции создателя через геймдизайн как учебную деятельность. Программа развития творческих навыков студентов СПО в сфере креативных индустрий, построенная на двухблочной структуре «иммерсия – создание» с применением нейросетевых технологий в трёх педагогически обоснованных режимах human-AI collaboration и завершающимся форматом GameJam.

Научная новизна исследования состоит в следующем: впервые предложено дополнение операциональной модели Торренса пятым компонентом – технологической креативностью – применительно к подготовке специалистов СПО в сфере креативных индустрий; – обоснована и

разработана методическая лестница «игрок – создатель» как оригинальный принцип проектирования образовательных программ на основе игропрактики, устраняющий проблему профессиональной насмотренности как ограничения существующих подходов; разработана первая целостная программа для СПО, интегрирующая геймификацию, game-based learning и геймдизайн в единую педагогическую систему с применением нейросетевых технологий.

Этапы исследования. Исследование проводилось в три этапа в период 2023–2026 гг. **Первый этап** (2023–2024) – аналитический: изучение научно-педагогической литературы по проблеме исследования, анализ нормативной документации, формулирование цели, гипотезы и задач, разработка программы исследования. Анализ практического опыта реализации дисциплины «Введение в креативные индустрии» в ЮУГК. **Второй этап** (2024–2025) – проектировочный: разработка программы развития творческих навыков студентов СПО, проектирование диагностического инструментария, разработка экспертного листа оценки программы, подготовка материалов для апробации. **Третий этап** (2025–2026) – обобщающий: проведение экспертной оценки программы, анализ и обобщение результатов, оформление текста диссертации, формулирование выводов и рекомендаций.

Апробация результатов исследования: Основные теоретические положения и результаты исследования прошли апробацию в следующих формах: разработка и реализация методических материалов для дисциплины «Индивидуальный проект» в ЮУГК, включающих серию презентаций по профильным направлениям («Создание персонажа», «Карта дома», «Создание линейки персонажей», «Карта эмоций» и др.), применение которых способствовало более глубокому освоению студентами задачи создания кроссмедийного выпускного проекта первого курса. Подготовка студентов специальности «Анимация» к участию в профессиональных чемпионатах «Абилимпикс» и «Артмастеров» в рамках систематических дополнительных занятий на протяжении 2023–2026 учебных лет. Занятия включали анализ профессиональных анимационных образцов, разработку портфолио,

подготовку презентации и видеовизитки. Практическим результатом данной работы стало участие студентов в чемпионате «**Артмастерс**» – федеральном чемпионате креативных индустрий: в 2024–2025 учебном году двое студентов специальности «Анимация» вышли в финал соревнований и оба заняли призовые места (третье место в личных соревнованиях и третье место в групповых соревнованиях); в 2025–2026 учебном году значительная часть подготовленных студентов прошла отборочный тур. Параллельно автор исследования принял личное участие в чемпионате «**Артмастерс**» по компетенции «**Промпт-инжиниринг**» (выход в финал, 2024–2025 учебный год) и по компетенции «**Геймдизайн**» (прохождение отборочного тура, 2025–2026 учебный год), что обеспечило непосредственный профессиональный опыт в областях, составляющих содержание разрабатываемой программы.

Публикация трёх научных статей по теме исследования: «Управление качеством подготовки специалистов креативных индустрий в СПО: игропрактика как педагогическая инновация»; «Визуальная новелла как синтетический творческий продукт в системе подготовки специалистов креативных индустрий: геймдизайн как интегративная педагогическая технология»; «Human-AI collaboration в подготовке специалистов СПО: педагогический и исследовательский потенциал нейросетевых технологий».

База исследования: Южно-Уральский государственный колледж (ЮУГК), реализующий образовательные программы СПО по специальностям сферы креативных индустрий в рамках федерального проекта «Колледж креативных индустрий».

Степень разработанности. Анализ научной литературы последних лет (2021–2026) свидетельствует о том, что отдельные компоненты предлагаемой программы получили определённое освещение в исследованиях: геймификация доказанно повышает мотивацию и дивергентное мышление студентов [7]; создание визуальных новелл эффективно развивает нарративное мышление [8-9]; генеративный ИИ существенно ускоряет креативный процесс при условии высокого уровня человеческого контроля

[10]; промпт-инжиниринг рассматривается как ключевая метакомпетенция современного креативного специалиста [10]. Вместе с тем системных исследований, объединяющих все три компонента в целостную образовательную программу для студентов СПО, не выявлено – что определяет научную новизну настоящего исследования.

Структура работы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, приложений. Общая часть работы изложена на 90 страницах машинописного текста, в число которых входит 4 рисунка и 2 таблицы. Список использованных источников содержит 75 наименований, приложения занимают 19 страниц

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ НАВЫКОВ СТУДЕНТОВ СПО В СФЕРЕ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ СРЕДСТВАМИ ИГРОПРАКТИКИ

1.1. Специфика подготовки специалистов СПО в сфере креативных индустрий

Анализ проблемы развития творческих навыков студентов системы среднего профессионального образования невозможен без рассмотрения специфики той профессиональной сферы, для которой осуществляется подготовка. Креативные индустрии представляют собой особый сектор экономики, в котором главным производительным ресурсом выступает творческий потенциал человека, а результатом деятельности – культурно значимые продукты с высокой добавленной стоимостью. Понимание этой специфики принципиально важно для проектирования образовательных программ: подготовка специалиста для креативных индустрий требует принципиально иных педагогических подходов, нежели подготовка специалиста для технических или административных отраслей.

Понятие «креативные индустрии» вошло в научный и управленческий дискурс в конце 1990-х годов. В классическом определении Джона Хокинса креативные индустрии – это отрасли, в которых экономическая ценность создаётся преимущественно через применение творческого потенциала и интеллектуальной собственности [11-12]. Ричард Флорида развил этот тезис, введя понятие «креативного класса» – профессионалов, чья деятельность основана на генерации нового знания, идей и творческого контента, и показав, что именно этот класс становится главным двигателем постиндустриальной экономики [13].

В российском контексте понятие получило официальное закрепление в Концепции развития творческих (креативных) индустрий и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 года, утверждённой распоряжением Правительства РФ [14]. Согласно данному документу, к креативным индустриям относятся: архитектура, дизайн, мода, кино и анимация, музыка,

издательское дело, реклама и маркетинговые коммуникации, разработка программного обеспечения и видеоигр, декоративно-прикладное искусство и ряд других отраслей, объединённых общим признаком – производством продуктов, в основе которых лежит творческий акт. Система среднего профессионального образования обеспечивает подготовку кадров для большинства отраслей креативного сектора. К специальностям СПО, непосредственно относящимся к сфере креативных индустрий, относятся: 54.02.01 Дизайн (по отраслям), 54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы, 55.02.01 Кино-, телеоператорское мастерство, 55.02.02 Звукооператорское мастерство, 09.02.07 Информационные системы и программирование (в части разработки игр и интерактивных приложений), 54.02.06 Анимация, а также ряд смежных специальностей в области медиапроизводства, фотографии и рекламы. Общей чертой всех перечисленных специальностей является то, что ключевым результатом профессиональной деятельности выпускника выступает творческий продукт: визуальный образ, анимационный ролик или полноценный мультипликационный проект, игровой контент, рекламная кампания, фотопроект. Это принципиально отличает данные специальности от большинства других направлений СПО, где результат профессиональной деятельности поддаётся стандартизации и воспроизведению по образцу.

Федеральные государственные образовательные стандарты СПО по специальностям сферы креативных индустрий формулируют профессиональные компетенции преимущественно в технико-операциональном ключе: владение профессиональными инструментами, соблюдение технологических регламентов, выполнение заданий в соответствии с установленными требованиями. При этом творческие компетенции – способность генерировать оригинальные идеи, работать в условиях неопределённости, создавать продукты, отвечающие актуальным культурным и эстетическим запросам – присутствуют в стандартах в общем

виде, без операционализации и без привязки к конкретным диагностическим показателям.

Это порождает структурное противоречие между содержанием образовательных программ и реальными требованиями рынка труда. Работодатели в сфере креативных индустрий ожидают от выпускников СПО не просто технического исполнения заданий, но способности к самостоятельной творческой инициативе, умения работать в команде над сложными многокомпонентными проектами и готовности к профессиональной деятельности в быстро меняющейся технологической среде. В условиях стремительного распространения генеративного искусственного интеллекта этот разрыв приобретает особую остроту: рутинные творческие операции – генерация визуального контента, написание черновиков сценариев, создание вариаций персонажей – автоматизируются, и ценность специалиста всё в большей степени определяется его способностью к нестандартному творческому мышлению, критической оценке и итеративной доработке результата, а не техническим исполнением стандартных операций.

Таким образом, система СПО оказывается перед двойным вызовом: с одной стороны, необходимостью формирования творческих навыков, которые стандарт декларирует, но не операционализировать, с другой – необходимостью подготовки к профессиональной деятельности в условиях ИИ-среды, которую стандарт пока не отражает вовсе. Данное противоречие усугубляется принципиальной ограниченностью традиционной методики обучения в СПО применительно к задаче развития творческих навыков. Традиционная методика, основанная на сочетании лекционного изложения и практических занятий по отработке технических операций, эффективна для формирования воспроизводимых умений – то есть умений, предполагающих выполнение заданных действий в заданной последовательности. Творческий навык по своей природе не является воспроизводимым в этом смысле: его сущность

состоит в порождении нового, нестандартного результата, а не в повторении освоенного образца [15].

Исследования в области педагогики творчества убедительно показывают, что для развития дивергентного мышления необходима образовательная среда, принципиально отличающаяся от традиционной учебной ситуации: среда с высокой степенью неопределённости задания, множественностью допустимых решений, безопасностью для творческого риска и регулярной рефлексией результатов [16]. Традиционный урок в системе СПО, как правило, не обеспечивает ни одного из этих условий: задание имеет эталонный ответ, оценка предполагает соответствие стандарту, а культура ошибки как ресурса творческого развития в большинстве образовательных организаций не сформирована.

Дополнительным ограничением традиционных методов является их неспособность обеспечить контекст профессиональной деятельности, адекватный реальной практике креативных индустрий. Профессиональное творчество в дизайне, анимации или разработке игр осуществляется в командном формате, в условиях реальных ограничений – временных, бюджетных, клиентских – и с ориентацией на конкретную аудиторию. Традиционное учебное задание, выполняемое индивидуально по заданию преподавателя, воспроизводит принципиально иную ситуацию и формирует поведенческие паттерны, во многом противоположные профессиональным.

Таким образом, специфика профессиональной деятельности в сфере креативных индустрий предъявляет к образовательным программам СПО требования, которые не могут быть удовлетворены в рамках традиционной методики обучения. Необходима принципиально иная организация учебного процесса – основанная на активной творческой деятельности студентов, моделировании профессиональных ситуаций и систематическом развитии всех компонентов творческого навыка. Именно такую организацию обеспечивает игропрактика как педагогический метод, рассматриваемый в следующем параграфе.

1.2. Творческие навыки в структуре профессиональной компетентности специалистов креативных индустрий. Игропрактика как педагогический метод развития творческих навыков

Анализ специфики подготовки специалистов СПО в сфере креативных индустрий, проведённый в предыдущем параграфе, позволил установить, что ключевым дефицитом существующих образовательных программ является недостаточное внимание к целенаправленному развитию творческих навыков. Для проектирования программы, устраняющей этот дефицит, необходима прежде всего терминологическая определённость: что именно понимается под творческими навыками, какова их операциональная структура и через какие педагогические методы они могут быть развиты. Настоящий параграф посвящён последовательному рассмотрению трёх взаимосвязанных вопросов: операциональной структуре творческих навыков, педагогическому потенциалу игропрактики как метода их развития и роли цифровой среды как контекста реализации игропрактики в современных условиях. В отечественной и зарубежной психолого-педагогической литературе понятие «творческие навыки» нередко используется как синоним «творческих способностей» или «творческого мышления», что представляется методологически некорректным. Разграничение данных понятий принципиально важно для настоящего исследования, поскольку именно оно определяет педагогическую стратегию: то, что является способностью, можно выявить и развить; то, что является навыком, можно целенаправленно сформировать через обучение.

Творческие способности в психологической традиции рассматриваются как устойчивые индивидуально-психологические характеристики, определяющие успешность творческой деятельности [17]. Это относительно стабильные свойства личности, имеющие природную основу и проявляющиеся в склонности к нестандартному мышлению, чувствительности к проблемам, способности к переструктурированию опыта. В отечественной психологии проблема творческих способностей

разрабатывалась в русле деятельностного подхода. Б.М. Теплов рассматривал способности как индивидуально-психологические особенности, отличающие одного человека от другого и определяющие успешность выполнения деятельности, подчёркивая при этом их неотделимость от конкретной деятельности, в которой они проявляются и развиваются [18]. В.Н. Дружинин выделяет три основных вида интеллектуальных способностей – интеллект, обучаемость и креативность – и рассматривает последнюю как способность к порождению нового, оригинального продукта, не сводимую к уровню интеллекта [19]. Принципиально важно, что способности в данной трактовке выступают предпосылкой деятельности, но не её результатом – они существуют до обучения и независимо от него.

Творческое мышление – когнитивный процесс, направленный на порождение новых идей, образов и решений. В классической трактовке Дж. Гилфорда творческое мышление описывается через категорию дивергентного мышления – способности продуцировать множество разнообразных ответов на открытый вопрос в противовес конвергентному мышлению, ориентированному на единственно верное решение [20]. Дивергентное мышление характеризуется множественностью возможных ответов, отсутствием единственно верного решения и готовностью к нестандартным ассоциациям. Именно эта особенность делает его центральным объектом исследований в области творческого образования: если нет единственно верного ответа, то педагогическая задача состоит не в передаче знания, а в создании условий для порождения нового.

Творческие навыки, в отличие от способностей и мышления как процесса, представляют собой устойчивые способы выполнения творческих действий, сформированные в результате обучения и упражнения. Ключевое отличие навыка от способности – его **формируемость**: навык не даётся от рождения, он приобретается в деятельности и поддаётся целенаправленному педагогическому воздействию. Именно это свойство делает творческие навыки релевантным предметом образовательной программы.

Операциональную модель творческих навыков, получившую наибольшее распространение в педагогических исследованиях, разработал американский психолог и педагог Эллис Пол Торренс. Опираясь на концепцию дивергентного мышления Гилфорда и многолетние эмпирические исследования в образовательной среде, Торренс предложил структуру творческого мышления, включающую четыре измеримых компонента, которые в контексте педагогической деятельности правомерно рассматривать как творческие навыки – то есть характеристики, поддающиеся развитию и диагностике.

