

МБОУ «Лицей современных технологий управления № 2» г.Пензы

**Конкурс исследовательских и проектных работ
«Высший пилотаж-Пенза» 2025**

**Проектная работа по разработке настольной
игры**

«Мир профессий»

Выполнил: Королев Кирилл Дмитриевич,
10 «В» класс,
муниципальное бюджетное
общеобразовательное учреждение
«Лицей современных
технологий управления № 2» г.Пензы.

Руководитель: Логинова Кристина Александровна,
учитель географии,
муниципальное бюджетное общеобразовательное
учреждение «Лицей современных
технологий управления № 2» г.Пензы.

Пенза
2025 год

✉- 440008, г. Пенза, ул. Бакунина, 115

☎- телефон /841-2/ 54-20-44; e-mail: school02@guoedu.ru

<http://www.lstu2.ru>

Содержание

Введение.....	3
1. Обоснование проекта.....	4
2. Дизайн и создание карточек.....	4
3. Методы тестирования и внедрения.....	5
4. Влияние на образовательный процесс.....	7
5. Перспективы развития проекта.....	8
Заключение.....	9
Список использованной литературы.....	10
Приложения	

Введение

Карточная настольная игра «Мир профессий» предназначена для профориентации школьников. Игра позволяет знакомить детей с различными профессиями, развивать их интерес к выбору будущей профессиональной деятельности. В ходе игры участники будут использовать карточки, на которых представлены не только названия профессий, но и краткие описания для активного вовлечения игроков. Игра обогащает образовательный процесс, делает его более увлекательным и познавательным.

Работа над проектом "Мир профессий" представляет собой комплексный подход к решению проблемы недостатка информации о профессиях у школьников. Я уверен, что данная игра станет не только увлекательным, но и полезным инструментом в процессе профориентации, способствуя формированию у молодежи осознанного и взвешенного выбора своей будущей профессиональной деятельности.

Идея

Создание настольной игры, которая помогает школьникам лучше понять мир профессий и сделать осознанный выбор относительно своего будущего.

Цель

Создание и внедрение настольной игры, способствующей профориентации школьников.

Проблема

Недостаток информации о профессиях и их возможностях у школьников, что затрудняет выбор будущей профессии.

Актуальность

Актуальность проекта заключается в необходимости улучшения профориентации учеников и расширении их знаний о возможных карьерных путях.

Целевая аудитория

Ученики 6-9 классов.

Задачи

1. Создание и распространение образовательной настольной игры «Мир профессий».
2. Популяризация созданной образовательной настольной игры «Мир профессий» среди целевой аудитории, как дополнение к мероприятиям профориентационного курса «Россия-мои горизонты».

1. Обоснование проекта

Ситуация на рынке труда требует от будущих работников не только базовых знаний, но и постоянного обучения и адаптации к новым технологиям. В этой связи, важным элементом профилактики ошибок при выборе профессии является обеспечение доступа к полноценной информации о профессиях и их содержании [2].

Разработка карточной игры "Мир профессий" предлагает уникальную возможность окунуться в мир различных профессий через вовлекающий и интерактивный формат. Игроки смогут не только изучить информацию о профессиях, но и активизировать свои внутренние ресурсы для анализа собственных способностей и интересов [4]. Кроме того, такая игра способствует развитию навыков планирования и пониманию важности предстоящих выборов, позволяя школьникам более уверенно подходить к выбору профессии. Исследования показывают, что интерактивные методы обучения, такие как игры, меньше подвержены рутинности и лучше воспринимаются учащимися. Это повышает их вовлеченность и интерес не только к игре, но и к самим профессиям [5]. Кроме непосредственного взаимодействия с карточной игрой "Мир профессий", важно также предусмотреть элементы обратной связи, которые позволят игрокам делиться своими впечатлениями и размышлениями о профессиях. Это усиливает эффект от обучения и создает более глубокое осознание того, что выбор профессии — это не только вопрос будущей работы, но и вопрос самореализации и личностного роста. Таким образом, сочетание игровых элементов и образовательной информации в формате настольной игры предлагает один из оптимальных подходов к решению актуальных проблем профориентации школьников.

