



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ

РАСПОРЯЖЕНИЕ

от 02.03.2026 № 302 *ж*

Об организации и проведении цикла областных профессионально-ориентационных игр для обучающихся «Лаборатория выбора»

В целях профессиональной ориентации обучающихся, формирования навыков командной работы, креативного мышления и проектной деятельности:

1. Утвердить положение об организации и проведении цикла областных профессионально-ориентационных игр для обучающихся «Лаборатория выбора» (далее – Положение)

2. Государственному бюджетному образовательному учреждению дополнительного образования детей Центру развития творчества детей и юношества «Центр социализации молодежи» (Шуруновой) организовать проведение цикла областных профессионально-ориентационных игр «Лаборатория выбора» (далее – Цикл игр) и награждение победителей Цикла игр в соответствии с Положением.

3. Территориальным управлениям министерства образования Самарской области (Баландиной, Безбожновой, Гороховицкой, Исаевой, Каврыну, Куликовой, Кочукиной, Лебедевой, Русанову, Сазоновой, Светкину, Сизовой, Токаревой) департаментам образования администраций городских округов Самара и Тольятти (Коковиной, Матвеевой, по согласованию) организовать участие в Цикле игр подведомственных учреждений.

5. Контроль за выполнением настоящего распоряжения возложить на управление общего образования министерства образования Самарской области (Пряхину).

Заместитель
министра образования
Самарской области



Т.Е. Лапшова

Приложение
к распоряжению
министерства образования
Самарской области
от 02.03.2026 № 302 *ж*

ПОЛОЖЕНИЕ
об организации и проведении цикла областных
профессионально-ориентационных игр для обучающихся
«Лаборатория выбора»

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение определяет порядок организации и проведения цикла областных профессионально-ориентационных игр «Лаборатория выбора» (далее – Цикл игр, Положение).

1.2. Учредителем Цикла игр является министерство образования Самарской области.

1.3. Организатором Цикла игр является Государственное образовательное учреждение дополнительного образования детей Центр развития творчества детей и юношества «Центр социализации молодежи» (далее – ГБОУДОД ЦРТДЮ ЦСМ).

2. Цели и задачи Цикла игр

2.1. Цель Цикла игр: создание устойчивой региональной образовательной среды для профессионального самоопределения обучающихся через разработку, апробацию, проведение и тиражирование профессионально-ориентационных игр, направленных на осознанный выбор образовательной и профессиональной траектории, развитие гибких и профессиональных навыков, командного и проектного мышления.

2.2. Задачи Цикла игр:

вовлечение обучающихся в активную практико-ориентированную деятельность в сфере профессиональной ориентации;

развитие у обучающихся навыков командной работы, коммуникации, проектирования и рефлексии;

формирование у обучающихся представлений о современном рынке труда, профессиональных ролях и компетенциях;

развитие у педагогов и наставников компетенций в области игровых и проектных форм профориентационной работы;

выявление и поддержка лучших игровых практик профессиональной ориентации;

апробация разработанных игр в образовательных организациях Самарской области;

формирование банка профессионально-ориентационных игр для дальнейшего использования в образовательной практике;

распространение эффективного опыта профориентационной деятельности среди образовательных организаций региона.

3. Участники Цикла игр

3.1. Участниками Цикла игр являются команды образовательных организаций Самарской области.

3.2. Состав команды:

от двух до пяти обучающихся в возрасте от 12 до 18 лет;

один педагог-наставник (педагог, методист, педагог-организатор, педагог дополнительного образования, советник директора по воспитанию).

3.3. Педагог-наставник сопровождает команду на всех этапах Цикла игр, осуществляет консультативную и организационную поддержку, участвует в анализе и доработке игры.

4. Порядок организации Цикла игр

4.1. Цикл игр проводится в два этапа:

с марта по август 2026 года;

с сентября по декабрь 2026 года.

4.2. I этап (заочный-практический)

Сроки проведения: с марта по 15 мая 2026 год

Включает:

регистрацию команд и сбор заявок через Яндекс-форму:
<https://forms.yandex.ru/u/697b2fa2f47e73044d11a03b> ;

разработку профессионально-ориентационной игры;

проведение разработанных игр в образовательных организациях
(до 1 мая);

сбор отчетных материалов (до 15 мая 2026 года);

экспертную оценку игр (до 31 августа 2026 года);

выдачу электронных сертификатов участникам первого периода
(до 31 августа 2026 года);

отбор команд для участия во втором периоде (до 31 августа 2026 года).

4.3. II этап (очный)

Сроки проведения: сентябрь – декабрь 2026 года.

Включает:

согласование тем и форматов игр с организаторами;

доработку игровых материалов с учетом рекомендаций экспертов;

очное проведение игр на базе организаторов (ноябрь – декабрь
2026 года);

итоговую экспертную оценку;

определение победителей и призеров.