Беглость (fluency) – способность продуцировать максимальное количество идей, решений или образов в единицу времени. В профессиональной практике специалистов креативных индустрий беглость проявляется прежде всего на этапе брейншторма и концептуальной разработки – когда за ограниченное время необходимо предложить максимальное количество вариантов визуального решения, сюжетного хода или игровой механики. Низкий уровень беглости, как правило, проявляется в «зависании» на первой пришедшей идее и неспособности генерировать альтернативы – что в условиях командной разработки игрового или медиапродукта существенно снижает качество итогового результата. **Гибкость** (flexibility) – способность переключаться между различными категориями идей, менять подходы и стратегии мышления в зависимости от условий творческой задачи. В структуре дивергентного мышления гибкость занимает особое место: если беглость отвечает на вопрос «сколько идей?», то гибкость – на вопрос «насколько разнообразны эти идеи по своей природе?» (Guilford J.P., 1967). В профессиональной деятельности специалистов креативных индустрий гибкость проявляется как способность работать в разных жанрах, стилях и форматах, не воспроизводя один освоенный шаблон. Практика работы со студентами колледжа креативных индустрий показала, что низкий уровень гибкости – одно из наиболее распространённых ограничений на начальном этапе обучения: студенты быстро формируют устойчивый «личный стиль» и

испытывают выраженное сопротивление при необходимости выйти за его пределы. **Оригинальность** (originality) – статистическая редкость идеи, её нестандартность по отношению к типичным ответам в данной группе или культурном контексте. В операциональном определении Торренса оригинальность измеряется объективным критерием частотности: идея считается оригинальной, если она встречается менее чем у 5% респондентов в стандартизированной выборке. Важно подчеркнуть, что оригинальность не существует в вакууме – она всегда реализуется на фоне профессиональной насмотренности и культурного контекста. Идея, кажущаяся оригинальной студенту с ограниченным профессиональным опытом, может оказаться давно известным клише для практикующего специалиста. Именно поэтому развитие оригинальности неотделимо от расширения профессионального кругозора – что и объясняет включение блока иммерсии в структуру разрабатываемой программы. **Разработанность** (elaboration) – способность детально прорабатывать, уточнять и дорабатывать идею до уровня профессионально завершённого продукта. Если беглость отвечает за количество идей, то разработанность – за их глубину и профессиональную завершённость. В профессиональной деятельности специалистов креативных индустрий разработанность проявляется как способность довести концепцию до уровня реализуемого продукта. Характерно, что именно разработанность чаще всего страдает в условиях дефицита времени и высокой учебной нагрузки, типичных для системы СПО: студенты привыкают сдавать «достаточно хорошие» работы, не доводя их до уровня профессионального качества.

Для диагностики данных компонентов Торренс разработал **Тест креативного мышления**, существующий в вербальной и образной формах. Тест адаптирован на русский язык и стандартизирован для различных возрастных групп, включая студенческую аудиторию, что делает его применимым в качестве диагностического инструмента в рамках настоящего исследования. Вместе с тем модель Торренса, разработанная в середине XX века, нуждается в уточнении применительно к современным условиям

профессиональной деятельности в сфере креативных индустрий. Стремительное распространение нейросетевых технологий трансформирует структуру творческого процесса: часть операций, традиционно требовавших высокой беглости и разработанности, сегодня делегируется искусственному интеллекту. Однако это не означает обесценивания творческих навыков – напротив, акцент смещается: на первый план выходит умение ставить творческую задачу, критически отбирать результаты генерации и итеративно уточнять запрос к системе.

В контексте настоящего исследования предлагается дополнить модель Торренса пятым компонентом – **технологической креативностью**: способностью продуктивно взаимодействовать с цифровыми инструментами, в том числе с системами генеративного ИИ, в процессе творческой деятельности. Данный компонент включает три операциональных элемента: способность формулировать творческую задачу в форме промпта, критически отбирать результаты генерации и итеративно уточнять запрос до достижения профессионально состоятельного результата. Необходимость введения данного компонента подтверждается рядом актуальных исследований: Елена Барашкина с соавторами рассматривают промпт-инжиниринг как самостоятельную метакомпетенцию современного креативного специалиста [21], а Гузик с соавторами показали, что взаимодействие с генеративным ИИ требует от специалиста качественно иного уровня рефлексии над собственным творческим процессом.

Таким образом, в настоящем исследовании под **творческими навыками** понимается совокупность формируемых в процессе обучения устойчивых способов выполнения творческих действий, включающих беглость, гибкость, оригинальность и разработанность мышления (по Торренсу), а также технологическую креативность как способность к продуктивному взаимодействию с цифровыми инструментами в творческом процессе. Данная, опять же, операциональная структура выступает одновременно целевым ориентиром разрабатываемой программы и основой её

диагностического инструментария. Выявленная структура творческих навыков определяет требования к педагогическому методу, способному обеспечить их развитие. Традиционная методика обучения в СПО, основанная на трансляции знаний и отработке технических операций, не создаёт условий, необходимых для развития дивергентного мышления: множественности допустимых решений, безопасности для творческого риска и систематической рефлексии результатов. Одним из наиболее перспективных альтернативных педагогических методов в данном контексте является игропрактика.

Игропрактика представляет собой совокупность педагогических методов, основанных на включении игровой деятельности в образовательный процесс. Она не является единым унифицированным методом, но охватывает широкий спектр подходов – от включения отдельных игровых элементов в учебный процесс до организации полноценной игровой деятельности как основы обучения. Для корректного применения данного понятия необходимо разграничить три принципиально различных уровня игропрактики, нередко смешиваемых в педагогической литературе.

Геймификация (gamification) представляет собой применение игровых механик и элементов в неигровом образовательном контексте с целью повышения мотивации и вовлечённости участников. Геймификация не превращает обучение в игру – она использует психологические механизмы игры для усиления учебной деятельности, которая по своей природе остаётся неигровой [22]. Типичными элементами геймификации являются системы очков и уровней, рейтинги, значки и нарративные рамки учебных заданий. Применительно к развитию творческих навыков геймификация создаёт условия для повышения беглости: студент, включённый в соревновательную или нарративную игровую систему, генерирует больше идей в единицу времени, поскольку игровой контекст снижает барьер оценочной тревожности. Этот же метод рассматривает Василиженко Мария, в своей статье про обучение иностранным языкам [23].

Game-based learning (GBL, игровое обучение) предполагает организацию учебного процесса внутри игровой среды: студент играет в специально разработанную или адаптированную игру, и именно через игровой опыт происходит усвоение знаний и развитие навыков [24]. В отличие от геймификации, где игровые элементы добавляются к неигровой деятельности, в GBL сама игра является основным дидактическим инструментом. Применительно к развитию творческих навыков GBL особенно эффективен для формирования гибкости: студент, погружённый в игровой мир с разнообразными ситуациями и развилками, вынужден постоянно переключаться между различными стратегиями мышления.

Геймдизайн как учебная деятельность (game design as learning) представляет собой принципиально иной уровень игропрактики: студент выступает не потребителем игрового опыта, а его создателем [25]. Разрабатывая игровой продукт, студент одновременно решает задачи нарративного проектирования, визуальной коммуникации, структурирования пользовательского опыта и технической реализации. Это требует от него применения всех четырёх компонентов творческого навыка по Торренсу в их взаимосвязи, а кроме того, формирует метакогнитивные навыки: проектируя опыт для другого человека, студент учится моделировать чужое восприятие и рефлексировать над собственными творческими решениями.

Сравнительная характеристика трёх уровней игропрактики представлена в таблице 1.

Таблица 1 – Уровни игропрактики и их педагогический потенциал

Уровень	Роль студента	Педагогический эффект
Геймификация	Игрок в системе	Беглость, вовлечённость
GBL	Игрок-исследователь	Гибкость, рефлексия
Геймдизайн	Создатель	Все показатели Торренса

В качестве конкретной формы реализации геймдизайна как учебной деятельности в настоящем исследовании избрана **визуальная новелла** – интерактивный нарративный жанр, сочетающий элементы литературы,

визуального искусства, музыки и игрового дизайна. Визуальная новелла представляет собой синтетический творческий продукт, в котором органично объединяются несколько профессиональных компетенций, востребованных в сфере креативных индустрий: сценарное мастерство и нарративное мышление, визуальная коммуникация и разработка персонажей, звуковое оформление, проектирование пользовательского опыта через систему выборов и развилок. Именно эта синтетическая природа жанра делает его особенно ценным педагогическим инструментом: работая над визуальной новеллой, студент не осваивает отдельные профессиональные навыки изолированно, а интегрирует их в единый творческий процесс.

Три уровня игропрактики связываются в программе через **методическую лестницу «игрок – создатель»** – принцип организации учебного процесса, в соответствии с которым студент последовательно проходит от позиции участника геймифицированной системы через опыт игрока в готовой новелле к позиции создателя собственного игрового продукта. Данный принцип опирается на теорию зоны ближайшего развития Л.С. Выготского: каждый предыдущий уровень создаёт когнитивную и мотивационную основу для перехода на следующий, обеспечивая необходимое scaffolding – поддерживающие леса [26-27]. Студент, не имеющий профессиональной насмотренности, не способен создать качественный игровой продукт – что было подтверждено практикой реализации программы «Введение в креативные индустрии», описанной в параграфе 1.1. Блок иммерсии решает именно эту проблему.

В рамках методической лестницы программа включает также **формат GameJam** – ежегодного или полугодового (семестрового) профессионального конкурса командной разработки игрового продукта в ограниченные сроки. В образовательном контексте GameJam выполняет двойную функцию: создаёт условия для публичной презентации итогового творческого продукта и обеспечивает механизм ежегодного содержательного обновления программы через смену тематики конкурса. Данный формат существовал в практике

колледжа креативных индустрий, однако был реализован без системной методической поддержки и впоследствии прекратил существование. Настоящее исследование предлагает его возрождение как органичного завершающего элемента программы. Рассмотренные уровни игропрактики реализуются сегодня в принципиально новом технологическом контексте: стремительное распространение генеративного искусственного интеллекта трансформирует не только профессиональную деятельность специалистов креативных индустрий, но и саму природу творческого процесса. Теоретическим основанием для осмысления педагогического потенциала цифровой среды служит концепция **human-AI collaboration**.

Концепция сформировалась на пересечении когнитивной науки, исследований в области человеко-компьютерного взаимодействия и теории креативности. Её философским основанием служит концепция расширенного разума Энди Кларка и Дэвида Чалмерса: когнитивные процессы человека распределены между человеком, инструментами и средой [28]. Исследователи указывают на неустранимую связь индивида и мира, в которой и скрыт возможный ключ к пониманию человеческого сознания. Такой подход получил название «активный экстернализм», заключающийся в изучении роли окружающей среды в управлении познавательными процессами и их формировании. Применительно к творческой деятельности это означает появление понятия **расширенной креативности** (extended creativity): творческий потенциал человека расширяется за счёт включения ИИ как активного участника творческого процесса, способного генерировать варианты и выступать собеседником в итеративном творческом диалоге [29]. При этом речь идёт не о замещении человеческого творчества машинным, а о качественно новой форме творческой деятельности, в которой человек и ИИ выполняют взаимодополняющие функции.

В исследовательской литературе сложились три устойчивые модели взаимодействия человека и ИИ в творческом процессе [30]. Была произведена русификация моделей и интерпретация для данной магистерской работы.

Модель Tool («ИИ как инструмент») предполагает, что человек формулирует творческую задачу и отдаёт команду системе, которая выполняет её в соответствии с полученным запросом. Педагогический эффект данной модели ограничен: при некритическом использовании она несёт риск замещения навыка – студент, делегирующий генерацию ИИ без осознанного творческого намерения, не развивает, а атрофирует соответствующие компетенции [31, 32] **Модель Co-creator («ИИ как соавтор»)** предполагает итеративный творческий диалог: человек предлагает идею, ИИ генерирует варианты, человек реагирует – отбирает, отвергает, уточняет, развивает. Педагогический потенциал данной модели значительно выше: итеративный диалог активизирует гибкость мышления и стимулирует оригинальность – студент вынужден выходить за пределы привычных решений, реагируя на «чужую» логику генерации. **Модель Stimulus («ИИ как провокатор»)** предполагает, что ИИ генерирует случайный или намеренно неожиданный материал, выбивающий студента из привычных мыслительных паттернов. Данная модель обладает наибольшим педагогическим потенциалом для развития оригинальности и гибкости: регулярная работа с неожиданными стимулами расширяет диапазон творческих стратегий студента [33].

В контексте настоящей программы нейросетевые технологии рассматриваются не как самостоятельный предмет изучения, а как **инструментальная среда реализации игропрактики** – прежде всего геймдизайна как её высшего уровня. Каждый модуль блока создания предполагает применение конкретных нейросетевых инструментов в соответствии с решаемой творческой задачей и доминирующей моделью Н-АI collaboration: языковые модели Claude и ChatGPT применяются в режиме Co-creator при разработке сценария; системы генерации изображений Midjourney и Stable Diffusion – при создании визуального мира новеллы; системы генерации звука Suno и Udio – преимущественно в режиме Stimulus при создании звукового оформления.

Особое педагогическое значение в данном контексте приобретает **пром프트-инжиниринг** – практика формулирования запросов к генеративным системам. Составление эффективного промпта является творческим актом: оно требует точности формулировки (разработанность), образного мышления (оригинальность), способности к вариации и переформулированию (гибкость) и генерации множества альтернативных запросов (беглость). Таким образом, осознанная практика промпт-инжиниринга в рамках игропрактики оказывается действенным инструментом развития всех компонентов творческого навыка по Торренсу. Вместе с тем интеграция нейросетевых технологий в образовательный процесс сопряжена с педагогическими рисками. Главным из них является риск замещения творческого навыка: студент, некритически принимающий результаты генерации ИИ, не развивает навык, а имитирует его наличие. Преодоление данного риска обеспечивается системой методических ограничений – обязательным этапом аргументированного отбора результатов, обязательным этапом ручной доработки и документированием промптов в творческом дневнике.

Совокупность рассмотренных теоретических позиций образует концептуальную рамку разрабатываемой программы. Методологический фундамент программы составляют четыре источника: операциональная модель творческих навыков Торренса, определяющая целевые ориентиры и диагностическую основу; теория зоны ближайшего развития Выготского, обосновывающая двухблочную архитектуру и методическую лестницу «игрок – создатель»; концепция геймификации Каппа, определяющая логику мотивационного сопровождения; концепция human-AI collaboration, обосновывающая режимы педагогически корректного применения нейросетевых технологий.

На основании данных источников сформулированы **шесть принципов проектирования программы**. Принцип итеративности предполагает организацию учебного процесса как последовательности циклов «замысел – реализация – рефлексия – уточнение», отражающих логику профессиональной

творческой деятельности. **Принцип нарративности** предполагает организацию учебного процесса как единого нарративного пространства, в котором каждый модуль является частью разворачивающейся истории создания визуальной новеллы. **Принцип рефлексивности** предполагает обязательное включение в каждый модуль этапа осознанного осмысления студентом собственного творческого процесса – особенно значимого в контексте работы с нейросетевыми инструментами. **Принцип командности** предполагает организацию творческой деятельности преимущественно в командном формате, воспроизводящем реальные условия профессиональной деятельности в сфере креативных индустрий. **Принцип технологичности** предполагает органичную интеграцию современных цифровых инструментов как естественной среды реализации творческой деятельности, а не как дополнительного компонента. **Принцип вариативности** предполагает сохранение устойчивой методической структуры программы при ежегодном обновлении тематического содержания через формат GameJam.

Двухблочная архитектура программы, непосредственно вытекающая из принципа методической лестницы и теории Выготского, предполагает последовательную реализацию блока иммерсии («Я – игрок») и блока создания («Я – геймдизайнер»). Блок иммерсии обеспечивает накопление профессиональной насмотренности и аналитических компетенций, необходимых для перехода в позицию самостоятельного создателя. Блок создания активизирует весь спектр творческих навыков в профессионально релевантном контексте. Подробная структура и содержание программы рассматриваются в следующем параграфе.

1.3. Программа развития творческих навыков студентов СПО через игропрактику: структура, содержание и методика реализации

Теоретические основания, изложенные в предыдущих параграфах, создают необходимую базу для перехода от концептуального уровня к проектировочному: от описания того, что такое творческие навыки и почему игропрактика является эффективным методом их развития, – к описанию того,

как именно организована программа, реализующая данный потенциал. Настоящий параграф посвящён описанию структуры и содержания программы, методики применения нейросетевых инструментов и диагностического инструментария оценки результатов. Программа развития творческих навыков студентов СПО в сфере креативных индустрий через игропрактику представляет собой структурированный учебный курс, реализуемый в рамках вариативной части образовательной программы СПО по специальностям сферы креативных индустрий. Программа ориентирована на студентов первого курса и может быть реализована в формате дисциплины «Введение в креативные индустрии» или аналогичного элективного курса.