2. Дизайн и содержание карточек

Создание карточек для настольной игры требует тщательного подхода, включающего как дизайн, так и содержание. Графическое оформление карточек влияет на восприятие игры игроками, что делает его неотъемлемой частью общего игрового процесса [11]. Поскольку каждая карточка несет в себе важную информацию, я продумал как сделать текст максимально читабельным и доступным. Размер шрифта, цветовая палитра и контрастность играют ключевую роль в эффективности передачи информации. Использование ненавязчивых фонов и четких границ помогает выделить важные элементы, такие как названия профессий или игровые эффекты [12].

Важным аспектом является также использование иллюстраций. В последние годы наблюдается рост интереса к искусственному интеллекту и нейросетям, которые могут генерировать уникальные изображения, такие как Midjourney. Я посчитал, что создание концептов графических элементов в мультяшном или упрощенном стиле может стать хорошим вариантом для привлечения молодежной аудитории [13].

Необходимо учитывать современные тренды в дизайне карточек настольных игр. Большинство успешных игр имеют уникальные художественные стили, которые делают их легко узнаваемыми. Сетевые платформы, такие как Behance, позволяют следить за актуальными направлениями в дизайне и вдохновляться работами других дизайнеров [14]. При разработке карточек я обратил внимание на их материал и размер. Игровые карточки подвергаются интенсивному использованию, поэтому выбор качественной бумаги и правильного формата стал решающим моментом.

В результате, внимание к деталям в дизайне карточек, понимание целевой аудитории и использование современных технологий привели к созданию уникальной и привлекательной карточной настольной игры. Сложность процессов разработки прослеживалось на каждом этапе — от мозгового штурма до окончательного тестирования конечного продукта.

3. Методы тестирования и внедрения

Тестирование карточной настольной игры "Мир профессий" представляет собой важный этап, обеспечивающий ее играбельность и соответствие педагогическим задачам.

Основная задача на этом этапе заключается не в том, чтобы доказать отсутствие ошибок, а в том, чтобы сосредоточиться на выявлении проблем и их устранении. Такое сосредоточение на поиске ошибок помогает избежать обмана ожиданий игроков, когда они сталкиваются с неисправностями в уже завершенной версии игры [18]. К примеру, в процессе тестирования "Мира профессий" особое внимание уделялось тому, чтобы игроки могли беспрепятственно взаимодействовать с карточками и механиками.

Изначально мною было проведено 3 опроса среди обучающихся 7 и 9 классов (количество опрошенных составило 124 человека):

1. Заинтересованы ли вы в выборе своей профессиональной деятельности?
2. Достаточно ли вы осведомлены о профессиях в выбранной вами отрасли?

3. Была бы вам интересна настольная игра «Мир профессий» как дополнительная форма профориентационной деятельности?

Наглядные результаты можно увидеть на рисунке 1, 2 и 3.

