

*Паршина Татьяна Романовна*

студентка

*Гревцова Екатерина Владимировна*

канд. пед. наук, доцент, преподаватель,

заместитель директора

ФГБОУ ВО «Тульский государственный педагогический

университет им. Л.Н. Толстого»

г. Тула, Тульская область

**ВИДЫ ИМИТАЦИОННЫХ ИГР,  
СПОСОБСТВУЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЮ У МЛАДШИХ  
ШКОЛЬНИКОВ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ О ПРОФЕССИИ**

***Аннотация:** в статье рассматриваются имитационные игры как эффективное средство формирования представлений о мире профессий у младших школьников. На основе анализа различных научных подходов раскрывается понятие «имитационная игра», а также обосновывается выбор игровых форм с учетом их возможностей в создании условий для активного освоения профессиональной деятельности в безопасной игровой среде.*

***Ключевые слова:** игра, имитационная игра, имитационное моделирование, младший школьник.*

Имитационные игры представляют собой один из наиболее эффективных инструментов формирования представлений о мире профессий у младших школьников, поскольку позволяют не только передать информацию, но и вовлечь ребенка в активное «проживание» профессиональной деятельности. Многообразие таких игр позволяет выбрать оптимальный вариант в зависимости от возраста, целей и задач.

В контексте данного исследования необходимо обратиться к анализу понятий «игра» и «имитационная игра». В рамках данной статьи под игрой мы по-

нимаем особую форму деятельности, в процессе которой моделируются ситуации и условия профессиональной деятельности [4].

В рамках педагогического подхода имитационная игра представляет собой многофункциональный инструмент образовательного процесса, который выполняет важную роль в обучении и развитии учащихся. Она выступает в качестве эффективного механизма, позволяющего воспроизводить и анализировать реальные жизненные ситуации, что даёт возможность обучающимся погружаться в практические контексты и осмысливать их в безопасной образовательной среде.

Психологический подход фокусируется на личностном аспекте игрового взаимодействия. Согласно этой позиции, имитационная игра создаёт оптимальные условия для самореализации личности, развития эмоционального интеллекта и формирования навыков эффективного социального взаимодействия. Через игровую деятельность участники получают возможность лучше понять себя и других, развить эмпатию и научиться конструктивно выражать свои эмоции.

Социологический подход акцентирует внимание на макроуровневом воздействии имитационных игр. В рамках этого направления подчёркивается их значимость для моделирования и изучения социальных процессов. Имитационные игры позволяют отрабатывать различные поведенческие паттерны в безопасной среде, а также способствуют формированию эффективных моделей командного взаимодействия. Это особенно важно в контексте подготовки участников к реальной социальной практике и коллективной деятельности [4].

Имитационные игры занимают особое место в процессе формирования представлений о профессии младших школьников, что обусловлено целым рядом важных факторов. Прежде всего, это связано с возрастными особенностями детей данной категории. Для младших школьников игра выступает не просто развлечением, а естественным и наиболее эффективным способом познания окружающего мира и приобретения новых навыков.

Развивающий потенциал имитационной игры чрезвычайно высок. С его помощью успешно формируются важнейшие компетенции: функциональная

грамотность, метапредметные навыки и универсальные способы деятельности, необходимые для успешного обучения.

Педагогическая эффективность имитационных игр проявляется в нескольких ключевых аспектах. Они помогают учащимся эффективно решать проблемные ситуации, развивают навыки взаимодействия в коллективе, способствуют лучшему усвоению учебного материала и пробуждают познавательный интерес к изучаемым темам.

Психологический аспект использования игр в обучении также играет важную роль. Игровой формат создает комфортную атмосферу обучения, снижает тревожность детей, мотивирует их к активной учебной деятельности и способствует развитию эмоционального интеллекта.

Особую ценность представляет практическая значимость имитационных игр. Они позволяют моделировать реальные жизненные ситуации, формировать профессиональные компетенции в игровой форме, развивать навыки командной работы и обучать принятию решений в условиях временных ограничений

Все эти аспекты полностью соответствуют требованиям ФГОС НОО, которые направлены на всестороннее личностное развитие обучающихся, формирование ключевых компетенций, подготовку к эффективному взаимодействию с окружающим миром и развитие готовности к продолжению образования на следующих уровнях

В контексте нашей работы важным является факт, что для младших школьников, чье сознание направлено на поиск своего места в социуме, имитационные игры становятся «тренажером» профессиональной социализации. Имитационная игра предоставляет возможность попробовать себя в профессии, которая интересует школьника. Например, он может мечтать стать космонавтом, но, опробовав эту профессию, используя имитационные игры, поймет, что она ему не подходит. В таком случае ему придется искать другие варианты.