Целью программы является развитие пяти компонентов творческого навыка – беглости, гибкости, оригинальности, разработанности и технологической креативности – средствами игропрактики с органичной интеграцией нейросетевых технологий в учебный процесс. Учебная деятельность организована в командном формате – группы по 3–5 человек – что воспроизводит реальные условия профессионального творческого труда в сфере креативных индустрий. Итоговым продуктом программы выступает играбельный прототип визуальной новеллы, созданный командой с применением нейросетевых инструментов на платформе Ren'Py и представленный на итоговом GameJam – ежегодном профессиональном конкурсе, тематика которого обновляется каждый учебный год.

Общая логика программы определяется методической лестницей «игрок – создатель» и реализуется через **двухблочную структуру**, включающую семь последовательных модулей. Блок иммерсии («Я – игрок») обеспечивает накопление профессиональной насмотренности через погружение студента в позицию игрока. Блок создания («Я – геймдизайнер») переводит студента в позицию автора собственного игрового продукта. Переход между блоками знаменует качественный сдвиг в творческой самостоятельности студента, соответствующий переходу из актуальной зоны развития в зону ближайшего развития по Выготскому.

Блок 1. Иммерсия («Я – игрок»). Блок иммерсии включает два модуля и реализует первый уровень методической лестницы. Его педагогическая функция состоит в формировании профессиональной насмотренности, освоении языка игрового жанра и создании когнитивной основы для перехода к самостоятельному созданию.

Модуль 1. Погружение в жанр

Педагогической задачей первого модуля является формирование первичной профессиональной насмотренности в жанре визуальной новеллы и освоение базовых понятий нарратива и игровой механики ветвящегося сюжета. Модуль реализует механизм *game-based learning*: студент погружается в позицию игрока-исследователя, проходя специально подобранный профессиональный образец жанра.

В процессе прохождения новеллы студенты параллельно ведут структурированный дневник наблюдений, фиксируя нарративные решения, визуальный язык, звуковое оформление, систему выборов и их последствия. По завершении прохождения команды проводят групповое обсуждение в формате «разбор полётов» – аналитическое осмысление профессиональных решений образца. Нейросетевые инструменты на данном этапе намеренно не используются: принципиально важно обеспечить чистый опыт взаимодействия с профессиональным образцом без технологических посредников, создав тем самым референтную точку для последующей рефлексии о роли ИИ в творческом процессе.

Результатом освоения модуля является способность студента описать ключевые элементы жанра визуальной новеллы и провести аналитический разбор нарративных и визуальных решений профессионального образца – что формирует когнитивную основу для перехода к самостоятельной творческой работе в блоке создания

Модуль 2. Разбор механик

Второй модуль направлен на освоение профессионального аналитического языка описания игровых механик, нарративных структур и

визуальных решений, а также на развитие гибкости мышления через анализ разнообразных стилистических и жанровых решений. В отличие от первого модуля, где студент выступал в роли игрока-потребителя, здесь он переходит в позицию аналитика – исследователя профессиональных решений.

Учебная деятельность организована в геймифицированном формате «детективного расследования»: каждая команда получает фрагменты различных визуальных новелл – нарративные, визуальные, звуковые – и должна реконструировать логику профессиональных решений, объяснить их функцию и оценить эффективность. Задания выполняются на время, результаты фиксируются в командном рейтинге. Соревновательный контекст выполняет строго педагогическую функцию: он создаёт мотивационные условия для многократного переключения между различными аналитическими категориями, что по механизму действия соответствует развитию гибкости как компонента творческого навыка. Нейросетевые инструменты – ChatGPT или Claude – вводятся впервые, однако исключительно в режиме Tool: студенты используют их как аналитического собеседника для уточнения терминологии и жанровых конвенций, тогда как аналитические выводы формулируют самостоятельно.

По завершении модуля студент владеет профессиональным аналитическим языком описания визуальной новеллы и способен идентифицировать и оценить ключевые элементы жанра в незнакомом образце – что создаёт необходимую профессиональную основу для перехода к самостоятельному созданию в блоке создания.

Блок 2. Создание («Я – геймдизайнер»)

Блок создания реализует высший уровень методической лестницы и включает четыре модуля последовательной разработки визуальной новеллы. Каждый модуль посвящён одному компоненту итогового продукта и предполагает применение нейросетевых инструментов в режимах Co-creator и Stimulus.

Модуль 3. Сценарий и нарратив

Третий модуль знаменует переход студента в позицию создателя: впервые в программе учебная деятельность направлена не на анализ чужого продукта, а на создание собственного нарративного материала. Педагогической задачей модуля является разработка концепции и полноценного сценария визуальной новеллы с одновременным развитием беглости и оригинальности через итеративный творческий диалог с ИИ в режиме Co-creator.

Работа организована в три последовательных этапа. На первом этапе команда проводит брейншторм тематики и концепции новеллы в рамках тематического задания GameJam текущего года – это создаёт профессиональную рамку и обеспечивает связь учебной деятельности с реальным конкурсным форматом. На втором этапе разрабатывается структура ветвящегося сюжета: система персонажей, основная коллизия, логика выборов и их последствий. На третьем этапе создаётся сценарий ключевых сцен с диалогами и ремарками. На всех этапах студенты ведут итеративный диалог с языковой моделью – Claude или ChatGPT – в режиме Co-creator: каждое предложение системы обсуждается командой, оценивается и либо развивается, либо отвергается с обязательной аргументацией. Именно этот этап аргументированного отбора является ключевым педагогическим элементом модуля: он обеспечивает осознанное отношение студента к собственному творческому процессу и предотвращает риск некритического принятия результатов генерации. Периодически применяется режим Stimulus – когда творческий поиск заходит в тупик, система намеренно генерирует неожиданный нарративный элемент, выбивающий команду из привычных мыслительных паттернов.

По завершении модуля команда располагает полноценным сценарием визуальной новеллы с проработанной нарративной структурой, системой персонажей и ветвящимся сюжетом – содержательной основой для последующей визуальной и звуковой разработки.

Модуль 4. Визуальный язык

Четвёртый модуль посвящён созданию визуального мира новеллы и направлен на развитие разработанности через детальную проработку визуальных образов до уровня профессионального качества, а также гибкости через работу в единой стилистике при создании разнообразных визуальных решений. Студент выступает в позиции художника-концептуалиста – впервые в программе творческая задача приобретает выраженное визуально-профессиональное измерение.

Работа строится по итеративному циклу «концепт – генерация – отбор – доработка», воспроизводящему реальную логику профессионального визуального производства в сфере креативных индустрий. На этапе концепта студент формулирует текстовое описание желаемого образа с максимальной конкретностью – что само по себе является творческим актом, развивающим точность профессионального мышления. Затем описание передаётся в систему генерации изображений – Midjourney или Stable Diffusion – в режиме Co-creator, после чего команда проводит аргументированный отбор из предложенных вариантов. Принципиально важным методическим решением является обязательный этап ручной доработки выбранного изображения: студент, пропустивший данный этап, не завершил творческую работу вне зависимости от качества сгенерированного результата. Именно ручная доработка обеспечивает развитие разработанности и предотвращает замещение творческого навыка. Режим Stimulus применяется для расширения стилистического диапазона: намеренно провокационные запросы генерируют неожиданные визуальные решения, которые студент использует не напрямую, но как источник нестандартных деталей для основной концепции.

По завершении модуля команда располагает полным комплектом визуальных материалов – спрайтами персонажей, фоновыми изображениями и интерфейсными элементами – выполненными в единой стилистике и доведённых до уровня профессиональной завершённости.

Модуль 5. Звук и атмосфера

Пятый модуль посвящён созданию звукового оформления новеллы и направлен преимущественно на развитие оригинальности – компонента, который в наибольшей степени поддаётся развитию через работу с неожиданными творческими стимулами. Студент выступает в позиции звукорежиссёра, принимая профессиональные решения о звуковой идентичности каждой сцены.

Работа начинается с разработки звуковой концепции новеллы: команда составляет карту эмоциональных состояний – для каждой ключевой сцены определяется атмосфера и формулируется текстовое описание желаемого звукового решения. В отличие от визуального модуля, где доминировал режим Co-creator, здесь основным инструментом выступает режим Stimulus: студенты намеренно формулируют расплывчатые или провокационные запросы к системам генерации звука – Suno или Udio – рассчитанные на неожиданный результат. Полученные звуковые образы не используются напрямую, но служат отправной точкой для собственного творческого поиска: студент фиксирует в дневнике рефлексии, что именно в неожиданном результате создаёт нужную атмосферу и как это наблюдение трансформируется в конкретное звуковое решение. Принципиально важным этапом является соотнесение каждого звукового решения с нарративным и визуальным контекстом сцены – студент должен обосновать выбор через связь с замыслом, а не только через субъективное эстетическое предпочтение.

По завершении модуля команда располагает комплектом звуковых материалов – музыкальными темами и атмосферными звуками, – органично соответствующих нарративной и визуальной концепции новеллы и обладающих выраженной оригинальностью звукового решения.

Модуль 6. Сборка и интеграция

Шестой модуль завершает блок создания и представляет собой качественно иной тип учебной деятельности по сравнению с предыдущими модулями: если модули 3–5 были направлены на создание отдельных компонентов новеллы, то здесь студент впервые работает с продуктом как

целостной системой. Педагогической задачей модуля является интеграция всех созданных элементов в единый играбельный прототип на платформе Ren'Py и доведение продукта до уровня профессиональной завершенности. Студент выступает одновременно в позиции продюсера и технического директора проекта – роль, требующая системного видения и ответственности за целостность результата.

Техническая сборка новеллы – интеграция сценария, визуальных и звуковых элементов в единый интерактивный продукт – неизбежно обнаруживает несоответствия между компонентами, которые казались согласованными при отдельной разработке: персонаж выглядит иначе, чем описан в сценарии, звуковое решение не создаёт нужной атмосферы в связке с конкретным визуальным образом, логика развилки не работает так, как предполагалось. Именно эти несоответствия являются педагогически ценными: студент обнаруживает, что профессиональное качество творческого продукта определяется не качеством отдельных элементов, но качеством их интеграции в целостную систему – что соответствует механизму развития разработанности как способности доводить замысел до профессионально завершенного результата. Нейросетевые инструменты применяются на данном этапе исключительно в режиме Tool: языковые модели отвечают на технические вопросы о синтаксисе Ren'Py и помогают найти ошибки в скрипте – творческая работа завершена, и ИИ выполняет функцию технического ассистента.

По завершении модуля команда располагает полноценным играбельным прототипом визуальной новеллы, готовым к публичной презентации на GameJam, – продуктом, в котором все компоненты согласованы и доведены до уровня профессиональной завершенности.

Модуль 7. Игровая защита – GameJam

Завершающий модуль программы принципиально отличается от предыдущих по своей педагогической функции: если модули 1–6 были направлены на создание творческого продукта, то GameJam создаёт условия

для его публичного предъявления профессиональному сообществу и осмысления собственного творческого пути. Именно публичность и профессиональность аудитории делают данный модуль педагогически незаменимым: студент, зная, что его новеллу будут не просто проверять, но играть и оценивать приглашённые специалисты-практики, воспринимает требования к качеству продукта принципиально иначе, чем при традиционной сдаче работы педагогу.

Тематика GameJam определяется в начале учебного года и является единой для всех команд, что создаёт условия для содержательного сравнения различных творческих интерпретаций одной темы. Защита каждой команды проходит в двух форматах: игровой презентации, в ходе которой члены жюри и представители других команд самостоятельно проходят фрагмент новеллы, и устной защиты творческих решений, в ходе которой команда обосновывает ключевые нарративные, визуальные и звуковые решения и описывает роль нейросетевых инструментов в процессе создания. После завершения всех презентаций проводится peer-review: каждая команда оценивает работы других по структурированным критериям, соответствующим показателям Торренса. Нейросетевые инструменты на данном этапе намеренно не используются – студент опирается исключительно на собственные профессиональные суждения и накопленный опыт рефлексии.

По завершении модуля студент демонстрирует способность публично представить и обосновать творческий продукт, осознанно описать собственный творческий процесс и критически оценить работы других команд по профессиональным критериям – что свидетельствует о сформированности всех пяти компонентов творческого навыка в их взаимосвязи **в таблице 2**.

Таблица 2 – Структура программы развития творческих навыков

№	Блок	Модуль	Формат игропрактик и	Режим Н-АИ	Инструменты	Показатель Торренса

1	Иммерсия	Погружени е в жанр	GBL	–	–	Рефлексия
2	Иммерсия	Разбор механик	Геймификаци я	Tool	ChatGPT / Claude	Гибкость
3	Создание	Сценарий	Геймдизайн	Co- creator + Stimulu s	Claude / ChatGPT	Беглость, оригинальность
4	Создание	Визуальны й язык	Геймдизайн	Co- creator + Stimulu s	Midjourney / SD	Разработанност ь, гибкость
5	Создание	Звук	Геймдизайн	Stimulu s	Suno / Udio	Оригинальность
6	Создание	Сборка	Геймдизайн	Tool	Все инструменты	Разработанност ь, техн. креативность
7	Презентаци я	GameJam	Геймификаци я	–	–	Рефлексия, все показатели

Одним из ключевых принципов программы является вариативность содержания при стабильности методической структуры. Ежегодное (или семестровое) обновление тематики GameJam обеспечивает актуальность программы без необходимости её полной переработки. Тематика может варьироваться в широком диапазоне профессионально и социально значимых направлений: экологические проблемы, историческая память, городская среда, межкультурный диалог, технологии будущего, а также возможно создание материала по учебным предметам. Это создаст базис для первого блока. Смена тематики при сохранении жанрового формата визуальной новеллы создаёт принципиально иную творческую задачу каждый год – что обеспечивает развитие гибкости как способности применять освоенный инструментарий в новых контекстах.

Педагогическая ценность нейросетевых технологий в рамках программы определяется не фактом их применения, но способом организации работы с ними. В программе последовательно применяются все три модели human-AI collaboration в зависимости от решаемой творческой задачи. **Режим Tool** применяется исключительно на вспомогательных технических задачах – справках, терминологических уточнениях, технических вопросах реализации на Ren'Py. Принципиально важно, что в программе режим Tool никогда не применяется для решения творческих задач: его нарушение означает переход от развития навыка к его замещению. **Режим Co-creator** является основным в модулях сценарного и визуального блоков. Методика предполагает строгое соблюдение итеративной последовательности: студент формулирует творческое намерение – ИИ генерирует варианты – студент критически оценивает каждый вариант с аргументацией – отбирает или отвергает – формулирует уточнённый запрос – цикл повторяется. Ключевым педагогическим элементом является этап аргументированной критической оценки: студент должен объяснить, почему данный вариант соответствует или не соответствует творческому замыслу. **Режим Stimulus** применяется прежде всего в звуковом модуле и периодически в нарративном и визуальном как средство преодоления творческих тупиков. Студент задаёт намеренно расплывчатый промпт, получает неожиданный результат и использует его как отправную точку для собственного творческого поиска. Студент фиксирует в дневнике рефлексии, какие идеи возникли под воздействием неожиданного стимула.

Промпт-инжиниринг как педагогическая практика. Составление эффективного промпта является творческим актом, развивающим все компоненты творческого навыка по Торренсу: точность формулировки развивает разработанность, образное мышление – оригинальность, способность к вариации – гибкость, генерация множества альтернативных запросов – беглость. Студенты документируют все промпты и результаты в творческом дневнике – это создаёт доказательную базу авторства и материал

для рефлексии. Интеграция нейросетевых технологий сопряжена с тремя основными педагогическими рисками. **Риск замещения творческого навыка** – студент некритически принимает результаты генерации ИИ. Методическое решение: обязательный этап аргументированного отбора и обязательный этап ручной доработки в визуальном модуле. **Риск технологической зависимости** – студент теряет способность работать без нейросетевого инструмента. Методическое решение: чередование модулей с активным использованием нейросетей и модулей без них – модуль 1 и итоговая защита намеренно исключают применение нейросетей. **Риск дезориентации** – неожиданные результаты в режиме Stimulus вызывают растерянность вместо творческого поиска. Методическое решение: структурированные вопросы-провокации, направляющие рефлекссию в продуктивное русло: «что в этом результате тебя удивило и почему?», «какую деталь ты мог бы использовать в неожиданном контексте?»

