

А. Афонькина

ГЕЙМИФИКАЦИЯ В ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ РАБОТЕ СО ШКОЛЬНИКАМИ: ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА

В статье представлены результаты применения сюжетно-ролевой игры профориентационной работы среди школьников старших классов Курской области. Объектом исследования явилось влияние применения геймификации на профессиональную ориентацию учащихся. Цель работы – исследование и обоснование преимуществ практической геймификации по сравнению с другими видами профессиональной ориентации. В ходе исследования было доказано преимущество практической сюжетно-ролевой игры, в отличие от школьных профориентационных тестирований.

Ключевые слова: профессиональная ориентация, геймификация, профориентация, сюжетно-ролевая игра, школьники, профессии.

УДК: 37.047

EDN: DKKURA

DOI: 10.51905/2073–038_2025_2S_274

JEL: D83, J24, P46

Введение

Как решить, кем мне стать? Этот вопрос вне времени, им задавался, задается и будет задаваться каждый человек, и с каждым новым поворотом истории он будет звучать по-иному. Раньше профессия передавалась по наследству, определялась выбором родителей или об-

Анастасия Игоревна Афонькина – магистрант Академии госслужбы (г. Курск).

Татьяна Валентиновна Белова – научный руководитель: кандидат экономических наук, доцент кафедры экономической теории, регионалистики и правового регулирования экономики Академии госслужбы (г. Курск).

ществом. Но как осознанный личный выбор человека, в отличие от выбора, принятого под действием внешних факторов, может повлиять на профессиональный успех?

Ответ очевиден. Сделав осмысленный выбор, человек заранее определяет успех реализации карьерного развития личности, а также свою профессиональную «цель существования». Но что делать тем, кто не раскрыл своего потенциала, не понял свои сильные и слабые стороны, на какой профессиональный путь ступить?

Профессиональная ориентация (профориентация) – система работы, которая помогает человеку грамотно решить одну из важнейших жизненных задач: согласовать ход и результаты профессионального самоопределения с актуальными и перспективными требованиями внешнего контекста (экономика, общество, государство)¹.

В последнее время, в связи с поверхностным представлением учащихся старших классов о профессиях, их неумением соотносить личные качества с профессиональными, а также с нехваткой практических навыков, недостаточного количества времени, выделенного в школах на знакомство с профессией, наблюдается увеличение значимости профессиональной ориентации школьников. Из-за этого мы часто сталкиваемся с ситуациями, когда школьники, выбирая специальность и место обучения, не учитывают текущие потребности рынка труда или имеют не соответствующий требованиям работодателя уровень образования, что порождает несовместимость между интересующей их профессией и квалификацией.

В своем послании к Федеральному Собранию 29 февраля 2024 г. глава государства В. Путин указал: «Нам важно, чтобы сегодняшние подростки стали профессионалами своего дела, готовыми трудиться в экономике XXI века»². Современные подростки готовы трудиться только на интересующих их специальностях, поэтому им необходима осведомленность о профессии и понимание, что им предстоит на практике.

Нужна ли школьникам профориентация?

На территории Курской области было принято решение провести опрос на предмет определения проблемы профессионального самоопределения среди школьников 8–11-х классов. В опросе приняло участие 339 респондентов.

¹ Блинов В. И. Образовательная профориентация : учебное пособие для СПО / В. И. Блинов, Н. Ф. Родичев, И. С. Сергеев. 2-е изд, стер. СПб: Лань. 2024. 336 с.

² Владимир Путин: «Нам важно, чтобы сегодняшние подростки стали профессионалами своего дела, готовыми трудиться в экономике XXI века» / Журнал «Российское образование» / <https://ruobraz.ru/news/vladimir-putin-nam-vazhno-chtoby-segodnyashnie-podrostki-stali-professionalami-svoego-dela-gotovymi/>

Учащиеся переходят в выпускной класс или являются выпускниками, поэтому им приходится сталкиваться с выбором выпускных экзаменов и дальнейшим поступлением.

В статье исследуются проблемы выявления потребности профориентации среди обучающихся, насколько сложно определиться с выбором.

Для достижения цели были поставлены следующие вопросы.

Есть ли сомнения в выборе будущей профессии?

Помогают ли школьные профориентационные тестирования с выбором профессии?

Хотелось бы учащимся принять участие в профориентационной игре, где они будут исполнять роли по интересующей профессии?

Сбор данных проводился эмпирическим методом, в виде заочного анонимного опроса посредством платформы *Google Forms*. Респондентам предлагалось выбрать вариант из ограниченного числа вариантов ответов. Анкетирование делилось на три блока.