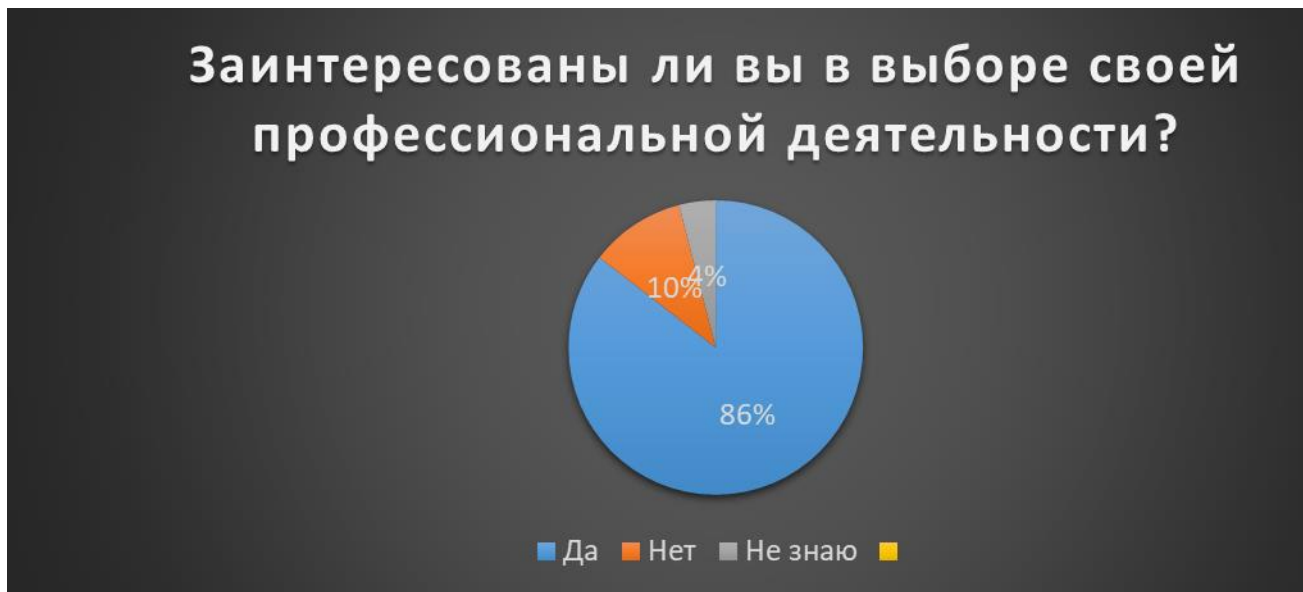


Рисунок 1. Опрос 1



Рисунок 2. Опрос 2

Была бы вам интересна настольная игра «Мир профессий» как дополнительная форма...

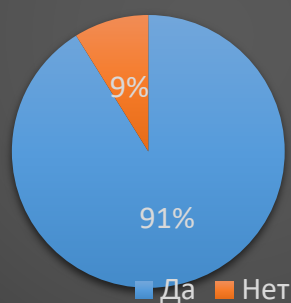


Рисунок 3. Опрос 3

В ходе анализа результатов опроса я выяснил, что использование интерактивных методов, таких как создание учебных настольных игр, способствует повышению вовлеченности обучающихся. Игры могут стать мощным инструментом в обучении, позволяя учащимся не только получать знания, но и развивать критическое мышление и командные навыки [20]. Особенно важно, чтобы в процессе тестирования образовательных игр включались элементы, способствующие активной деятельности игроков. Следует отметить, что взаимодействие с игроками не заканчивается этапом тестирования. По мере продолжения работы над "Миром профессий" я продолжал собирать обратную связь и вносить изменения в продукт на основе новых данных.

Таким образом, тестирование и внедрение настольной игры "Мир профессий" представляет собой комплекс мероприятий, включающий как подготовительный, так и финальный этапы. Эффективное тестирование и внесение коррективов на основе собранной информации обеспечат создание качественного и интересного продукта, который будет соответствовать современным требованиям образовательного процесса.

4. Влияние на образовательный процесс

При помощи карточной настольной игры "Мир профессий" возможно не только углубление знаний о различных профессиях, но и развитие навыков, необходимых для успешного функционирования в коллективе. В контексте обучения настольные игры помогают развивать внимание, улучшая концентрацию детей на одной задаче. Как показывают исследования, у школьников, играющих в настольные игры, наблюдается значительное повышение интереса к учебному процессу [26].

Помимо развития когнитивных умений, игры служат средством организации совместного временипрепровождения, что также положительно сказывается на команде школьников. Это предоставляет возможность школьникам учиться взаимодействовать друг с другом, выражать свои мысли и планировать совместные действия. Истинная сила настольных игр заключается в их способности интегрироваться в образовательную среду, создавая условия для активного поиска информации и вовлечения детей в процесс обучения. Так, карточная игра "Мир профессий" позволяет ученикам не только знать о будущих профессиях, но и оценивать свои навыки, обсуждать возможности выбора профессии и практиковать принятие решений [29]. Эта игровая форма помогает детям осознать важность подготовки к будущей профессиональной деятельности.

Таким образом, игра "Мир профессий" может стать ценным дополнением к образовательным методам, способствуя как формированию профессиональных навыков, так и развитию необходимых личностных качеств.