Диагностика творческих навыков осуществляется по пяти критериям – беглость, гибкость, оригинальность, разработанность и технологическая креативность – с применением трёх взаимодополняющих инструментов в трёх точках замера.

Тест Торренса (ТТСТ) в адаптации Е.Е. Туник обеспечивает стандартизированную оценку четырёх классических компонентов. Рекомендуются образная форма как наиболее релевантная профессиональной специфике студентов. **Экспертный лист оценки визуальной новеллы** оценивает разработанность и технологическую креативность через итоговый продукт по пяти блокам: нарративная состоятельность, визуальная целостность, звуковое оформление, техническая реализация и осознанность применения нейросетевых инструментов. Оценка по четырёхбалльной шкале двумя независимыми экспертами. **Карта самооценки студента** фиксирует субъективное восприятие собственного творческого развития и рефлекссию роли нейросетевых инструментов в процессе. Три точки замера образуют замкнутый цикл (рис. 1, прил. А):

Таким образом, структура и содержание программы обеспечивают последовательное развитие всех пяти компонентов творческого навыка в профессионально релевантном контексте. Практическое обоснование программы через анализ опыта конкретной образовательной организации и экспертная оценка её эффективности рассматриваются во второй главе настоящего исследования.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Проведённый в первой главе теоретический анализ позволяет сформулировать следующие выводы, составляющие концептуальную основу для проектирования программы развития творческих навыков студентов СПО в сфере креативных индустрий через игропрактику.

Анализ специфики подготовки специалистов СПО в сфере креативных индустрий позволил установить системное противоречие между требованиями ФГОС, ориентированными на формирование технико-операциональных компетенций, и реальными запросами рынка труда, предполагающими развитое творческое мышление и готовность к профессиональной деятельности в условиях ИИ-среды. Практика реализации дисциплины «Введение в креативные индустрии» в колледже креативных индустрий подтвердила данное противоречие на конкретном образовательном материале: программы, ориентированные на единственный тип итогового продукта без предварительного формирования профессиональной насмотренности, демонстрируют устойчивые ограничения – недостаточный уровень оригинальности и гибкости, быстрое содержательное устаревание и отсутствие механизмов обновления. Традиционные методы обучения в СПО не обеспечивают условий, необходимых для развития дивергентного мышления: множественности допустимых решений, безопасности для творческого риска и систематической рефлексии результатов.

Анализ психолого-педагогической литературы позволил разграничить понятия «творческие способности», «творческое мышление» и «творческие навыки» и обосновать выбор последнего в качестве предмета настоящего исследования. Операциональная структура творческих навыков определена через модель Э.П. Торренса, включающую четыре измеримых компонента: беглость, гибкость, оригинальность и разработанность. Применительно к специфике профессиональной деятельности в сфере креативных индустрий данная модель дополнена пятым компонентом – технологической креативностью, понимаемой как способность к продуктивному

взаимодействию с цифровыми инструментами, в том числе с системами генеративного ИИ, в творческом процессе. Игропрактика обоснована как педагогический метод, создающий условия для развития всех пяти компонентов: геймификация воздействует преимущественно на беглость и мотивацию, game-based learning – на гибкость через погружение в игровую среду, геймдизайн как учебная деятельность – на весь спектр навыков через помещение студента в позицию создателя творческого продукта. Методическая лестница «игрок – создатель», опирающаяся на теорию зоны ближайшего развития Л.С. Выготского, обоснована как принцип проектирования программы, обеспечивающий поэтапное формирование творческой самостоятельности. Концепция human-AI collaboration раскрыта через три модели взаимодействия человека и ИИ – Tool, Co-creator и Stimulus, – обладающие различным педагогическим потенциалом для развития компонентов творческого навыка.

Разработанная программа реализует теоретические основания, изложенные в параграфах 1.1 и 1.2, через двухблочную структуру семи последовательных модулей. Блок иммерсии обеспечивает накопление профессиональной насмотренности через погружение студента в позицию игрока посредством game-based learning и геймифицированного анализа профессиональных образцов. Блок создания активирует весь спектр творческих навыков через помещение студента в позицию геймдизайнера – создателя собственной визуальной новеллы с применением нейросетевых инструментов в режимах Co-creator и Stimulus. Итоговый модуль – GameJam – обеспечивает публичную презентацию творческого продукта в профессиональном конкурсном формате и создаёт механизм ежегодного содержательного обновления программы. Методика применения нейросетевых инструментов строится на дифференцированном использовании трёх режимов human-AI collaboration с системой методических ограничений, предотвращающих риски замещения творческого навыка и технологической зависимости. Диагностический инструментарий программы включает три

взаимодополняющих инструмента – тест Торренса, экспертный лист оценки визуальной новеллы и карту самооценки студента – реализуемых в трёх точках замера, образующих замкнутый цикл оценки динамики творческих навыков.

Совокупность изложенных теоретических оснований и структуры программы позволяет сформулировать концептуальную рамку второй главы: практическое обоснование программы через анализ опыта конкретной образовательной организации, экспертная оценка её качества и методические рекомендации по внедрению составляют **содержание проектировочной части настоящего исследования.**

ГЛАВА 2. ПРОЕКТИРОВАНИЕ И ЭКСПЕРТНАЯ ОЦЕНКА ПРОГРАММЫ РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ НАВЫКОВ СТУДЕНТОВ СПО ЧЕРЕЗ ИГРОПРАКТИКУ

2.1. Практическое обоснование программы: опыт реализации образовательных инициатив в сфере креативных индустрий

Теоретические основания, изложенные в первой главе, получают дополнительную весомость при обращении к конкретному практическому опыту реализации образовательных программ в сфере креативных индустрий. Настоящий параграф посвящён описанию институционального контекста исследования, анализу предшествующего опыта реализации образовательных инициатив и обоснованию необходимости разработки новой программы на основе выявленных ограничений.

Институциональный контекст исследования. Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Южно-Уральский государственный колледж» (ГБПОУ «ЮУГК», г. Челябинск) является одним из старейших учреждений среднего профессионального образования Уральского региона. По итогам федерального конкурса ЮУГК вошёл в число семи пилотных площадок в России по созданию современной модели колледжа креативных индустрий. Новая система подготовки кадров для креативного бизнеса была запущена с сентября 2022 года [34]. Практическим основанием настоящего исследования послужил опыт работы в системе колледжей креативных индустрий – образовательного проекта, реализуемого в рамках федеральной инициативы по развитию творческого профессионального образования в России. Колледж креативных индустрий представляет собой сетевую модель образовательных организаций СПО, ориентированных на подготовку специалистов для творческих отраслей – дизайна, анимации, геймдизайна, фотографии, рекламы и смежных специальностей. Принципиальной особенностью данной модели является интеграция профессионального образования с актуальной профессиональной практикой: программы разрабатываются с участием представителей

индустрии, а учебный процесс ориентирован на создание реальных творческих продуктов.

Кейс колледжа креативных индустрий: практический пример противоречия. Описанное противоречие наглядно проявляется в практике реализации образовательных программ в колледжах, ориентированных на подготовку специалистов для творческих отраслей. Показательным примером служит опыт реализации дисциплины «Введение в креативные индустрии» в одном из московских колледжей, осуществляющих подготовку по специальностям «Дизайн», «Анимация», «Геймдизайн» и «Фотография». Это программа дошла и до Челябинского колледжа – ЮУГК (Южно-Уральского Государственного Колледжа). Он вошел в программу “ККИ” – Колледжа Креативных Индустрий – в 2023 году, впервые набрав студентов на многие специальности, в том числе, на специальности “Анимация”, “Реклама” и “Техника и искусство фотографии”.

Дисциплина была введена с целью формирования у студентов первого курса начальных межпрофессиональных компетенций и ориентации в профессиональном поле креативных индустрий. В первые годы реализации программа была выстроена вокруг единственного итогового продукта – разработки концепции игры. Программа охватывала весь первый курс и предполагала последовательное создание комплекса взаимосвязанных творческих продуктов: концепта игры с описанием персонажей, сценария и синопсиса, игровой документации, визуальных материалов – портрета персонажа, плаката игры и дизайна лендинга – а также финальной интеграции всех элементов в целостный игровой проект (рис. 2). Логика программы была методически обоснованной: игровой проект как итоговый продукт объединял компетенции различных творческих специальностей и создавал условия для межпрофессионального взаимодействия студентов. Тем не менее реализация программы выявила ряд системных ограничений, проявившихся уже в первые годы работы.

Первое ограничение состояло в недостаточном уровне профессиональной насмотренности студентов на момент начала самостоятельной творческой работы. Студенты первого курса, не имеющие широкого знакомства с игровой культурой и жанровым разнообразием, воспроизводили узкий круг клише, заимствованных из наиболее популярных и известных им игровых образцов (рис. 3). Итоговые проекты оказывались стилистически однородными и концептуально предсказуемыми: большинство команд создавали фэнтезийные или приключенческие игры с типовыми нарративными структурами, практически не выходя за пределы освоенных жанровых шаблонов. Это свидетельствовало о низком уровне оригинальности и гибкости как компонентов творческого навыка – именно тех, которые в наибольшей степени зависят от профессионального кругозора и насмотренности.

Второе ограничение состояло в том, что фиксированный формат итогового продукта – игра как единственная допустимая форма – существенно сужал творческое пространство программы. Студенты работали в одном жанровом и стилистическом регистре на протяжении всего учебного года, не получая опыта переключения между различными творческими стратегиями. Это системно ограничивало развитие гибкости мышления и формировало устойчивую зависимость от единожды освоенного подхода.

Третье ограничение носило структурный характер: программа устарела содержательно в течение двух лет реализации. Профессиональный инструментарий в сфере креативных индустрий обновляется значительно быстрее, чем образовательные программы: появление доступных инструментов генеративного ИИ радикально изменило профессиональный ландшафт уже в период реализации первой версии программы, однако механизмов её содержательного обновления предусмотрено не было. Итоговые проекты студентов создавались без применения актуального профессионального инструментария, что создавало разрыв между образовательной программой и реальной практикой индустрии.

В результате переработки программы – осуществлённой с учётом выявленных ограничений – был избран принципиально иной подход: вместо единственного фиксированного типа итогового продукта студентам предлагалось реализовывать проекты на вариативные тематические основания (социальные, экологические, культурные, патриотические). Это обеспечивало большую гибкость творческого мышления и позволяло ежегодно обновлять содержание программы без изменения её методической структуры. Вместе с тем данная версия программы, при всех её преимуществах, не решала проблему развития профессиональной насмотренности и не включала механизмов работы с современными цифровыми инструментами, в том числе нейросетевыми технологиями.

Возвращение к игровому формату в новой программе обусловлено не воспроизведением прежней логики, а принципиально иной педагогической функцией игры. Если в первоначальной версии программы игровой продукт выступал единственным типом итогового задания, то в настоящем исследовании он рассматривается как методическая среда, создающая условия для развития всего спектра творческих навыков. Визуальная новелла как жанр синтезирует нарративное, визуальное и звуковое измерения профессиональной деятельности – что делает её уникальным инструментом для одновременного развития беглости, гибкости, оригинальности и разработанности. Формат GameJam, в свою очередь, решает проблему устаревания программы через ежегодное обновление тематики при сохранении методической структуры – что принципиально отличает его от фиксированного задания прежней версии. Помимо этого, каждый цикл реализации программы органично обогащает её содержание: визуальные новеллы, созданные студентами в блоке создания, пополняют библиотеку профессиональных образцов, доступных для следующих потоков в блоке иммерсии. Таким образом формируется живая, ежегодно обновляемая коллекция студенческих работ, которая выполняет двойную педагогическую функцию: с одной стороны, обеспечивает насмотренность новых студентов на

продукты, созданные в реальных учебных условиях и понятных профессиональных контекстах; с другой – создаёт для авторов новелл дополнительную мотивацию к высокому качеству продукта, поскольку их работа становится частью профессиональной среды колледжа, а не просто учебным заданием, сданным и забытым.

Описанный практический опыт подтверждает более широкую закономерность, зафиксированную в педагогической литературе: традиционная методика обучения в СПО, основанная на сочетании лекционного изложения теоретического материала и практических занятий по отработке технических операций, демонстрирует принципиальную ограниченность применительно к задаче развития творческих навыков [35]. Данная методика эффективна для формирования воспроизводимых умений – то есть умений, предполагающих выполнение заданных действий в заданной последовательности. Творческий навык, однако, по своей природе не является воспроизводимым в этом смысле: его сущность состоит в порождении нового, нестандартного результата, а не в повторении освоенного образца.

В период реализации первой версии программы в колледже был проведён GameJam – двухкратный командный конкурс разработки игровых продуктов в ограниченные сроки. Несмотря на очевидный педагогический потенциал формата – публичная презентация творческих продуктов, профессиональная обратная связь, соревновательная мотивация – он не получил продолжения: мероприятие не было интегрировано в структуру образовательной программы и осталось разовой инициативой. Именно этот опыт лёг в основу решения включить GameJam в качестве обязательного завершающего модуля разрабатываемой программы – с тем, чтобы реализовать его методический потенциал системно, а не эпизодически [36].

С учётом выявленных ограничений программа была переработана. Центральным изменением стал отказ от единственного фиксированного типа итогового продукта в пользу вариативной тематической структуры: студентам предлагалось реализовывать проекты на различные тематические основания –

социальные, экологические, культурные, патриотические – сохраняя при этом свободу в выборе формата творческого продукта. Это обеспечивало ежегодное содержательное обновление программы без изменения её методической структуры и создавало большее разнообразие творческих задач, стимулируя развитие гибкости мышления. Практическим подтверждением жизнеспособности данного подхода стала **апробация** переработанной программы в 2025–2026 учебном году: по итогам реализации была организована выставка студенческих творческих проектов, что обеспечило публичное предъявление результатов работы и создало условия для профессиональной обратной связи. Данный опыт, с одной стороны, подтвердил эффективность вариативной тематической структуры, с другой – обозначил направление дальнейшего развития: включение публичного форматного события в обязательную структуру программы, а не как разовой инициативы по её завершении [37].

Переработанная программа продемонстрировала ряд преимуществ по сравнению с первоначальной версией: тематическое разнообразие действительно расширяло стилистический диапазон студенческих работ, а регулярное обновление содержания обеспечивало актуальность заданий. Вместе с тем переработанная версия сохраняла нерешёнными два ключевых ограничения. Во-первых, проблема профессиональной насмотренности оставалась актуальной: студенты по-прежнему приступали к самостоятельной творческой работе без предварительного погружения в профессиональные образцы. Во-вторых, нейросетевые технологии, ставшие к этому времени повседневным профессиональным инструментарием в сфере креативных индустрий, не были включены в программу.

Дополнительно для апробации отдельных методических решений были разработаны материалы для дисциплины «Индивидуальный проект», включающие серию презентаций по профильным направлениям – «Создание персонажа», «Карта дома», «Создание линейки персонажей», «Карта эмоций» и другие (рис. 4). Применение данных материалов позволило добиться более

глубокого понимания студентами задачи создания кроссмедийного выпускного проекта первого курса, подтвердив тем самым педагогическую эффективность структурированного методического сопровождения творческой деятельности.