В первом блоке выяснялся социальный уровень респондента: возраст, класс, школа, район, в котором школьник проходил обучение.

Во втором блоке выяснялось влияние профориентации на выбор будущей специализации.

Задача третьего блока заключалась в том, чтобы выявить, какие из дефицитных в Курской области профессий наиболее интересны школьникам.

В табл. 1 представлены результаты опроса по второму блоку анкетирования – влияние школьной профориентации на выбор профессии.

Таблица 1

Потребности профориентации среди обучающихся старших классов средней школы

Вопрос	Да, %	Нет, %
Есть ли сомнения в выборе будущей профессии?	88,2	11,8
Помогают ли школьные профориентационные тестирования с выбором профессии?	27,7	72,3
Хотелось бы принять участие в профориентационной игре, где будешь исполнять роль по интересующей профессии?	95,6	4,4

Источники: Афонькина А. И. «Исследование проблемы профессионального самоопределения среди школьников 8–11 классов Курской области в 2022–2024 гг.» (исследование ранее не публиковалось)

Большинство опрошенных сомневаются в выборе будущей профессии (88,2%, или 299 чел.), а значит, только один обучающийся из вось-

ми уверен в выборе профессиональной специализации. В то же время 72,3% утверждают, что школьные профориентационные тестирования не помогают с выбором профессии. Стоит отметить, что 95,6% опрошенных хотели бы принять участие в профориентационной игре, где они будут исполнять роли по интересующей профессии.

Таким образом, для повышения эффективности профориентации было предложено перейти от устаревших традиционных тестирований к геймифицированным формам, что позволит обучающимся получить знания и практический опыт в интересующей их профессиональной сфере.

В третьем блоке респондентам предлагалось выбрать профессии, интересующие их в большей степени. Результаты опроса приведены на рис. 1.

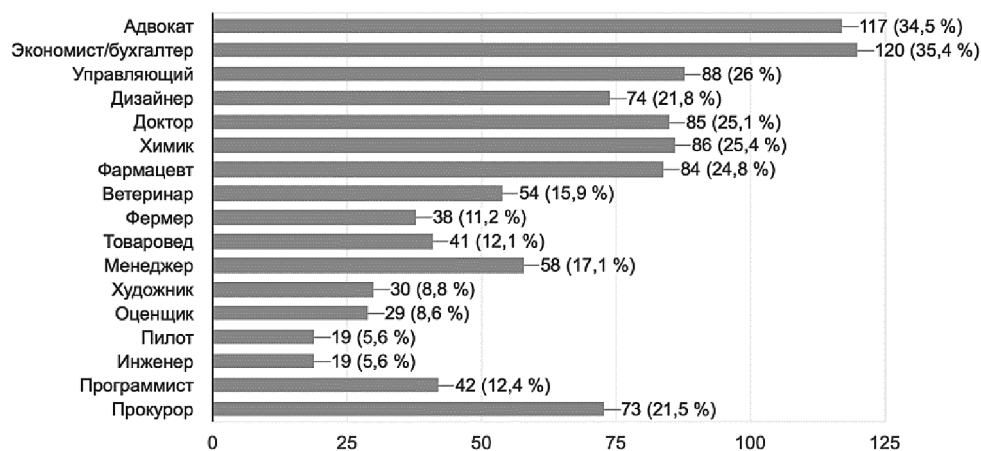


Рис. 1. Какие профессии школьники 8–11-х классов считают актуальными (338 ответов).

Источники: Афонькина А. И. «Исследование проблемы профессионального самоопределения среди школьников 8–11 классов Курской области в 2022–2024 гг.» (исследование ранее не публиковалось)

Анализируя полученные результаты, можно сделать вывод, что школьники проявили наибольшую заинтересованность к таким профессиям, как экономист/бухгалтер, адвокат, управляющий, химик, доктор, фармацевт, дизайнер, прокурор.

Геймификация профориентации

На основе результатов опроса была разработана сюжетно-ролевая профориентационная игра для школьников 8–11-х классов.

Сюжетно-ролевые игры – это практические игры, охватывающие участников и дающие им право выбора лишь одной из профессий,

чтобы примерить на себе наиболее привлекательную. Такой формат представлен в виде судебного заседания, где сотрудники одной компании судятся с другой. Каждая компания отстаивает свою позицию для защиты прав, на которые претендует другая. У каждой профессии прописаны задачи и возможные сюжетные линии, однако исход игры будет зависеть исключительно от личностных качеств игроков и сплоченности команды.