Методологическая цель имитационной игры состоит в основном в развитии навыков и экспериментировании с решениями и, прежде всего, с их последствиями, а также в поиске стратегий решения проблемы

Алгоритм имитационной игры включает семь последовательных этапов. Первый этап – введение в игру. Его цель – создать мотивацию и обеспечить общее понимание целей и правил игры. На этом этапе ведущий (гейм-мастер) представляет сценарий и проблематику игры, разъясняет роль каждого участника и распределяет начальные позиции, знакомит с игровыми материалами (карточки, инструкции, правила), формирует рабочие группы с учётом принципа смешанной производительности, а также отвечает на вопросы и устраняет возможные разночтения. В результате участники осознают контекст игры, принимают роли и готовы к дальнейшей работе.

Второй этап – фаза информации и фаза чтения. Цель этого этапа – обеспечить всех участников одинаковым объёмом исходных данных и сформировать базу для анализа. Ведущий раздаёт рабочие карточки (единые для всех членов группы), ролевые карточки с описанием специфики позиции и информационные материалы (справки, статистику, нормативные документы). Участники индивидуально и в группах изучают тексты и уточняют терминологию. В итоге у всех игроков формируется единый информационный фундамент для принятия решений.

Третий этап – формирование мнений и планирование стратегии. Цель – выработать внутригрупповые решения и подготовить план действий. Участники анализируют исходную ситуацию (проблему, ресурсы, ограничения), генерируют идеи и альтернативные решения, обсуждают варианты и аргументируют свои позиции, выбирают оптимальную стратегию и документируют решения (в виде протоколов, схем или презентаций). Роль ведущего на этом этапе – наблюдать и оказывать помощь только в критических ситуациях, не подсказывая решений. В результате каждая группа получает чёткий план действий и обоснование своей позиции.

Четвёртый этап – взаимодействие между группами. Цель этапа – смоделировать коммуникацию между разными субъектами в реальной профессиональной среде. Участники ведут переговоры, обмениваются письмами или сообщениями, согласовывают интересы и ищут компромиссы, реагируют на измене-

ния, вводимые через «карты событий», и фиксируют достигнутые договорённости. Ведущий при этом пассивно наблюдает и при необходимости вносит новые импульсы (например, неожиданные условия) через карты событий. В результате развиваются навыки делового общения и происходит адаптация стратегий к меняющимся условиям.

Пятый этап – подготовка пленума. Цель – систематизировать групповые решения для публичного представления. Участники собирают и анализируют промежуточные результаты, готовят аргументы и контраргументы, разрабатывают вступительные заявления, назначают спикера от группы и репетируют выступления. Ведущий консультирует по структуре выступлений и помогает устранить противоречия. В итоге группы готовы к публичному обсуждению: у них есть чёткие тезисы и стратегия защиты позиции.

Шестой этап – проведение пленарного заседания. Цель – представить и обсудить решения всех групп, достичь консенсуса или зафиксировать разногласия. Участники выступают через назначенных спикеров, задают вопросы и отвечают на них, коллективно обсуждают открытые вопросы и пытаются найти общее решение (если это предусмотрено сценарием). Ведущий выполняет функции председателя: следит за соблюдением регламента, сохраняет нейтральность и фиксирует ключевые тезисы. В результате происходит публичная презентация результатов и выявляются сильные и слабые стороны каждой стратегии.

Седьмой этап – оценка игры. Цель – провести рефлекссию, проанализировать эффективность принятых решений и извлечь уроки. Ведущий кратко излагает ход игры и ключевые моменты, организует обсуждение (что удалось и что вызвало трудности), даёт конструктивную критику решений и подводит итоги (достижение целей и соответствие реальности). Участники проводят самоанализ (как роль повлияла на восприятие проблемы), оценивают командную работу и формулируют выводы для будущей профессиональной деятельности. Итогом становится осознание приобретённых знаний и навыков, а также понимание связи игры с реальными профессиональными ситуациями [3].

Анализ научной литературы (Безрукова В.С., Борисова Н.В., Вербицкий А.А.) позволил установить, что в педагогической науке существуют несколько классификаций имитационных игр. Мы в рамках данного исследования обращаемся к классификации имитационных игр для младших школьников Безруковой В.С., Борисовой Н.В. и Вербицкого А.А., в которой выделяются:

1. Сюжетно-ролевые игры. Суть таких игр заключается в том, что дети принимают на себя роли специалистов (врача, повара, строителя и т. д.) и действуют по простому сценарию, имитирующему ключевые действия профессии. Например, в игре «Приём у врача» один ребёнок выступает в роли доктора, а другой – пациента: доктор слушает жалобы, «осматривает» пациента и выписывает «рецепт». В игре «Магазин» распределяются роли продавца и покупателя – отрабатываются навыки отсчёта денег, упаковки товара и вежливого обслуживания. Игра «Школа» даёт ученику возможность попробовать себя в роли учителя: он объясняет задание и проверяет работу. В ходе «Стройки» дети строят из кубиков дом и распределяют роли прораба, каменщика и водителя грузовика. Такие игры помогают понять основные трудовые действия в профессии, формируют представление о социальных ролях и правилах поведения (вежливость, помощь, ответственность), развивают эмпатию и уважение к труду взрослых, а также создают эмоционально положительное отношение к разным профессиям.