5. Перспективы развития проекта

Основные направления, на которые стоит обратить внимание, включают углубление сотрудничества с образовательными учреждениями и работодателями, что позволяет детям на практике ознакомиться с выбором профессии. Примером таких инициатив являются проект "Билет в будущее" и профориентационный курс «Россия-мои горизонты», стремящиеся познакомить школьников с актуальными профессиями, востребованными на рынке труда [30]. Каждый учащийся имеет уникальные интересы и способности, а также состояние здоровья, что обуславливает необходимость персонализированной настройки мероприятий по профессиональному самоопределению. Это может реализовываться через оценку психофизиологических особенностей детей, что, в свою очередь, позволит сформировать более эффективные рекомендации по выбору профессии [31]. Для создания высококачественного продукта в форме карточной игры требуется не только знание востребованных профессий, но и понимание их значения в контексте современного общества.

Применение игровых методик, таких как карточные игры, может привлечь внимание подростков и сделать процесс выбора профессии более интересным и увлекательным [33]. Популяризация различных профессий требует от проектов не только информирования учащихся о реальных возможностях, но и формирования у них понимания значимости и социальной ответственности выбранной профессии. Карточная игра может служить хорошей иллюстрацией того, как профессии

вливают на общество, подчеркивая, что каждая специальность имеет свои особенности и важность. Это не просто дает ребятам представление о мире профессий, но также формирует у них уважение к труду и его ценности[34]. Реализация карточной настольной игры "Мир профессий" сможет создать уникальное пространство для формирования знаний о перспективах, открывающихся перед молодежью, и способствовать их профессиональному самоопределению. Она также повлияет на формирование будущих кадров, способных адаптироваться к быстро меняющемуся рынку труда, и будет способствовать укреплению кадрового потенциала страны в целом. Объединив усилия образовательных учреждений с работодателями, подобные проекты смогут дать возможность детям не только учиться, но и выбирать свой путь на основе осознанного выбора и личных предпочтений.

Заключение

В заключение данной работы следует подчеркнуть важность и актуальность разработки настольной игры "Мир профессий" как инструмента профориентации для школьников. В условиях современного общества, где выбор профессии становится все более сложным и многогранным процессом, необходимо предоставлять молодому поколению доступ к информации о различных профессиях, их особенностях и перспективах. Игра "Мир профессий" отвечает на эту потребность, предлагая увлекательный и интерактивный способ знакомства с миром профессий.

Важно, чтобы учащиеся имели возможность не только ознакомиться с названиями профессий, но и понять, какие навыки и качества необходимы для их освоения, а также какие перспективы открываются перед специалистами в различных областях. Благодаря профориентационному проекту «Билет в будущее» для детей открываются новые профессиональные горизонты, а игра «Мир профессий» станет хорошим дополнением в образовательном процессе.

Участники отмечали, что игра не только расширяет их представления о профессиях, но и развивает навыки командной работы, критического мышления и креативности. Это подтверждает, что "Мир профессий" не только выполняет свою основную функцию профориентации, но и обогащает образовательный процесс в целом.

Влияние игры на образовательный процесс нельзя недооценивать. Она создает условия для активного обучения, где учащиеся становятся не просто пассивными слушателями, а активными участниками, что способствует более глубокому

усвоению материала. Игра помогает развивать у школьников интерес к различным профессиям, формирует у них представление о том, какие навыки и качества необходимы для успешной карьеры, а также способствует развитию социальных навыков, таких как коммуникация и сотрудничество.

Перспективы развития проекта "Мир профессий" также выглядят многообещающими. В будущем можно рассмотреть возможность расширения игры, добавления новых профессий, а также создания дополнительных модулей, которые могли бы охватывать более узкие специальности или актуальные тренды на рынке труда. Также стоит обратить внимание на возможность цифровизации игры, что позволит сделать ее доступной для более широкой аудитории и адаптировать под различные форматы обучения, включая дистанционное.

Таким образом, проект "Мир профессий" представляет собой значимый вклад в процесс профориентации школьников, способствуя их осознанному выбору будущей профессии. Игра не только информирует, но и вдохновляет, открывая перед молодым поколением новые горизонты и возможности. Важно продолжать развивать и совершенствовать этот проект, чтобы он мог максимально эффективно выполнять свою задачу и помогать школьникам в их стремлении найти свое место в мире профессий.