Для учащихся были созданы видеоматериалы и лекции, чтобы они могли в теории получить знания, а также разработаны деловые игры, чтобы применить эти знания на практике и примерить на себя роль какого-либо работника, что в дальнейшем повлияет на их выбор профессии. Деловые игры, используемые в проекте, являются уникальной авторской разработкой, созданной совместно с психологами и педагогическими работниками, с учетом их рекомендаций.

Пример геймифицированной профориентационной работы

Судебное разбирательство по краже авторских прав компьютерной игры одного из предприятий. Участники делятся на две команды, каждой из которых предложены следующие профессии: адвокат, бухгалтер, предприниматель, креативный директор. Школьник выбирает интересующую его профессию, в которой он хотел бы себя попробовать. Каждый участник судебного заседания получает справочный материал, где указаны:

- причина судебного разбирательства;
- характеристики каждого предприятия;
- цели и задачи, которые необходимо выполнить по каждой профессии.

Во время ознакомления участникам помогает ведущие игры. После ознакомления с раздаточным материалом начинается судебный процесс, где школьники исполняют роль своей профессии. Их настолько захватывает игра, что, сами того не замечая, они вживаются в роль. За время игры они успевают разработать логотип компании, придумать сюжет и визуальное оформление для компьютерной игры, рассчитать доходы и расходы компании, составить план выступления адвоката на судебном заседании, управлять всеми сотрудниками компании.

Результатом геймифицированной профориентации является то, что после прохождения игры личностный результат школьника окажется благоприятным для него, поскольку он либо определится с профессией, либо исключит рассматриваемые ранее профессии.

Осуществляя данную практическую игру, предполагался следующий результат:

1. Приобретение учащимися знаний о деятельности различного рода профессий и взаимодействии профессий между собой. Расширение кругозора о различных профессиях и их компетенциях.

2. Приобретение практических навыков, связанных с выполнением определенной профессиональной деятельности. Развитие новых дополнительных компетенций: навык командной работы, коммуникации, критического мышления.

3. Рост у обучающихся уровня самопознания, понимание важности осознанного подхода к выбору профессии.

4. Привлечение внимания к дефицитным профессиям. Повышение мотивации учащихся к изучению тенденций рынка труда.

Результат исследования

В ходе ряда сюжетно-ролевых профориентационных игр был проведен опрос 425 участников для выявления социального эффекта после геймифицированной профориентации. Были поставлены исследовательские вопросы (табл. 2).

Таблица 2

Обратная связь участников после прохождения игры

Вопрос	Да, %	Нет, %
Расширился ли кругозор о различных профессиях и их компетенциях?	77,7	22,3
Помог ли практический формат профориентации определиться с профессией?	68,4	31,6
Помог ли практический формат профориентации исключить ранее рассматриваемые варианты профессий?	77,9	22,1

Источники: Афонькина А. И. «Исследование проблемы профессионального самоопределения среди школьников 8–11 классов Курской области в 2022–2024 гг.» (исследование ранее не публиковалось)

* * *

После участия в сюжетно-ролевой профориентационной игре 77,7% опрошенных утверждают, что расширили свой кругозор о различных профессиях и их компетенциях, а практический формат профориентационной геймификации помог 68,4% школьников определиться с будущей профессией, в то же время 77,9% исключили варианты рассматриваемых ранее специальностей.

Таким образом, профориентационная геймификация показала себя как эффективный инструмент, способствующий не только полу-

чению новых знаний о профессиях, но и формированию осознанно-го выбора профессионального пути среди школьников.

Список литературы / References

1. Антоновский А. В. Геймификация как педагогическая технология повышения мотивации и самореализации обучающихся / А. В. Антоновский, С. А. Жуйкова // Прикладная психология и педагогика. Москва. 2025. Т. 10. №1. С. 104–127.

2. Образовательная профориентация: учебное пособие для СПО / В. И. Блинов, Н. Ф. Родичев, И. С. Сергеев. 2-е изд, стер. СПб. 2024. 336 с.

3. Богдан Е. А. Геймификация для повышения эффективности командной работы / Е. А. Богдан // Единство науки и образования как инструмент перехода к постиндустриальному обществу: сборник статей Международной научно-практической конференции, Магнитогорск. 2025. С. 23–26.

4. Гаджиева А. В. Геймификация в образовании: как организовать обучение с помощью цифровых технологий / А. В. Гаджиева // Цифровая трансформация образования: современное состояние и перспективы: Сборник научных трудов по материалам II Международной научно-практической конференции, Курск. 2024 С. 112–119.

5. Дианов С. А. Геймификация системы образования: доводы за и против / С. А. Дианов, А. В. Лесевицкий // Педагогическое образование. 2024. Т. 5. №1. С. 34–42.