2. Деловые игры (в адаптированном варианте). Эти игры представляют собой упрощённое моделирование работы организации или процесса: в них есть простые правила, цель и результат, но без сложных экономических расчётов. К примерам относятся: «Редакция газеты», где дети создают стенгазету класса, распределяя роли корреспондента, художника и редактора, собирают новости и рисуют иллюстрации; «Кафе», в рамках которого участники готовят «меню», принимают заказы, сервируют «стол» и обслуживают гостей; «Почта», где дети сортируют письма по адресам, разносят их по «почтовым ящикам» и поздравляют с праздниками. Подобные игры дают представление о командной работе и взаимосвязи разных профессий, учат планировать и распределять обязанности,

развивают коммуникативные навыки и организаторские способности, а также показывают, что результат зависит от слаженности действий всех участников.

3. Организационно-деятельностные игры (упрощённые). Суть этих игр состоит в решении простых проблемных ситуаций в игровой форме: детям нужно придумать способ действия, обсудить варианты и договориться. Примеры включают игру «Как украсить класс к празднику», где дети предлагают идеи, выбирают лучший вариант и распределяют задания (нарисовать плакаты, надуть шары, расставить цветы); «Спасём лес от пожара», в ходе которой команда решает, кто что будет делать (вызывать пожарных, эвакуировать животных, тушить огонь веточками) и согласовывает план; «Строим город мечты», где участники коллективно проектируют макет города из подручных материалов и обсуждают, какие здания нужны и где их разместить. Игры такого типа развивают творческое мышление и фантазию, учат работать в команде, слушать других и аргументировать свою точку зрения, формируют навыки планирования и принятия решений, а также знакомят с основами проектной деятельности и управления.

4. Ситуационные игры (метод «имитации конкретных ситуаций»). В рамках этих игр происходит разбор простых жизненных ситуаций, связанных с профессиями, и поиск выхода из них: ситуация задаётся педагогом, а дети предлагают решения. Примеры: «Потерялся ребёнок в торговом центре» – обсуждается, кто может помочь (охранник, администратор, продавец) и что нужно сделать; «У куклы заболела лапка» – дети думают, как оказать первую помощь и к кому обратиться; «Пропал мяч с площадки» – разбираются варианты, кто мог его взять, как найти и что сказать, если найдёшь; «Не работает светофор» – определяется, что делать пешеходу и к кому обратиться за помощью. Ситуационные игры учат замечать проблемы и искать способы их решения, формируют понимание ответственности и безопасности, развивают логическое мышление и сообразительность, а также помогают увидеть реальные трудности профессии и способы их преодоления.

5. Профориентационные игры-симуляции (в т.ч. цифровые). Суть таких игр – имитация трудовых действий с помощью наглядных материалов, макетов или простых цифровых приложений, при этом акцент делается на том, «что делает человек» и «как это устроено». Примеры включают: «Собери робота» – дети собирают простую модель из конструктора LEGO или картонных деталей, имитируя работу инженера-конструктора; «Создай узор» – участники выкладывают мозаику или аппликации по образцу, имитируя деятельность дизайнера тканей; цифровые мини-симуляторы – простые приложения, где нужно «починить» прибор, «приготовить» блюдо или «провести» эксперимент в лаборатории; «Лаборатория юного химика» – безопасные опыты с водой, красками и пеной, позволяющие познакомиться с профессией лаборанта. Подобные игры позволяют «потрогать» профессию руками и понять предметную сторону труда, стимулируют интерес к технике, науке и творчеству, развивают мелкую моторику, внимание и аккуратность, а также дают первые представления о технологических процессах и инструментах [5].

Таким образом, отметим, что имитационные игры являются эффективным средством формирования представлений о профессии у старших подростков. В игровой форме снимается барьер страха перед ответственным выбором профессии. Учащиеся получают возможность экспериментировать с разными ролями без реальных последствий. Во время игры мозг активно вырабатывает дофамин, что обеспечивает эмоциональное закрепление полученного опыта и знаний. У учащихся возникает возможность примерить на себя профессиональные задачи и оценить свои способности в безопасной среде.

### ***Список литературы***

1. Акопов А.С. Имитационное моделирование: учебник и практикум для вузов / А.С. Акопов. – М.: Юрайт, 2025. – 426 с.
2. Выготский Л.С. Психология развития: избранные работы / Л.С. Выготский. – М.: Юрайт, 2025. – 281 с. – URL: <https://urait.ru/bcode/562567> (дата обращения: 10.01.2026).

3. Даниловских М.Г. Имитационная игра как метод обучения / М.Г. Даниловских, О.В. Летенков // Интерактивная наука. – 2022. – №8(73). – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/imitatsionnaya-igra-kak-metod-obucheniya> (дата обращения: 19.04.2026).

4. Зеер Э.Ф. Психология профессионального развития: учебное пособие для вузов / Э.Ф. Зеер. – М.: Академия, 2009. – 239 с. EDN QXYCQD.

5. Имитационные игры и игры на командообразование // Projecto. – 19.01.2024. – URL: <https://projecto.pro/blog/theory/imitacionnye-igry-i-igry-na-komandobrazovanie/> (дата обращения: 01.04.2026).