

**Кукин Руслан Владимирович**

бакалавр, педагог дополнительного образования

МАУ ДО «ЦДО «Успех»

г. Белгород, Белгородская область

## **ИГРА КАК СРЕДСТВО РАННЕЙ ПРОФОРИЕНТАЦИИ И ФОРМИРОВАНИЯ ОСНОВ ПРАКТИЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ В ОБЪЕДИНЕНИЯХ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ НАЧАЛЬНЫХ КЛАССОВ**

**Аннотация:** статья раскрывает потенциал дополнительного образования для ранней профориентации младших школьников посредством игровых технологий в объединении «Игротека». Описаны игровые форматы – длительные проектные игры (роли гейм-дизайнера, художника, сценариста), станции квесты, ситуационные симуляции («Совещания в игровом издаельстве») и мастер-классы профессионалов – для знакомства с профессиями игровой индустрии. Подчеркивается развитие предметных (работа с материалами) и метапредметных навыков (коммуникация, креативность, проектное мышление) через практическую деятельность.

**Ключевые слова:** дополнительное образование, игровые технологии, настольные игры, проектная деятельность.

Система дополнительного образования детей, в силу своей вариативности, гибкости и практической направленности, обладает уникальным потенциалом для решения задач ранней профориентации. Для обучающихся начального школьного возраста, у которых ведущей деятельностью постепенно перестает быть игра, но потребность в ней остается высокой, именно игровые технологии становятся мостиком между познавательным интересом и формированием основ практической деятельности. Объединения дополнительного образования представляют собой идеальную площадку для реализации этой задачи, так как позволяют выйти за рамки обязательной учебной программы и создать среду для «примерки» профессий в увлекательном, деловом игровом формате.

Специфика дополнительного образования как среды для профессиональных игр заключается в том, что дополнительное образование обладает рядом преимуществ при организации профориентационной работы через игру.

Настольные игры в объединении «Игротека» являются эффективным средством активизации интереса обучающегося к познанию окружающего мира. Они позволяют погружаться в разнообразные ситуации, развивать воображение, мышление и творческие способности. Благодаря играм обучающиеся приобретают опыт принятия решений, анализа ситуаций и выработки оптимальных путей решения проблем.

В дополнительном образовании присутствует возможность интеграции. Программа объединения может гибко включать в себя модули, знакомящие с профессиями, связанными с профилем деятельности. Так же немаловажную роль играет разновозрастной состав. В объединении занимаются обучающиеся разных возрастов, что способствует естественному обмену опытом и развитию навыков наставничества.

Для эффективного формирования практических навыков и профориентации в объединении применяются следующие игровые форматы:

Как показать ребенку, что хобби может стать делом жизни? Мы погружаем детей в индустрию игр через практику, используя форматы, где они сами пробуют себя в роли создателей и организаторов.

### *1. Длительные проектные игры*

Это самый глубокий формат погружения. Участники становятся частью «игровой студии». Они распределяют роли: *гейм-дизайнер* (придумывает механику и правила), *художник* (создает концепт-арт и дизайн карт/поля), *сценарист* (разрабатывает сеттинг и «лор») и *тестировщик* (анализирует баланс и геймплей). В рамках проекта каждая «роль» выполняет конкретные задачи: создает прототип игры, разрабатывает дизайн-макет коробки и компонентов, пишет правила и готовит презентацию готового продукта.

## *2. Станционные игры (игровые квесты)*

Это интенсивное путешествие по ключевым профессиям в мире игр. Команды перемещаются по станциям, каждая из которых – это мини-испытание:

- *станция «Геймдизайн»*: используя базовые компоненты (карты, кубики, жетоны), создать и протестировать простую игровую механику.
- *станция «Иллюстрация»*: нарисовать персонажа или арт для игровой карты по заданному брифу.
- *станция «Организация событий»*: разработать афишу и краткий сценарий для турнира по известной настольной игре.
- *станция «Квиз-мейкинг»*: придумать блок интересных вопросов на определенную тему для интеллектуальной викторины.

## *3. Ситуационные симуляции (деловые игры)*

Мы моделируем реальные рабочие процессы из индустрии. Например, игра *«Совещание в игровом издаельстве»*. Участники выступают в ролях: продюсер (ищет коммерческий потенциал), гейм-дизайнер (отстаивает свою концепцию), ведущий тестировщик (указывает на недочеты) и маркетолог (предлагает стратегию продвижения). Их задача – сообща принять решение о выпуске новой игры. Это развивает не только креативность, но и критическое мышление, аргументацию и командную работу.

## *4. Мастер-классы от профессионалов в игровой форме*

Приглашенный эксперт не рассказывает, а вовлекает в процесс созидания:

- *гейм-дизайнер* проводит воркшоп, где каждый участник за час создает и играет в свою простейшую настольную игру.
- *сценарист* учит придумывать захватывающие истории и легенды для игровых миров, прямо на месте создавая коллективную историю.
- *организатор турниров* на практике показывает, как проводить жеребьевку, считать рейтинги и разрешать спорные игровые ситуации.

Таким образом, дети не просто играют в игры – они учатся их создавать, понимать и управлять ими, открывая для себя настоящие профессии будущего.

Формирование практической деятельности и гибких навыков. Через предложенные игровые форматы у обучающихся младшего школьного возраста формируются:

Предметные практические навыки: работа с инструментами, материалами, информацией, цифровыми сервисами.

Метапредметные навыки:

1. *Командная работа*: распределение ролей, совместное достижение цели.

2. *Коммуникация*: умение договариваться, слушать, аргументировать свою точку зрения.

3. *Креативность*: поиск нестандартных решений в рамках игровой задачи.

4. *Проектное мышление*: от замысла через планирование к реализации и презентации результата.

Таким образом, объединения дополнительного образования являются мощным ресурсом для ранней профориентации, где игра выступает основным методом погружения в мир профессий. Организуя системную игровую деятельность, педагоги дополнительного образования не только знакомят обучающихся с разнообразием профессионального мира, но и создают условия для формирования первоначального практического опыта и ключевых компетенций XXI века. Этот опыт становится фундаментом для будущего осознанного выбора траектории образования и профессии, а также способствует успешной социализации личности.

### ***Список литературы***

1. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 1966. – №6. – С. 62–76. EDN OWVTDS
2. Павлов Д.И. Профориентация в дополнительном образовании детей: теория и практика / Д.И. Павлов. – М.: ИД Академии естествознания, 2019.
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена постановлением властей Российской Федерации от 24 ноября 2022 г. №3712-р).

4. Рязанова Н.В. Игровые технологии в профориентационной работе с младшими школьниками / Н.В. Рязанова // Дополнительное образование и воспитание. – 2022. – №4. – С. 15–21.
5. Федорова С.Н. Организация профессиональной пробы в системе дополнительного образования как средство ранней профориентации / С.Н. Федорова // Психолого-педагогический поиск. – 2020. – №3 (55). – С. 124–131.