6. Кошелева Е. А. Геймификация в образовании: перспективы развития / Е. А. Кошелева // Universum: психология и образование. 2025. №1–1(127) С. 37–39.

7. Мазур К. К. Геймификация в процессе обучения: преимущества и недостатки / К. К. Мазур // Модели и методы повышения эффективности инновационных исследований: Сборник статей Всероссийской научно-практической конференции с международным участием в Самаре. Уфа. 2024. С. 117–119.

8. Мустафаева С. В. Проблема геймификации в современном образовании / С. В. Мустафаева // Advances in Science and Technology: Сборник статей LVIII международной научно-практической конференции. М.: ООО АКТУАЛЬНОСТЬ.РФ 2024. С. 193–195. EDN DFABFO. <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=63856301>

9. Пожидаева В. В. Геймификация в обучении химии: эффективность кейс-чемпионатов как инновационного инструмента / В. В. Пожидаева, Т. Ю. Валюкевич // Проблемы развития современного общества: сборник научных статей 10-й Всероссийской национальной научно-практической конференции, Курск. 2025. Том 3. С. 100–102.

10. Владимир Путин: «Нам важно, чтобы сегодняшние подростки стали профессионалами своего дела, готовыми трудиться в экономике XXI века» / Журнал «Российское образование» / <https://ruobraz.ru/news/vladimir-putin-nam-vazhno-chtoby-segodnyashnie-podrostki-stali-professionalami-svoego-dela-gotovymi-/>

11. *Прима А. М.* Геймификация образовательного процесса / А. М. Прима, А. А. Коваленко // Педагогика и современное образование: традиции, опыт и инновации: сборник статей XXI Международной научно-практической конференции. Пенза. 2024. С. 58–60.

12. *Саксонина А. А.* Геймификация как средство формирования социальных навыков у школьников / А. А. Саксонина // Иноязычное образование в эпоху перемен: проблемы и перспективы III: Материалы Научно-практической студенческой конференции. Москва. 2025. С. 187–191.

13. *Сидоров Е. А.* Геймификация образовательного процесса / Е. А. Сидоров, Г. Б. Худайбердиева // Международная образовательная конференция молодых ученых и специалистов по устойчивому развитию, инвестициям и финансовым рискам «Финатлон форум»: Материалы конференции. М. 2024. С. 793–800.

14. *Смирнова А. А.* Применение технологий геймификации и диджитализации в образовательном процессе через чат-бот-коммуникацию / А. А. Смирнова // Российская пиарология: тренды и драйверы. Вып. 16: Сборник научных трудов в честь профессора Е. Ю. Кармаловой. СПб. 2025. С. 80–86.

15. *Уразовская Т. А.* Повышение эффективности и результативности реализации массовых мероприятий за счет применения геймификации / Т. А. Уразовская // Научный форум: экономика и менеджмент: сборник статей по материалам ХС международной научно-практической конференции. М.: Международный центр науки и образования. 2025. С. 20–26.

16. *Холодова Е. А.* Геймификация как инструмент эффективного рекламного взаимодействия / Е. А. Холодова // Матрица научного познания. 2025. №1–2. С. 60–62.

17. *Шеронова И. В.* Влияние геймификации на мотивацию и академическую активность / И. В. Шеронова // Развитие науки и практики в глобально меняющемся мире в условиях рисков: сборник материалов XXV Международной научно-практической конференции. М., 30 января 2024 г. М.: АЛЕФ. 2024. С. 35–41.

Дата предоставления рукописи: 28 июля 2025 г.

About the Author

*Anastasia I. Afonkina – a Master’s Student at the Academy of Public Administration (Kursk, Russia).
nastia.17a@gmail.com*

Tatyana V. Belova – *a Scientific Supervisor: Candidate of Economic Sciences, Associate Professor of the Department of Economic Theory, Regionalism and Legal Regulation of the Economy at the Academy of Public Administration (Kursk, Russia).*

tv_belova@mail.ru

Gamification in Career Guidance with Schoolchildren: Theory and Practice

Annotation. The article presents the results of using a story-based role-playing game for career guidance among senior schoolchildren in the Kursk region. The study focused on the impact of gamification on students' career guidance. The aim of the work is to study and substantiate the advantages of practical gamification over other types of professional orientation. The study demonstrated the superiority of practical role-playing games over school-based career guidance testing.

Keywords: career guidance, gamification, career counseling, story-role play, schoolchildren, professions.

08.00.00 Экономические науки

Экономика и управление: проблемы, решения