2.2. Экспертная оценка программы и методические рекомендации по внедрению

Завершающим этапом проектирования программы развития творческих навыков студентов СПО в сфере креативных индустрий через игропрактику является её внешняя верификация – процедура независимой оценки педагогической обоснованности, профессиональной релевантности и практической реализуемости разработанного продукта. В условиях настоящего исследования, не предполагающего полноценной экспериментальной апробации, экспертная оценка выполняет функцию восполнения этого ограничения: она обеспечивает независимое профессиональное суждение о качестве программы со стороны специалистов, обладающих различными профессиональными перспективами. Настоящий параграф описывает методику проведения экспертной оценки, её инструментарий и критерии, а также формулирует методические рекомендации по внедрению программы в образовательный процесс СПО. Экспертная оценка программы проводится методом структурированного экспертного интервью с использованием экспертного листа. Данный метод избран как наиболее адекватный задаче оценки сложного педагогического продукта: структурированный экспертный лист обеспечивает сопоставимость оценок различных экспертов, а формат интервью позволяет получить развёрнутые комментарии, недоступные при анкетировании. Состав экспертной группы формируется по принципу **триангуляции профессиональных перспектив**: программа оценивается одновременно с педагогической, профессиональной и методической точек зрения. [38] Это обеспечивает многомерную оценку, невозможную при привлечении экспертов одной профессиональной группы. Первую группу составляют **педагоги СПО**,

реализующие образовательные программы по специальностям сферы креативных индустрий. Их экспертиза обеспечивает оценку программы с точки зрения соответствия требованиям ФГОС, реализуемости в реальных условиях образовательной организации СПО и соответствия возрастным и профессиональным особенностям целевой аудитории. [39-40]

Вторую группу составляют **специалисты-практики креативных индустрий** – действующие профессионалы в области дизайна, анимации, разработки игр или смежных специальностей. Их экспертиза обеспечивает оценку профессиональной релевантности программы – соответствия формируемых навыков реальным требованиям рынка труда и актуальному профессиональному инструментарию. Третью группу составляют **игропрактики и специалисты в области геймификации образования** – практикующие педагоги или методисты, имеющие подтверждённый опыт реализации игровых форматов в образовательном процессе. Их экспертиза обеспечивает оценку методической грамотности применения игровых механик и реалистичности заявленных педагогических эффектов.

Оптимальный состав экспертной группы – 5–7 человек: 2 педагога СПО, 2 специалиста-практика и 1–2 игропрактика. Нечётное число экспертов обеспечивает возможность принятия решения большинством голосов при расхождении оценок.

Экспертный лист структурирован по пяти блокам, каждый из которых соответствует одному из ключевых аспектов качества программы. Каждый критерий оценивается по четырёхбалльной шкале – от 1 («не соответствует») до 4 («полностью соответствует»); к каждой оценке эксперт прилагает краткий комментарий, обосновывающий выставленный балл. Бланк экспертного листа с полным перечнем критериев и оценочной шкалой представлен в **Приложении Б** (прил. Б). **Первый блок** – педагогическая обоснованность – направлен на оценку соответствия программы фундаментальным педагогическим принципам. В его состав входят критерии, касающиеся соответствия целей программы задаче развития творческих навыков студентов

СПО, обоснованности выбора игропрактики как ведущего педагогического метода, корректности применения нейросетевых технологий в образовательном процессе, соответствия структуры программы принципам развивающего обучения, а также наличия рефлексивного компонента на всех этапах реализации. **Второй блок** – соответствие ФГОС – позволяет оценить нормативную встроенность программы в существующую систему требований. Критерии данного блока касаются соответствия содержания программы требованиям ФГОС СПО по специальностям сферы креативных индустрий, возможности её реализации в рамках вариативной части образовательной программы и соответствия требованиям к организации учебного процесса в системе СПО. **Третий блок** – профессиональная релевантность – обеспечивает оценку программы с точки зрения актуальных требований отрасли. Критерии блока охватывают соответствие формируемых навыков реальным требованиям рынка труда в сфере креативных индустрий, актуальность применяемых нейросетевых инструментов профессиональным стандартам отрасли и профессиональную значимость визуальной новеллы как формы демонстрации освоенных компетенций. **Четвёртый блок** – реализуемость – направлен на оценку практической осуществимости программы в реальных условиях образовательной организации. Он включает критерии технической реализуемости программы в условиях типовой организации СПО, доступности нейросетевых инструментов для целевой аудитории, реалистичности временных и ресурсных требований, а также посильности технического освоения платформы Ren'Py для студентов без специальной программистской подготовки [41]. **Пятый блок** – потенциал развития творческих навыков – является ключевым с точки зрения педагогических целей программы и включает оценку обоснованности заявленных педагогических механизмов воздействия на каждый компонент творческого навыка, достаточности диагностического инструментария для оценки динамики и реалистичности ожидаемых результатов с учётом временного ресурса программы.

По итогам экспертной оценки рассчитывается средний балл по каждому блоку и итоговый средний балл по программе в целом. Программа считается прошедшей экспертную оценку при условии получения среднего балла не ниже 3,0 по каждому блоку и итогового среднего балла не ниже 3,2. Результаты экспертной оценки анализируются по двум направлениям. Количественный анализ включает расчёт средних баллов по каждому критерию и блоку, выявление критериев с наибольшим и наименьшим разбросом экспертных оценок, сопоставление оценок экспертов различных профессиональных групп. Качественный анализ включает систематизацию экспертных комментариев, выявление сквозных тем и определение аспектов программы, получивших единодушно высокие и единодушно низкие оценки.

Особую аналитическую ценность представляют **расхождения в оценках экспертов различных профессиональных групп**: они указывают на аспекты программы, в которых педагогическая и профессиональная логики вступают в противоречие, и требуют специального методического внимания при внедрении. Так, педагоги СПО могут высоко оценить методическую структуру программы при скептическом отношении к реализуемости технологических требований, тогда как специалисты-практики могут высоко оценить профессиональную релевантность инструментов при сомнениях в педагогической обоснованности их применения с аудиторией первого курса. Фиксация и анализ подобных расхождений обеспечивает более реалистичную и многомерную оценку программы, чем усреднённый итоговый балл, и создаёт основу для её последующего совершенствования. [42]

Компетентностный подход к проектированию образовательных стандартов предполагает ориентацию на результаты обучения, выраженные в форме компетенций, а не на содержание учебных дисциплин [43]. На основании теоретического обоснования программы, анализа предшествующего практического опыта и результатов экспертной оценки сформулированы методические рекомендации по внедрению программы в образовательный процесс СПО [44]. Рекомендации структурированы по

четырёх аспектам: организационным условиям, требованиям к педагогу, особенностям работы с целевой аудиторией и механизму ежегодного обновления программы. Программа реализуется в рамках вариативной части образовательной программы СПО и не требует изменений в обязательной части учебного плана. Технические условия включают компьютерный класс с доступом в интернет, платформу Ren'Py – бесплатное программное обеспечение с открытым исходным кодом – и проектор или интерактивную доску для проведения GameJam. Оптимальный размер учебной группы – 15–20 студентов, разделённых на команды по 3–5 человек. Командный состав рекомендуется формировать с учётом разнообразия специальностей: смешанные команды обеспечивают более богатый спектр профессиональных перспектив при создании новеллы и наиболее точно воспроизводят реальную логику командной работы в сфере креативных индустрий [45].

Завершающий модуль программы – GameJam – рекомендуется организовывать как полноценное профессиональное мероприятие в масштабах образовательной организации. Оптимальный формат предполагает выделение отдельной недели интенсивной работы: команды финализируют продукты, проводятся публичные презентации с участием приглашённых специалистов-практиков в роли жюри, а победители получают дипломы и профессиональное признание внутри колледжа. Такой формат принципиально отличается от обычной учебной защиты: студент выступает не как учащийся, сдающий задание, а как участник профессионального конкурса, что качественно меняет его отношение к итоговому продукту и формирует опыт публичного предъявления творческих результатов, востребованный в реальной профессиональной деятельности [46]. Существенным организационным преимуществом программы является её кадровая экономичность: если реализация предшествующей версии дисциплины требовала участия трёх–пяти педагогов различных специализаций, разработанная программа может быть реализована одним педагогом при наличии соответствующих компетенций.

Эффективная реализация программы требует от педагога сочетания профессиональных компетенций в трёх областях [47-48]. Во-первых, педагог должен обладать практическим опытом работы с жанром визуальной новеллы как осознанный пользователь, способный анализировать профессиональные образцы жанра. Во-вторых, педагог должен иметь практический опыт применения нейросетевых инструментов в творческом процессе – прежде всего языковых моделей и систем генерации изображений [49-50]. В-третьих, педагог должен владеть базовыми компетенциями в области игропрактики и геймификации образования [51-52]. При отсутствии одной из трёх групп компетенций рекомендуется привлечение второго педагога или приглашённого специалиста в качестве со-фасилитатора соответствующих модулей.

Принципиально важным требованием является готовность педагога к **фасилитирующей, а не директивной роли**: в блоке создания педагог не является источником правильных ответов, но создаёт условия для самостоятельного творческого поиска команд [53]. Это требует способности выдерживать неопределённость и сопротивляться соблазну предложить готовое решение в момент творческих затруднений команды – именно эти затруднения являются педагогически ценными моментами развития творческих навыков. Программа ориентирована на студентов первого курса, большинство из которых не имеют опыта ни профессиональной творческой работы, ни работы с нейросетевыми инструментами, ни командного проектирования. Это предполагает внимание к трём аспектам. Первый аспект – **управление оценочной тревожностью**: студенты первого курса имеют устойчивый опыт оценки их работы по критерию правильности, что создаёт барьер для творческого риска [54-55]. Игровой формат программы создаёт психологически безопасную среду, в которой ошибка воспринимается как элемент игры, а не как академическая неудача. Педагогу необходимо намеренно поддерживать эту атмосферу на протяжении всей программы. Второй аспект – **управление командной динамикой**: творческое

проектирование в команде неизбежно порождает конфликты видений и распределения ролей [56]. На старте программы рекомендуется провести структурированное обсуждение командных ролей и правил взаимодействия, а в процессе реализации – регулярные командные ретроспективы, в ходе которых студенты оценивают не только творческий продукт, но и качество командной работы. Третий аспект – **дифференциация по уровню технологической готовности**: студенты одной группы существенно различаются по опыту работы с цифровыми инструментами. Рекомендуется формировать команды таким образом, чтобы в каждой команде был студент с более высоким уровнем технологической готовности, способный выступить неформальным техническим лидером группы.

Принцип вариативности реализуется через ежегодное определение тематики GameJam в три этапа. На первом этапе педагог совместно с представителями студенческого самоуправления и, при возможности, с приглашёнными специалистами-практиками формулирует 3–5 тематических направлений, актуальных в профессиональном и социокультурном контексте текущего года. На втором этапе студенческое сообщество голосует за одно из предложенных направлений – этот элемент студенческого участия педагогически значим: он формирует личную вовлечённость в тематику проекта. На третьем этапе выбранная тематика конкретизируется в формулировке задания GameJam – достаточно широкой для обеспечения творческой свободы команд и достаточно конкретной для обеспечения профессиональной рамки. Формат GameJam рекомендуется проводить с привлечением внешней аудитории: приглашённых специалистов-практиков в качестве членов жюри, студентов других курсов в качестве игроков-тестировщиков. Публичность представления усиливает мотивацию к высокому качеству итогового продукта и обеспечивает профессиональную обратную связь, недоступную в рамках исключительно учебной оценки [57].

Анализ предшествующего опыта и теоретических оснований программы позволяет выделить **три основных риска** внедрения. **Риск технологического**

устаревания – нейросетевые инструменты, заложенные в программу, могут устареть или стать недоступными. Методическое решение: программа проектировалась с акцентом не на конкретные инструменты, но на модели взаимодействия с ними (Tool / Co-creator / Stimulus), которые инвариантны относительно конкретных систем. При смене инструментальной базы педагогическая логика программы сохраняется. **Риск формализации GameJam** – конкурсный формат может превратиться в рутинное мероприятие, утратив мотивационный потенциал [58]. Методическое решение: ежегодное обновление тематики и привлечение новых членов жюри обеспечивают содержательную новизну формата. **Риск перегрузки студентов** – программа предъявляет высокие требования к самостоятельной работе. Методическое решение: командный формат распределяет нагрузку между участниками; педагог регулирует темп прохождения модулей с учётом реального состояния группы.

Таким образом, экспертная оценка и методические рекомендации, изложенные в настоящем параграфе, обеспечивают внешнюю верификацию качества разработанной программы (указанной в **приложении В**, прил. В) и практическое руководство по её внедрению. Совокупность результатов второй главы – практическое обоснование программы через анализ предшествующего опыта, её педагогическая архитектура и внешняя верификация – составляет содержание заключения настоящего исследования.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Проведённая во второй главе работа по практическому обоснованию, проектированию и верификации программы развития творческих навыков студентов СПО в сфере креативных индустрий через игропрактику позволяет сформулировать следующие выводы.

Анализ практического опыта реализации образовательных инициатив в колледже креативных индустрий позволил выявить четыре системных ограничения существующих подходов к подготовке специалистов творческих специальностей СПО: отсутствие блока иммерсии как предварительного условия самостоятельной творческой работы; фиксированный или слабо структурированный итоговый продукт, ограничивающий гибкость творческого мышления; отсутствие нейросетевых технологий как актуального профессионального инструментария; отсутствие механизма регулярного содержательного обновления программы. Каждое из выявленных ограничений получило конкретное проектировочное решение в разрабатываемой программе, что обеспечивает её обоснованность не только теоретически, но и через анализ реальной образовательной практики.

Педагогическая архитектура программы представляет собой целостную систему взаимосвязанных проектировочных решений, каждое из которых обосновано через теоретические основания первой главы и практический опыт параграфа 2.1. Двухблочная структура «иммерсия – создание» непосредственно отвечает на проблему профессиональной насмотренности и опирается на теорию зоны ближайшего развития Выготского. Последовательность модулей обеспечивает постепенное нарастание творческой самостоятельности студента и дифференцированное развитие всех пяти компонентов творческого навыка по Торренсу [59]. Дифференцированное применение трёх режимов human-AI collaboration – Tool, Co-creator и Stimulus – в соответствии с педагогической задачей каждого модуля обеспечивает развитие творческих навыков через взаимодействие с нейросетевыми инструментами без риска их замещения [60]. Формат GameJam

как завершающего элемента программы выполняет тройную функцию: педагогическую, рефлексивную и организационную – обеспечивая одновременно мотивацию к высокому качеству продукта, осмысление творческого процесса и механизм ежегодного содержательного обновления программы [61].

Экспертная оценка программы, построенная на принципе триангуляции профессиональных перспектив с привлечением педагогов СПО, специалистов-практиков креативных индустрий и игропрактиков, обеспечивает многомерную внешнюю верификацию качества разработанного продукта [62] по пяти блокам критериев: педагогической обоснованности, соответствию ФГОС, профессиональной релевантности, реализуемости и потенциалу развития творческих навыков. Методические рекомендации по внедрению программы охватывают четыре аспекта – организационные условия, требования к педагогу, особенности работы с целевой аудиторией и механизм ежегодного обновления – и включают анализ основных рисков внедрения с соответствующими методическими решениями.

Совокупность результатов второй главы – практическое обоснование через анализ предшествующего опыта, педагогическая архитектура программы и её внешняя верификация – реализует гипотезу настоящего исследования: развитие творческих навыков студентов СПО в сфере креативных индустрий обеспечивается при условии последовательной реализации методической лестницы «игрок – создатель», интеграции трёх уровней игропрактики как взаимосвязанных компонентов единого педагогического процесса, включения нейросетевых технологий в качестве инструментальной среды геймдизайна и диагностики творческих навыков по пяти выделенным критериям на всех этапах реализации [63-64].

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Настоящее исследование было посвящено разработке программы развития творческих навыков студентов СПО в сфере креативных индустрий через игропрактику. Необходимость данного исследования определялась системным противоречием между запросом рынка труда на специалистов с развитым творческим мышлением и готовностью к профессиональной деятельности в условиях ИИ-среды – и отсутствием педагогически обоснованных программ, способных обеспечить формирование соответствующих компетенций в системе СПО.

По итогам проведённого исследования сформулированы следующие выводы.