Список использованной литературы

1. Проблемы профориентации школьников [Электронный ресурс] // careerpath.pro - Режим доступа: <https://careerpath.pro/ru/articles/career-guidance-in-education/problems-of-career-guidance-for-schoolchildren/>, свободный.
2. Ганеева А. А. Основные затруднения и ошибки старшеклассников в выборе профессии // Вестник Башкирского университета. 2011. №1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/osnovnye-zatrudneniya-i-oshibki-starsheklassnikov-v-vybore-professii> (12.12.2024).
3. Инфоурок — Проблемы при выборе профессии [Электронный ресурс] // infourok.ru - Режим доступа: <https://infourok.ru/problemy-pri-vybore-professii-7017273.html>, свободный.
4. Что мешает школьникам выбрать профессию - Новости... [Электронный ресурс] // postupi.online - Режим доступа: <https://postupi.online/journal/novosti-obrazovaniya/chto-meshayet-shkolnikam-vybrat-professiyu/>, свободный.
5. Родители проплатили — учись. Почему у школьников всё плохо... [Электронный ресурс] // mel.fm - Режим доступа: <https://mel.fm/blog/kira-akh/15260->

roditeli-proplatili--uchis-pochemu-u-shkolnikov-vse-plokho-s-proforiyentatsiyey, свободный.

6. Цели и задачи профориентационной работы [Электронный ресурс] // school14spb.ru - Режим доступа: <https://school14spb.ru/wp-content/uploads/2023/09/план-профориентации-2023.pdf>, свободный.

7. Программа профориентационной работы "мой выбор" | Проект... [Электронный ресурс] // nsportal.ru - Режим доступа: <https://nsportal.ru/shkola/psikhologiya/library/2023/02/09/programma-proforientatsionnoy-raboty-moy-vybor>, свободный.

8. Тема проекта: «Профориентация школьников» или «Время... [Электронный ресурс] // infourok.ru - Режим доступа: <https://infourok.ru/tema-proekta-proforientaciya-shkolnikov-ili-vremya-vybora-5139583.html>, свободный.

9. Цели и задачи проекта [Электронный ресурс] // bogdan-school.ru - Режим доступа: <https://bogdan-school.ru/wp-content/uploads/2022/06/модель-профориент.pdf>, свободный.

10. Профориентационная работа [Электронный ресурс] // shkolachekashevo-r43.gosweb.gosuslugi.ru - Режим доступа: <https://shkolachekashevo-r43.gosweb.gosuslugi.ru/glavnoe/proforientatsionnaya-rabota/>, свободный. - Загл. с экрана

11. Идеи на тему «Дизайн карт/настольные игры» (220) | дизайн... [Электронный ресурс] // ru.pinterest.com - Режим доступа: <https://ru.pinterest.com/irinafoiks/дизайн-картнастольные-игры/>, свободный.

12. Страница 5 | Шаблон карточек настольной игры: векторные... [Электронный ресурс] // ru.freepik.com - Режим доступа: <https://ru.freepik.com/vectors/шаблон-карточек-настольной-игры/5>, свободный.

13. Как оформлять карты в играх: цифровые и печатные / Хабр [Электронный ресурс] // habr.com - Режим доступа: <https://habr.com/ru/articles/833736/>, свободный.

14. Настольная Игра Графический Дизайн Projects :: Photos, videos... [Электронный ресурс] // www.behance.net - Режим доступа: [https://www.behance.net/search/projects/настольная игра графический дизайн](https://www.behance.net/search/projects/настольная%20игра%20графический%20дизайн), свободный.

15. (He) краткий гайд по Leonardo AI: Делаем изображения... [Электронный ресурс] // pikabu.ru - Режим доступа:

https://pikabu.ru/story/ne_kratkiy_gayd_po_leonardo_ai_delaem_izobrazheniya_dlya_sv_oey_nastolnoy_igryi_11055091, свободный.

16. Как проводится тестирование настольной игры — DTF [Электронный ресурс] // dtf.ru - Режим доступа: <https://dtf.ru/boardgames/2033632-kak-provoditsya-testirovanie-nastolnoi-igry>, свободный.

17. Тестирование и создание настолок: как я связал две... [Электронный ресурс] // habr.com - Режим доступа: <https://habr.com/ru/companies/t2/articles/840840/>, свободный.

18. Настольные игры -интерактивный метод обучения. [Электронный ресурс] // infourok.ru - Режим доступа: <https://infourok.ru/nastolnye-igry-interaktivnyj-metod-obucheniya-5278523.html>, свободный.