По задаче 1 – уточнение содержания понятия «творческие навыки» применительно к профессиональной подготовке специалистов в сфере креативных индустрий – установлено, что творческие навыки представляют собой устойчивые способы выполнения творческих действий, формируемые в процессе обучения и принципиально отличающиеся от творческих способностей как врождённых характеристик и от творческого мышления как когнитивного процесса [65]. Операциональная структура творческих навыков определена через модель Э.П. Торренса, включающую четыре измеримых компонента – беглость, гибкость, оригинальность и разработанность, – дополненную применительно к условиям профессиональной деятельности в сфере креативных индустрий пятым компонентом – технологической креативностью как способностью к продуктивному взаимодействию с цифровыми инструментами, в том числе с системами генеративного ИИ, в творческом процессе.

По задаче 2 – характеристика специфики образовательного процесса СПО в сфере креативных индустрий – установлено, что данная специфика определяется тремя взаимосвязанными факторами: творческий продукт как ключевой результат профессиональной деятельности не поддаётся стандартизации и воспроизведению по образцу; ФГОС СПО формулирует

творческие компетенции без операционализации и диагностического инструментария; стремительное распространение генеративного ИИ создаёт структурный разрыв между содержанием образовательных программ и реальными профессиональными требованиями [66]. Анализ практического опыта реализации дисциплины «Введение в креативные индустрии» в колледже креативных индустрий подтвердил выявленные противоречия и позволил определить четыре системных ограничения существующих подходов, преодоление которых стало задачей разрабатываемой программы.

По задаче 3 – обоснование потенциала игропрактики как педагогического метода развития творческих навыков – установлено, что игропрактика в единстве трёх уровней – геймификации, game-based learning и геймдизайна – обеспечивает развитие всего спектра творческих навыков по Торренсу. Геймификация создаёт мотивационные условия для развития беглости; game-based learning формирует гибкость через погружение в игровую среду [67]; геймдизайн как учебная деятельность активирует все компоненты творческого навыка через помещение студента в позицию создателя творческого продукта. Методическая лестница «игрок – создатель», опирающаяся на теорию зоны ближайшего развития Л.С. Выготского, обоснована как принцип проектирования программы, обеспечивающий поэтапное формирование творческой самостоятельности. Концепция human-AI collaboration раскрыта через три модели взаимодействия человека и ИИ – Tool, Co-creator и Stimulus, – обладающие различным педагогическим потенциалом для развития компонентов творческого навыка.

По задаче 4 – разработка программы развития творческих навыков студентов СПО на основе методической лестницы «игрок – создатель» – создана программа, включающая семь последовательных модулей в двухблочной структуре. Блок иммерсии обеспечивает накопление профессиональной насмотренности через погружение студента в позицию игрока посредством game-based learning и геймифицированного анализа профессиональных образцов [68]. Блок создания активирует весь спектр

творческих навыков через помещение студента в позицию геймдизайнера – создателя собственной визуальной новеллы с применением нейросетевых инструментов в педагогически обоснованных режимах [69]. Итоговый модуль в формате GameJam обеспечивает публичную презентацию творческого продукта и механизм ежегодного содержательного обновления программы.

По задаче 5 – проведение экспертной оценки программы и разработка методических рекомендаций по её внедрению – разработан экспертный лист, структурированный по пяти блокам критериев: педагогической обоснованности, соответствию ФГОС, профессиональной релевантности, реализуемости и потенциалу развития творческих навыков. Экспертная оценка построена на принципе триангуляции профессиональных перспектив с привлечением педагогов СПО, специалистов-практиков креативных индустрий и игропрактиков. Методические рекомендации по внедрению охватывают организационные условия реализации, требования к педагогу, особенности работы с целевой аудиторией и механизм ежегодного обновления программы через формат GameJam.

Теоретическая значимость исследования состоит в уточнении понятия «творческие навыки» применительно к подготовке специалистов креативных индустрий в системе СПО через введение компонента технологической креативности; в обосновании методической лестницы «игрок – создатель» как принципа проектирования образовательных программ на основе игропрактики; в концептуальном обосновании трёх режимов human-AI collaboration как педагогических инструментов развития конкретных компонентов творческого навыка [70].

Практическая значимость исследования состоит в том, что разработанная программа может быть использована педагогами СПО в сфере креативных индустрий в рамках вариативной части образовательной программы [71]; предложенный диагностический инструментарий применим для оценки динамики творческих навыков студентов; методические

рекомендации обеспечивают возможность адаптации программы под различные специальности СПО и механизм её регулярного обновления [72].

Ограничения исследования. Настоящее исследование не включает экспериментальной апробации программы в реальных образовательных условиях, что не позволяет получить эмпирические данные о динамике творческих навыков студентов в процессе её реализации. Теоретическое обоснование и экспертная оценка, заменяющие апробацию в данном исследовании, обеспечивают верификацию педагогической обоснованности программы, но не её измеренной эффективности [73].

Перспективы дальнейших исследований связаны с экспериментальной апробацией программы в условиях реальной образовательной организации СПО и получением эмпирических данных о динамике творческих навыков [74]; с разработкой отраслевых критериев оценки творческих навыков применительно к конкретным специальностям креативных индустрий; с исследованием долгосрочного эффекта программы на профессиональное становление выпускников; с изучением возможностей адаптации методической лестницы «игрок – создатель» для других образовательных контекстов – дополнительного образования, высшей школы, корпоративного обучения. В современном художественном контексте исследователи отмечают стремление алгоритмов «рассказывать» о цифровой эпохе. Ярким примером переосмысления таких историй становятся экспозиции, например, проекты Школы дизайна НИУ ВШЭ и Центра современного искусства «Винзавод», исследующие то, как медиа и алгоритмы формируют наше восприятие [75].

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Петрова В. Креативный сектор оброс цифрами // Коммерсантъ. – 2025. – 21 окт. – URL: <https://www.kommersant.ru/doc/8139040> (дата обращения: 20.05.2025).
2. Креативные индустрии [Электронный ресурс] // TAdviser : [сайт]. – 2026. – URL: https://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Креативные_индустрии (дата обращения: 20.04.2026)
3. Креативная экономика: до 6% ВВП и 75 тысяч новых специалистов ежегодно // Деловой квадрат : [сайт]. – 2025. – 11 июля. – URL: <https://www.d-kvadrat.ru/novosti/36176> (дата обращения: 29.05.2026).
4. Вклад креативной экономики в ВВП РФ в 2025 году превысил 2% // ТАСС. – 2026. – 6 февр. – URL: <https://tass.ru/ekonomika/26374703> (дата обращения: 20.04.2026).
5. Schofield B., Sinclair A. We're creatives – this is what AI has done to our jobs // BBC News. – 2025. – 7 Dec. – URL: <https://www.bbc.com/news/articles/c8e9627w156o> (дата обращения: 01.05.2026)
6. «Креативные индустрии»: экспертиза, кейсы и прогнозы // Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» : [сайт]. – 2025. – 5 авг. – URL: <https://www.hse.ru/news/development/1073390136.html> (дата обращения: 29.05.2026).
7. Габдуллина Алсу Шарифуллаевна, Рубцова Анна Владимировна Геймификация как средство развития гибких навыков и креативного мышления при обучении иностранному языку // Концепт. 2024. №2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sredstvo-razvitiya-gibkih-navykov-i-kreativnogo-myshleniya-pri-obuchenii-inostrannomu-yazyku> (дата обращения: 29.05.2026).

8. Дак А. Структурные особенности визуальных новелл. Нелинейность // DTF : [сайт]. – 2019. – 3 мая. – URL: <https://dtf.ru/indie/38372-strukturnye-osobennosti-vizualnyh-novell-nelineinost> (дата обращения: 29.05.2026).
9. Мельценаж К.А., Литке С.Г. ВИЗУАЛЬНАЯ НОВЕЛЛА КАК СИНТЕТИЧЕСКИЙ ТВОРЧЕСКИЙ ПРОДУКТ В СИСТЕМЕ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ: ГЕЙМДИЗАЙН КАК ИНТЕГРАТИВНАЯ ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ // Интернаука: электрон. научн. журн. 2026. № 19(430). URL: <https://internauka.org/journal/science/internauka/430> (дата обращения: 22.05.2026).
10. Мельценаж К.А. HUMAN-AI COLLABORATION В ПОДГОТОВКЕ СПЕЦИАЛИСТОВ СПО: ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ И ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ НЕЙРОСЕТЕВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ // Интернаука: электрон. научн. журн. 2026. № 20(431). URL: <https://internauka.org/journal/science/internauka/431> (дата обращения: 30.05.2026).
11. Креативная экономика. - [Электронный ресурс]. - Режим доступа: <https://www.culturepartnership.eu/publishing/course/lecture-4> (дата обращения: 20.05.2025).
12. Дербина Ю. С., Кужутова А. Ю., Боркова Е. А. КРЕАТИВНАЯ ЭКОНОМИКА: РАЗВИТИЕ В РОССИИ // Экономика и бизнес: теория и практика. 2022. №5-1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kreativnaya-ekonomika-razvitie-v-rossii> (дата обращения: 29.05.2026).
13. Флорида Р. Креативный класс : люди, которые создают будущее / Р. Флорида. пер. с англ. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2016. – 384 с. – URL: https://prepod.nspu.ru/file.php/149/met.prob.psikh./Florida_Kreativnyi_klas_s.pdf (дата обращения: 29.05.2025).
14. Распоряжение Правительства РФ от 20 сент. 2021 г. № 2613-р «Об утверждении Концепции развития творческих (креативных) индустрий

- и механизмов осуществления их государственной поддержки в крупных и крупнейших городских агломерациях до 2030 г.» // Гарант : [правовой портал]. – URL: <https://base.garant.ru/402845784/> (дата обращения: 29.05.2025).
15. Богоявленская Д. Б. Психология творческих способностей. – URL: <http://old.step-into-the-future.ru/sites/default/files/articles-bogoyavl/BogoyavlPsihTvorSposob.pdf> (дата обращения: 29.05.2026).
16. Туник Е. Е. Психодиагностика творческого мышления : креативные тесты / Е. Е. Туник. – СПб. : Дидактика Плюс, 2002. – 44 с.
17. Теплов Б. М. Способности и одарённость // Вестник практической психологии образования. – 2012. – № 4 (33). – С. 54–57. – URL: https://psyjournals.ru/journals/bppe/archive/2012_n4/bppe_2012_n4_Teplov.pdf (дата обращения: 19.04.2026).
18. Слепко Ю. Н., Мазилев В. А. Б.М. ТЕПЛОВ И ИССЛЕДОВАНИЯ ПСИХОЛОГИИ СПОСОБНОСТЕЙ В РОССИЙСКОЙ ПСИХОЛОГИИ // Дифференциальная психология и психофизиология сегодня: способности, образование, профессионализм. 2021. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/b-m-teplov-i-issledovaniya-psihologii-sposobnostey-v-rossiyskoj-psihologii> (дата обращения: 29.04.2026).
19. Дружинин, В. Н. Психология общих способностей : учебник для вузов / В. Н. Дружинин. – 3-е изд. – Москва : Издательство Юрайт, 2026. – 349 с. – (Высшее образование). – ISBN 978-5-534-09237-0. – Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/598876> (дата обращения: 09.05.2026).
20. Квитко И. И. Современные взгляды на проблемы креативности // Молодой учёный. – 2017. – № 10 (144). – С. 368–370. – URL: <https://moluch.ru/archive/144/40291> (дата обращения: 09.05.2025).
21. Елена Александровна Барашкина, Наталья Александровна Масленкова КОММУНИКАТИВНЫЕ СТРАТЕГИИ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ С ГЕНЕРАТИВНЫМ ИИ: ФОРМУЛИРОВКА

- ЗАПРОСА КАК ЖАНРОВАЯ СТРУКТУРА // Челябинский гуманитарий. 2025. №3 (72). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kommunikativnye-strategii-vzaimodeystviya-polzovatelya-s-generativnym-ii-formulirovka-zaprosa-kak-zhanrovaya-struktura> (дата обращения: 21.01.2026).
22. Kapp K. The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. – San Francisco : Pfeiffer, 2012. – 336 p.
23. Василиженко Мария Валерьевна, Коротков Евгений Андреевич, Мухаркина Владислава Сергеевна ГЕЙМИФИКАЦИЯ КАК СОВРЕМЕННЫЙ МЕТОД ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННЫМ ЯЗЫКАМ // Современная высшая школа: инновационный аспект. 2020. №2 (48). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sovremennyy-metod-obucheniya-inostrannym-yazykam> (дата обращения: 29.05.2025).
24. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants, Part 1 // On the Horizon. – 2001. – Vol. 9. – P. 3–6. – DOI: 10.1108/10748120110424816.
25. Kafai Y. B. Playing and making games for learning: Instructionist and constructionist perspectives for game studies // Games and Culture. – 2006. – Vol. 1, № 1. – P. 36–40. – DOI: 10.1177/1555412005281767.
26. Зона ближайшего развития // Знание.Вики : [сайт]. – 2026. – URL: https://znanierussia.ru/articles/Зона_ближайшего_развития (дата обращения: 27.04.2026)
27. Ботарёв С. Скаффолдинг: что такое теория строительных лесов и как применять её в обучении // Skillbox Media : [сайт]. – 2021. – 23 сент. – URL: <https://skillbox.ru/media/education/scaffolding-teoriya-stroitelnykh-lesov/> (дата обращения: 29.08.2025).
28. Калинина А. Расширенный разум: где проходит граница нашего «Я»? // Моноклер : [сайт]. – 2021. – 8 сент. – URL: <https://monocler.ru/rasshirenniy-razum/> (дата обращения: 29.05.2026).

29. Boden M. A. The Creative Mind: Myths and Mechanisms. – 2nd ed. – London ; New York : Routledge, 2004. – URL: <https://www.tribuneschoolchd.com/uploads/tms/files/1595167242-the-creative-mind-pdfdrive-com-.pdf> (дата обращения: 29.05.2026).
30. Kantosalo A. Modes for Creative Human-Computer Collaboration: Alternating and Task-Divided Co-Creativity / A. Kantosalo, H. Toivonen // Proceedings of the Seventh International Conference on Computational Creativity (ICCC 2016) / ed. by F. Pachet [et al.]. – Paris : Sony CSL, 2016. – P. 77–84.
31. Уваров А. Ю. Искусственный интеллект и образование. – М. : БИНОМ, 2021. – 344 с.
32. Ромашкина Н. В. Возможности генеративного ИИ в развитии творческих компетенций студентов // Открытое образование. – 2024. – № 1. – С. 12–19
33. Мельценаж К.А. HUMAN-AI COLLABORATION В ПОДГОТОВКЕ СПЕЦИАЛИСТОВ СПО: ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ И ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ НЕЙРОСЕТЕВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ // Интернаука: электрон. научн. журн. 2026. № 20(431). URL: <https://internauka.org/journal/science/internauka/431> (дата обращения: 09.06.2026).
34. Колледж креативных индустрий // ГБПОУ «Южно-Уральский государственный колледж» : [сайт]. – URL: <https://uugk.ru/kolledzh-kreativnyh-industriy> (дата обращения: 29.03.2026).
35. Мухаметзянова Г. В. Профессиональное образование: системный взгляд на проблему. – Казань : Идел-Пресс, 2008. – 608 с.
36. Геймджем 2024: Версия 2.0 завершен! // Медиациентр ЮУГК : [сообщество ВКонтакте]. – 2024. – 8 нояб. – URL: https://vk.com/wall-1246889_8804 (дата обращения: 29.05.2026).

- 37.Как это было: первый курс зажигает на выставке арт-проектов // Медиацентр ЮУГК : [сообщество ВКонтакте]. – 2026. – 27 мая. – URL: https://vk.com/wall-1246889_8804 (дата обращения: 29.05.2026)
- 38.Загвязинский В. И., Атаханов Р. Методология и методы психолого-педагогического исследования. – М. : Академия, 2005. – 208 с..
- 39.Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям) : утв. приказом Минпросвещения России от 5 авг. 2022 г. № 659 // КонсультантПлюс : [правовая база]. – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_427013/ (дата обращения: 10.04.2026).
- 40.Федеральный государственный образовательный стандарт среднего профессионального образования по специальности 55.02.04 Анимация : утв. приказом Минпросвещения России // КонсультантПлюс : [правовая база]. – URL: <https://www.consultant.ru> (дата обращения: 10.04.2026).
- 41.Краевский В. В., Бережнова Е. В. Методология педагогики: новый этап. – М. : Академия, 2006. – 400 с.
- 42.Киселёв Г. М., Бочкова Р. В. Информационные технологии в педагогическом образовании. – М. : Дашков и К, 2014. – 308 с.
- 43.Байденко В. И. Компетентностный подход к проектированию государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования. – М. : Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов, 2005. – 114 с.
- 44.Новиков А. М. Профессиональное образование в России. – М. : ИЦП НПО РАО, 1997. – 254 с.
- 45.Хокинс Дж. Креативная экономика : как превратить идеи в деньги / Дж. Хокинс ; пер. с англ. – М. : Классика XXI, 2011. – 256 с.
- 46.Баранников К. А. Игровое обучение: международный опыт и российская практика // Педагогика. – 2021. – № 3. – С. 44–52.
- 47.Сластёнин В. А. Педагогика. – М. : Академия, 2013. – 608 с.

- 48.Хуторской А. В. Педагогическая инноватика. – М. : Академия, 2008. – 256 с.
- 49.Сергеев А. Н. Нейросетевые технологии в профессиональном образовании // Профессиональное образование в России и за рубежом. – 2023. – № 2 (50). – С. 34–41.
- 50.Искусственный интеллект в образовании / под ред. В. В. Гриншука, С. Г. Григорьева. – М. : МПГУ, 2022. – 168 с.
- 51.Deterding S., Dixon D., Khaled R., Nacke L. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification" // Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference. – New York : ACM, 2011. – P. 9–15.
- 52.Никитина Т. А. Геймификация учебного процесса как средство повышения мотивации студентов // Среднее профессиональное образование. – 2022. – № 4. – С. 18–23.
- 53.Матюшкин А. М. Мышление, обучение, творчество. – М. : Изд-во МПСИ ; Воронеж : МОДЭК, 2003. – 720 с.
- 54.Холодная М. А. Психология интеллекта: парадоксы исследования. – 2-е изд. – СПб. : Питер, 2002. – 272 с.
- 55.Лук А. Н. Психология творчества. – М. : Наука, 1978. – 127 с.
- 56.Зеер Э. Ф. Психология профессионального образования. – М. : Академия, 2009. – 384 с.
- 57.Ломакина Т. Ю. Современный принцип развития непрерывного образования. – М. : Наука, 2006. – 221 с.
- 58.Fullan M. The New Meaning of Educational Change. – 5th ed. – New York : Teachers College Press, 2016. – 344 p
- 59.Torrance E. P. The Nature of Creativity as Manifest in its Testing // The Nature of Creativity / ed. by R. J. Sternberg. – Cambridge : Cambridge University Press, 1988. – P. 43–75.

60. Guzik E. E., Hartley C., Lui P. ChatGPT's Dismal Performance on a College-Level Creativity Test // *Journal of Creativity*. – 2023. – Vol. 33, № 3. – P. 100066. – DOI: 10.1016/j.jecrea.2023.100066.
61. Øygardslia K., Weitze C. L. Learning Game Design: Student Experiences When Designing Digital Learning Games // *Electronic Journal of e-Learning*. – 2023. – Vol. 21, № 2. – P. 89–102.
62. Богданова Д. А. Игровые технологии в образовании: зарубежный опыт // *Информатика и образование*. – 2019. – № 5. – С. 58–64.
63. Schell J. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. – 3rd ed. – Boca Raton : CRC Press, 2019. – 600 p.
64. Gee J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. – New York : Palgrave Macmillan, 2003. – 225 p.
65. Guilford J. P. *The Nature of Human Intelligence*. – New York : McGraw-Hill, 1967. – 538 p.
66. UNESCO. *AI and Education: Guidance for Policy-Makers*. – Paris : UNESCO, 2021. – 66 p. – URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000376709> (дата обращения: 15.04.2026).
67. Cordeiro A., Bidarra J., Moreira F. Visual Novel Games and Their Potential for Education // *Computers & Education*. – 2023. – Vol. 195. – P. 104726.
68. Ryan M.-L. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. – Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2001. – 399 p.
69. Манович Л. *Язык новых медиа / пер. с англ.* – М. : Ад Маргинем Пресс, 2018. – 400 с.
70. Алексеева Г.В. (Чжэн) Иммерсивное искусство и трансформация нарративов культурного наследия // *Обсерватория культуры*. – 2026. – Т. 23, № 1. – С. 42–52. – DOI: 10.25281/2072-3156-2026-23-1-42-52.
71. Мельценаж К.А., Плужникова И.И. УПРАВЛЕНИЕ КАЧЕСТВОМ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ В

- СПО: ИГРОПРАКТИКА КАК ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ИННОВАЦИЯ // Интернаука: электрон. научн. журн. 2026. № 19(430). URL: <https://internauka.org/journal/science/internauka/430> (дата обращения: 23.05.2026).
72. Фёдоров А. В. Медиаобразование: история, теория и методика. – Ростов н/Д : ЦВВР, 2001. – 708 с
73. Сатдыков А. И., Феоктистов А. В., Шаров А. А. Содержательные показатели в оценке педагогических процессов и результатов профессионально-педагогической деятельности // Инсайт. – 2022. – № 4 (12). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/soderzhatelnye-pokazateli-v-otsenke-pedagogicheskikh-protsessov-i-rezultatov-professionalno-pedagogicheskoy-deyatelnosti>
74. Черкасов М. Н. Классификации видов апробации результатов исследования // КиберЛенинка. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/klassifikatsii-vidov-aprobatsii-rezultatov-issledovaniya>
75. Абаджиди С. Искусство цифрового нарратива // Московская правда : [сайт]. – 2026. – 28 апр. – URL: <https://mospravda.ru/2026/04/28/820058/> (дата обращения: 19.05.2026).

ПРИЛОЖЕНИЕ

ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рис. 1 – три точки замкнутого цикла. (Мельценаж К., 2026)

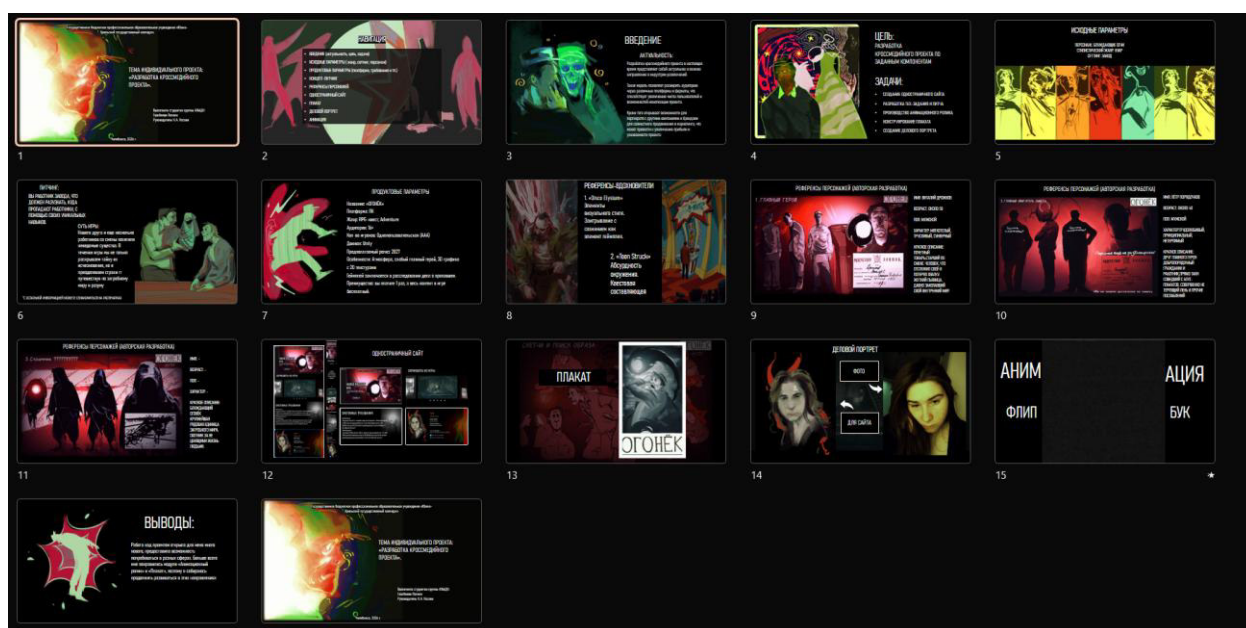


Рис. 2 – Питч-презентация проекта Огонёк. (Газибаева П., руководитель Мельценаж К., 2023–2024 уч. год)

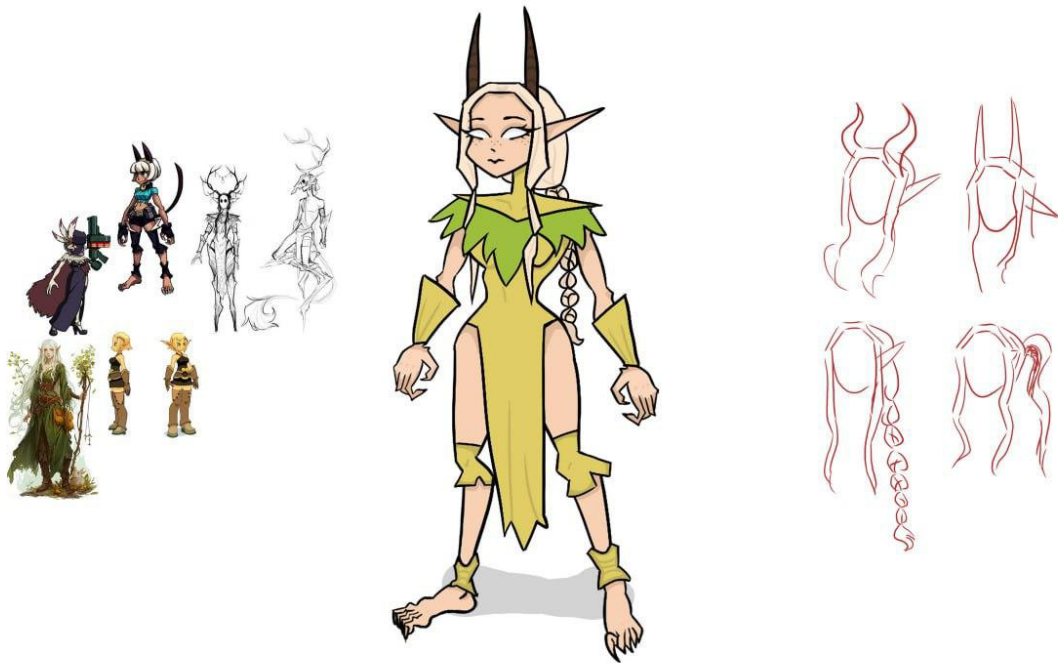


Рис. 3 – Разработка персонажа для проекта. (Ефремова А., руководитель Мельценаж К., 2023–2024 уч. год)

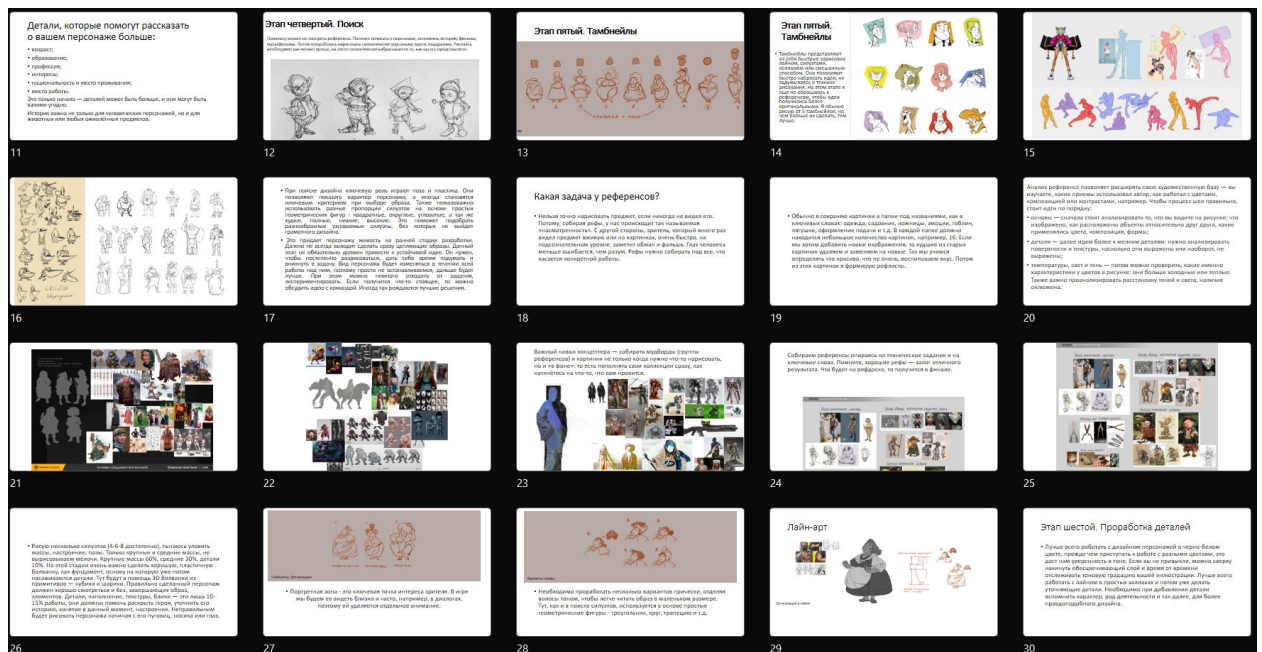


Рис. 4 – Разработка персонажа, презентация, источники в конце слайдов. (Мельценаж К., 2023–2024 уч. год)

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

ЭКСПЕРТНЫЙ ЛИСТ

оценки программы развития творческих навыков
студентов СПО в сфере креативных индустрий через игропрактику

Сведения об эксперте

ФИО эксперта:

Место работы, должность:

Стаж работы по специальности:

Профессиональная группа:

Дата заполнения:

В графе «Комментарий» укажите обоснование оценки или предложения по доработке.

№	Критерий	Оценка (1–4)	Комментарий
Блок 1. Педагогическая обоснованность			
1.1	Соответствие целей программы задаче развития творческих навыков студентов СПО		
1.2	Обоснованность выбора игропрактики как ведущего педагогического метода		
1.3	Педагогическая корректность применения нейросетевых технологий в образовательном процессе		
1.4	Соответствие структуры программы принципам развивающего обучения		
1.5	Наличие рефлексивного компонента на всех этапах реализации		
Блок 2. Соответствие ФГОС			
2.1	Соответствие содержания программы требованиям ФГОС СПО по специальностям сферы КИ		
2.2	Возможность реализации в рамках вариативной части образовательной программы		
2.3	Соответствие требованиям к организации учебного процесса в системе СПО		
Блок 3. Профессиональная релевантность			
3.1	Соответствие формируемых навыков реальным требованиям рынка труда в сфере КИ		
3.2	Актуальность применяемых нейросетевых инструментов профессиональным стандартам отрасли		

3.3	Профессиональная значимость визуальной новеллы как формы демонстрации компетенций		
Блок 4. Реализуемость			
4.1	Техническая реализуемость программы в условиях типовой образовательной организации СПО		
4.2	Доступность применяемых нейросетевых инструментов для целевой аудитории		
4.3	Реалистичность временных и ресурсных требований программы		
4.4	Посильность технического освоения платформы Rep'Py для студентов без программистской подготовки		
Блок 5. Потенциал развития творческих навыков			
5.1	Обоснованность педагогических механизмов воздействия на каждый компонент творческого навыка		
5.2	Достаточность диагностического инструментария для оценки динамики творческих навыков		
5.3	Реалистичность ожидаемых результатов с учётом временного ресурса программы		

Итоговые баллы

Блок / показатель	Сумма баллов	Средний балл
Блок 1. Педагогическая обоснованность (5 критериев, макс. 20)		
Блок 2. Соответствие ФГОС (3 критерия, макс. 12)		
Блок 3. Профессиональная релевантность (3 критерия, макс. 12)		
Блок 4. Реализуемость (4 критерия, макс. 16)		
Блок 5. Потенциал развития навыков (3 критерия, макс. 12)		
Итоговый средний балл (все 18 критериев)		

Примечание: программа считается прошедшей экспертную оценку при среднем балле $\geq 3,0$ по каждому блоку и итоговом среднем балле $\geq 3,2$.