19. Статья Как проводится тестирование настольной игры... [Электронный ресурс] // tesera.ru - Режим доступа: <https://tesera.ru/article/2262668>, свободный.

20. Исследовательская работа «Эффективность настольных игр...» [Электронный ресурс] // - Режим доступа: , свободный.

21. Эврикус - интернет-магазин настольных игр [Электронный ресурс] // evrikus.ru - Режим доступа: <https://evrikus.ru/feedback/>, свободный. - Загл. с экрана

22. Обратная связь [Электронный ресурс] // rusboardgame.ru - Режим доступа: <https://rusboardgame.ru/page/feedback>, свободный.

23. Настольные игры. Контакты, обратная связь. [Электронный ресурс] // 2fishki.ru - Режим доступа: <https://2fishki.ru/kontakty/>, свободный.

24. Обратная связь от моего посещения игры. Иногда... [Электронный ресурс] // vk.com - Режим доступа: https://vk.com/wall-201531707_150, свободный. - Загл. с экрана

25. Научитесь давать эффективную обратную связь при помощи... [Электронный ресурс] // skillslab.center - Режим доступа: <https://skillslab.center/boardgame>, свободный.

26. Колясникова А.В. , Шульгина Т.А. РЕАЛИЗАЦИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТНОГО ПОДХОДА С ПОМОЩЬЮ НАСТОЛЬНЫХ ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ШКОЛЬНИКОВ // Вестник науки. 2023. №12 (69). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/realizatsiya-deyatelnostnogo-podhoda-s-pomoschyu-nastolnyh-igr-v-protssesse-obucheniya-shkolnikov> (11.12.2024).

27. Как настольные игры помогают в обучении. На заметку... [Электронный ресурс] // deti.mann-ivanov-ferber.ru - Режим доступа: <https://deti.mann-ivanov-ferber.ru>

ferber.ru/2018/08/27/kak-nastolnye-igry-pomogayut-v-obuchenii-na-zametku-roditelyam/, свободный.

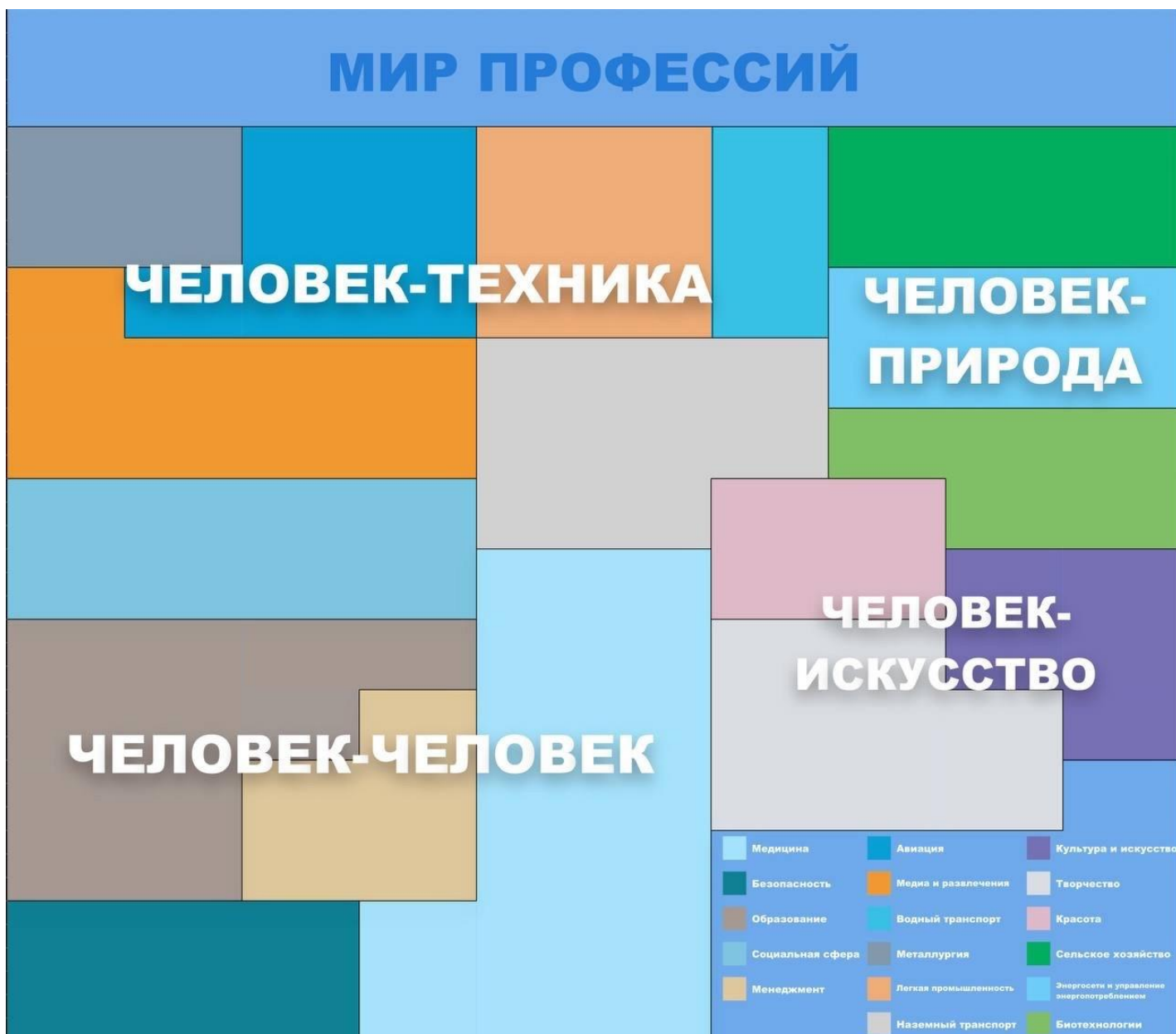
28. Настольные игры для детей: как использовать в освоении... [Электронный ресурс] // interneturok.ru - Режим доступа: https://interneturok.ru/blog/posle_urokov/nastolnye_igry_dlya_detey:_kak_ispolzovat_v_osvoenii_shkolnoy_programmy, свободный.

29. 7 аргументов от учёных, почему стоит играть в настольные игры... [Электронный ресурс] // mel.fm - Режим доступа: <https://mel.fm/zhizn/razvlecheniya/6814273-tabletop9>, свободный. - Загл. с экрана

30. Уроки профориентации в школе в 2025 - 2026 году... [Электронный ресурс] // www.kp.ru - Режим доступа: <https://www.kp.ru/edu/shkola/uroki-proforientatsii-v-shkole/>, свободный.

31. Проблемы и перспективы профориентационной работы... [Электронный ресурс] // infourok.ru - Режим доступа: <https://infourok.ru/problemu-i-perspektivu-proforientacionnoj-raboty-v-sovremennyh-usloviyah-4348147.html>, свободный.

32. Профориентация: проблемы и перспективы. [Электронный ресурс] // multiurok.ru - Режим доступа: <https://multiurok.ru/files/proforientatsiia-problemy-i-perspektivu.html>, свободный.



Рецензия на исследовательскую работу
ученика 10 класса МБОУ ЛСТУ №2 г.Пенза
Королева Кирилла

Для работы была выбрана тема «Разработка настольной игры «Мир профессий». Тема рецензируемой работы *актуальна*, поскольку в настоящее время обучающиеся заинтересованы в выборе дальнейшего профессионального пути.

Исследовательская работа структурно выстроена правильно, логична, четко сформулированы цель и задачи, присутствуют моменты исследования научного характера и заключение по работе. Учеником исследован материал выходящий за рамки школьной программы, сопровождается самостоятельно найденными выкладками иллюстративного характера. Содержание отвечает выбранной теме, которая раскрыта достаточно, учитывая возраст автора работы.

Исследовательская работа четко структурирована, грамотно изложена, прослеживается логическая связь между частями работы, отличается завершенностью. Автором использованы общенаучные термины.

Работа отвечает выбранной теме, может использоваться в качестве дополнительной профориентационной деятельности в курсе «Россия-мои горизонты».

В работе ученик проявил исследовательские качества, самостоятельность в изучении большого объема специализированной источников информации, компьютерную грамотность в оформлении и создании своей работы.

Руководитель:



Логинова К.А.