Общее заключение эксперта, рекомендации для доработки программы:

Подпись эксперта:

Дата:

ПРИЛОЖЕНИЕ В

ПРОГРАММА РАЗВИТИЯ ТВОРЧЕСКИХ НАВЫКОВ
СТУДЕНТОВ СПО В СФЕРЕ КРЕАТИВНЫХ ИНДУСТРИЙ
ЧЕРЕЗ ИГРОПРАКТИКУ

Целевая аудитория:	студенты 1 курса СПО по специальностям сферы креативных индустрий (дизайн, анимация, геймдизайн, фотография, реклама)
Место в учебном плане:	вариативная часть ОП СПО; дисциплина «Введение в креативные индустрии» или аналогичный элективный курс
Общий объём:	72 академических часа (48 ч. аудиторных + 24 ч. самостоятельной работы)
Формат реализации:	командная работа, группы по 3–5 человек; оптимальный размер группы – 15–20 студентов
Итоговый продукт:	играбельный прототип визуальной новеллы на платформе Ren'Py, представленный на GameJam
Составитель:	Мельценаж К.А.

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа развития творческих навыков студентов СПО в сфере креативных индустрий через игропрактику разработана в ответ на системное противоречие между запросом рынка труда на специалистов с развитым творческим мышлением и готовностью к работе в условиях ИИ-среды – и ориентацией действующих программ СПО на формирование преимущественно технических компетенций.

Программа реализует методическую лестницу «игрок – создатель» через двухблочную структуру: блок иммерсии формирует профессиональную насмотренность, блок создания активизирует весь спектр творческих навыков через разработку визуальной новеллы с применением нейросетевых инструментов.

Цель программы

Развитие творческих навыков студентов – беглости, гибкости, оригинальности, разработанности и технологической креативности – средствами игропрактики с применением нейросетевых технологий.

Задачи программы

1. Сформировать профессиональную насмотренность в жанре визуальной новеллы через погружение в позицию игрока-исследователя.
2. Развить беглость и оригинальность творческого мышления через итеративный диалог с нейросетевыми инструментами в режиме Co-creator.
3. Развить гибкость и разработанность через создание визуальных и звуковых элементов новеллы в режимах Co-creator и Stimulus.
4. Сформировать технологическую креативность через освоение промпт-инжиниринга как педагогической практики.
5. Создать условия для публичного предъявления итогового творческого продукта в профессиональном конкурсном формате GameJam.

Принципы реализации

Итеративность – организация учебного процесса как последовательности циклов «замысел – реализация – рефлексия – уточнение».

Нарративность – единое нарративное пространство программы: каждый модуль является частью истории создания визуальной новеллы.

Рефлексивность – обязательный этап осознанного осмысления творческого процесса в каждом модуле.

Командность – организация деятельности в командном формате, воспроизводящем условия профессиональной работы в КИ.

Технологичность – органичная интеграция нейросетевых инструментов как естественной среды творческой деятельности.

Вариативность – ежегодное обновление тематики через формат GameJam при сохранении методической структуры.

Материально-техническое обеспечение

- компьютерный класс с доступом в интернет;
- платформа Ren'Py (бесплатное ПО с открытым исходным кодом);
- проектор или интерактивная доска для проведения GameJam;
- доступ к нейросетевым инструментам: ChatGPT/Claude (языковые модели), Midjourney/Stable Diffusion (генерация изображений), Suno/Udio (генерация звука). При отсутствии подписок аналоги на русскоязычных сервисах и российский мультитулах (SyntaxAI)

2. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Блок	Модуль	Ауд. ч.	Сам. ч.	Всего ч.	Контроль
–	Диагностика	Входная диагностика (тест Торренса + карта самооценки)	2	–	2	Тест Торренса
1	Иммерсия	Погружение в жанр	8	4	12	Дневник наблюдений
2	Иммерсия	Разбор механик	6	2	8	Аналит. отчёт
–	Диагностика	Промежуточная диагностика (тест Торренса + карта самооценки)	2	–	2	Тест Торренса
3	Создание	Сценарий и нарратив	8	6	14	Сценарий новеллы
4	Создание	Визуальный язык	10	6	16	Комплект визуала
5	Создание	Звук и атмосфера	6	4	10	Комплект звука
6	Создание	Сборка в Ren'Py	8	2	10	Прототип новеллы
7	Презентация	GameJam – игровая защита	4	–	4	Публичная защита
–	Диагностика	Итоговая диагностика (тест Торренса + экспертный лист + карта самооценки)	2	–	2	Все инструменты
	ИТОГО	7 модулей + 3 точки диагностики	56	24	80	

3. СОДЕРЖАНИЕ МОДУЛЕЙ

Модуль 1. Погружение в жанр (8 ч. аудиторных + 4 ч. самостоятельных)

Педагогическая задача	Сформировать первичную профессиональную насмотренность в жанре визуальной новеллы
Деятельность студента	Прохождение профессионального образца жанра + структурированный дневник наблюдений (нарратив, визуал, звук, система выборов). Групповое обсуждение в формате «разбор полётов»
Игровой формат	Game-based learning – студент в позиции игрока-исследователя
Нейросетевые инструменты	Не используются – обеспечение чистого опыта взаимодействия с профессиональным образцом
Развиваемый компонент	Рефлексия, профессиональная насмотренность
Ожидаемый результат	Студент способен описать и проанализировать ключевые элементы жанра визуальной новеллы

Модуль 2. Разбор механик (6 ч. аудиторных + 2 ч. самостоятельных)

Педагогическая задача	Освоить профессиональный аналитический язык описания игровых механик; развить гибкость мышления
Деятельность студента	Геймифицированные аналитические задания в формате «детективного расследования»: реконструкция логики профессиональных решений по фрагментам разных новелл. Командный рейтинг
Игровой формат	Геймификация аналитической деятельности – нарративная рамка, система очков, рейтинг
Нейросетевые инструменты	ChatGPT / Claude в режиме Tool – аналитический собеседник для уточнения терминологии
Развиваемый компонент	Гибкость – через переключение между аналитическими категориями

Ожидаемый результат	Студент владеет профессиональным аналитическим языком описания визуальной новеллы
--------------------------------	--

Модуль 3. Сценарий и нарратив (8 ч. аудиторных + 6 ч. самостоятельных)

Педагогическая задача	Разработать концепцию и сценарий визуальной новеллы; развить беглость и оригинальность через итеративный диалог с ИИ
Деятельность студента	Этап 1 – брейншторм концепции в рамках тематики GameJam. Этап 2 – структура ветвящегося сюжета (персонажи, коллизия, система выборов). Этап 3 – сценарий ключевых сцен. На всех этапах – итеративный диалог с ИИ с обязательной аргументацией отбора/отклонения каждого предложения системы
Игровой формат	Геймдизайн – студент в позиции сценариста и нарративного дизайнера
Нейросетевые инструменты	Claude / ChatGPT в режиме Co-creator (итеративный сценарный диалог) + Stimulus (преодоление творческих тупиков)
Развиваемый компонент	Беглость (генерация множества сюжетных вариантов), оригинальность (отбор нестандартных решений)
Требования к результату	Мин. 3 ветки сюжета; мин. 3 прописанных персонажа; мин. 15 сцен с ремарками для визуала и звука

Модуль 4. Визуальный язык (10 ч. аудиторных + 6 ч. самостоятельных)

Педагогическая задача	Создать визуальный мир новеллы; развить разработанность и гибкость через итеративную работу с визуальными образами
Деятельность студента	Цикл «концепт – генерация – отбор – доработка»: текстовое описание образа – генерация вариантов – аргументированный отбор – обязательная ручная доработка. Режим Stimulus для расширения стилистического диапазона
Игровой формат	Геймдизайн – студент в позиции художника-концептуалиста
Нейросетевые инструменты	Midjourney / Stable Diffusion в режимах Co-creator + Stimulus
Развиваемый компонент	Разработанность (детальная проработка до профессионального качества), гибкость
Требования к результату	Спрайты всех персонажей (мин. 3) + фоновые изображения (мин. 5) + интерфейсные элементы в единой стилистике

Модуль 5. Звук и атмосфера (6 ч. аудиторных + 4 ч. самостоятельных)

Педагогическая задача	Создать звуковое оформление новеллы; развить оригинальность через работу с неожиданными звуковыми стимулами
Деятельность студента	Карта эмоциональных состояний новеллы – расплывчатые/провокационные промпты – неожиданные звуковые решения как отправная точка – обязательное обоснование выбора через связь с нарративным контекстом сцены
Игровой формат	Геймдизайн – студент в позиции звукорежиссёра
Нейросетевые инструменты	Suno / Udio в режиме Stimulus
Развиваемый компонент	Оригинальность – создание уникального звукового образа за пределами привычных решений
Требования к результату	Мин. 4 музыкальные темы + мин. 5 звуковых эффектов, соответствующих нарративной концепции

Модуль 6. Сборка в Ren'Py (8 ч. аудиторных + 2 ч. самостоятельных)

Педагогическая задача	Интегрировать все элементы в единый играбельный прототип; развить разработанность и технологическую креативность
Деятельность студента	Техническая сборка: интеграция сценария, визуала и звука в Ren'Py. Обязательная итеративная доработка при выявлении несоответствий между компонентами
Игровой формат	Геймдизайн – студент в позиции продюсера и технического директора проекта
Нейросетевые инструменты	Все инструменты в режиме Tool – технический ассистент (вопросы синтаксиса Ren'Py, поиск ошибок в скрипте)
Развиваемый компонент	Разработанность, технологическая креативность
Требования к результату	Мин. 15 сцен + мин. 3 ветки с концовками + звуковое оформление мин. 5 сцен + корректная реализация всех развилок

Модуль 7. GameJam – игровая защита (4 ч. аудиторных)

Педагогическая задача	Публично представить итоговый творческий продукт; развить рефлексивные навыки через осмысление процесса и оценку работ других команд
Формат	Профессиональный конкурс в масштабах колледжа. Выделяется отдельная неделя интенсивной работы. Жюри – педагог + приглашённые специалисты-практики КИ
Структура защиты	Игровая презентация (10 мин.) – жюри проходит фрагмент новеллы. Устная защита (10 мин.) – обязательные вопросы: «Что вас удивило в процессе создания?», «Как вы работали с ИИ – конкретный пример?», «Что бы изменили, имея ещё 2 недели?»
Peer-review	Каждая команда оценивает работы других по листу peer-review (оригинальность, визуальная целостность, нарративная убедительность, звуковое решение, общее впечатление – по шкале 1–4)

Нейросетевые инструменты	Не используются
Развиваемый компонент	Рефлексия, самооценка, все показатели Торренса в контексте итоговой оценки

4. ДИАГНОСТИЧЕСКИЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Точка замера	Когда	Инструменты	Что измеряется
Точка 1 Входная	До начала программы	Тест Торренса (ТТСТ, адаптация Туник Е.Е.) + Карта самооценки	Базовый уровень беглости, гибкости, оригинальности, разработанности
Точка 2 Промежуточная	После блока иммерсии (после модуля 2)	Тест Торренса + Карта самооценки	Динамика после иммерсии; эффект на гибкость как основной компонент блока
Точка 3 Итоговая	После GameJam (после модуля 7)	Тест Торренса + Экспертный лист оценки новеллы + Карта самооценки	Суммарный эффект программы; все 5 компонентов творческого навыка

Критерии оценки итогового продукта

Критерий	Показатели	Компонент Торренса	Макс. балл
Нарративная состоятельность	Проработанность сюжета, персонажей, системы выборов и их последствий	Беглость, оригинальность	4
Визуальная целостность	Стилистическое единство и профессиональное качество визуальных элементов	Разработанность, гибкость	4
Звуковое оформление	Соответствие звука нарративному контексту; оригинальность звукового решения	Оригинальность	4
Техническая реализация	Корректность сборки в Ren'Py; работоспособность всех развилок	Технол. креативность	4

Осознанность применения ИИ	Качество документирования промптов; аргументированность отбора; степень авторской доработки	Технол. креативность	4
ИТОГО			20

5. РЕЖИМЫ ПРИМЕНЕНИЯ НЕЙРОСЕТЕВЫХ ИНСТРУМЕНТОВ

Модуль	Инструмент	Режим Н-АИ	Педагогическая функция	Компонент
1	–	Не используется	Чистый игровой опыт	Рефлексия
2	ChatGPT / Claude	Tool (аналитический справочник)	Первое знакомство с ИИ	Гибкость
3	Claude / ChatGPT	Co-creator (итеративный диалог) + Stimulus (преодоление тупиков)	Развитие нарратива	Беглость, оригинальность
4	Midjourney / Stable Diffusion	Co-creator + Stimulus	Визуальная разработка	Разработанность, гибкость
5	Suno / Udio	Stimulus (провокатор)	Звуковой поиск	Оригинальность
6	Все инструменты	Tool (технический ассистент)	Сборка и доработка	Разработанность, техн. креативность
7	–	Не используется	Публичная защита	Рефлексия, все компоненты

6. ТРЕБОВАНИЯ К ИТОГОВОМУ ПРОДУКТУ

Технический уровень (обязательный для допуска к GameJam):

- минимум 15 сцен с диалогами и визуальным оформлением;
- минимум 3 ветки сюжета с различными концовками;
- звуковое оформление минимум для 5 сцен;

- корректная техническая реализация всех развилок в Ren'Py;
- наличие титульного экрана и экрана завершения.

Творческий уровень (оценивается по экспертному листу):

- оригинальность концепции и нарративных решений;
- стилистическая целостность визуальных элементов;
- соответствие звукового решения нарративному контексту;
- осознанность и продуктивность применения нейросетевых инструментов (по материалам творческого дневника и устной защиты).

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РЕАЛИЗАЦИИ

Требования к педагогу. Эффективная реализация программы требует от педагога сочетания компетенций в трёх областях: практического опыта работы с жанром визуальной новеллы, практического опыта применения нейросетевых инструментов в творческом процессе и базовых компетенций в области игропрактики и геймификации. При отсутствии одной из групп компетенций рекомендуется привлечение со-фасилитатора. Принципиально важна готовность педагога к фасилитирующей, а не директивной роли.

Формирование команд. Оптимальный состав команды – 3–5 человек. Рекомендуется формировать смешанные команды из студентов разных специальностей. При наличии студентов с разным уровнем технологической готовности – распределять их по командам равномерно.

GameJam. Рекомендуется организовывать как полноценное профессиональное мероприятие с выделением отдельной недели. Тематика обновляется ежегодно в три этапа: педагог формулирует 3–5 направлений – студенты голосуют – тематика конкретизируется в задании. Обязательно приглашение внешней аудитории и специалистов-практиков в качестве жюри.

Библиотека новелл. Визуальные новеллы, созданные студентами в блоке создания, пополняют библиотеку профессиональных образцов для следующих потоков в блоке иммерсии. Это обеспечивает ежегодное содержательное обновление программы.