4.4. Критерии оценки и требования указаны в Приложениях 2,3.

5. Номинации Цикла игр и требования к материалам

5.1. Номинация «Профессия моей мечты» – игры, направленные на изучение разных профессий и карьерных путей.

Участники моделируют профессию, рассказывают о её особенностях и задачах.

Цель – формирование первичного профессионального выбора и осознание личных интересов.

5.2. Номинация «Командная профессия» – игры, ориентированные на развитие командной работы и распределения ролей.

Участники решают кейсы и задачи, моделируя рабочие процессы.

Цель – развитие навыков коммуникации, лидерства и взаимодействия.

5.3. Номинация «Мастерская навыков» – игры, направленные на формирование профессиональных и личностных навыков (hard и soft skills);

Включает практические задания и тренинги.

Цель – освоение навыков, которые применимы в будущем профессиональном пути.

5.4. Номинация «Проект будущего» – игры, где участники создают мини-проекты, моделирующие профессиональные ситуации.

Цель – развитие стратегического и проектного мышления, креативного решения проблем.

5.5. Номинация «Наука и технологии» – игры, посвящённые STEM-направлениям: инженерия, ИТ, естественные науки.

Участники создают игры с экспериментами, лабораторными моделями, технологическими кейсами.

Цель – вовлечение в научно-техническую сферу и развитие аналитического мышления.

5.6. Номинация «Социальные профессии» – Игры, посвящённые профессиям в социальной сфере: педагогика, психология, медицина, волонтерство.

Участники моделируют профессиональные ситуации, связанные с помощью людям.

Цель – формирование социальной ответственности и профессиональных ценностей.

5.7. Номинация «Предпринимательство и экономика» – игры, направленные на изучение экономики, бизнеса, финансов и стартапов.

Участники разрабатывают бизнес-идеи, финансовые модели, маркетинговые кейсы.

Цель – развитие экономического мышления, предпринимательских навыков и стратегического планирования.

5.8. Номинация «Искусство и креатив» – игры, посвящённые творческим профессиям: дизайн, музыка, театр, визуальные и медиа-проекты.

Участники создают интерактивные сценарии и презентации, развивающие креативность.

Цель – раскрытие творческого потенциала и освоение профессиональных художественных компетенций.

6. Управление Циклом игр

6.1. Общее руководство подготовкой и проведением Цикла игр осуществляет Организационный комитет (далее – Оргкомитет), который формируется из организаторов и учредителей Цикла игр, указанных в пункте 1.2 – 1.3 настоящего Положения (Приложение 1).

6.2. В целях определения победителей и призеров Цикла игр, Оргкомитетом формируется экспертный совет, состоящий из специалистов в области образования и воспитания.

6.3. Решение экспертного совета обжалованию не подлежат. Рецензии и отзывы авторам работ не выдаются.

7. Персональные данные

7.1. В соответствии с требованиями статьи 9 федерального закона от 27.07.2006 г. № 152-ФЗ «О персональных данных», подавая Заявку на участие в Цикле игр, Участники (обучающиеся, родители несовершеннолетних обучающихся, педагоги) выражают согласие на обработку Организатором своих персональных данных, включающих фамилию, имя, отчество, возраст, адрес электронной почты, контактный(е) телефон(ы).

7.2. Участники Цикла игр (обучающиеся, родители несовершеннолетних обучающихся, педагоги), подавая заявку на участие, тем самым подтверждают, что ознакомлены с настоящим Положением, порядком и условиями, определяющими проведение Цикла игр, а также с Правилами размещения и обработки персональных данных участников массовых мероприятий ГБОУДОД ЦРТДЮ ЦСМ, размещенными на официальном сайте по ссылке: <http://цсмсамара.рф/about/personal-data.php>

7.3. Организаторы гарантируют, что полученные персональные данные Участников обрабатываются в соответствии с требованиями законодательства в области персональных данных и исключительно в целях проведения Цикла игр, определенных настоящим Положением.

8. Подведение итогов и награждение

8.1. Итоги Цикла игр подводятся по результатам оценки экспертов отдельно по каждому периоду.

8.2. Все участники первого периода, представившие материалы и прошедшие техническую экспертизу, получают электронные сертификаты участников первого этапа.

8.3. Команды, прошедшие отбор, допускаются к участию во втором (очном) этапе Цикла игр.

8.4. Победители второго этапа награждаются дипломами министерства образования Самарской области, призеры второго этапа награждаются дипломами ГБОУДОД ЦРТДЮ ЦСМ.

8.5. Формирование банка игр. По итогам Цикла игр формируется банк профессионально-ориентационных игр, включающий лучшие игровые разработки участников.

Игры размещаются на официальных информационных ресурсах организаторов и могут использоваться в образовательных целях.

Разработанные в рамках Цикла игры не подлежат лицензированию и используются исключительно в образовательных, некоммерческих целях с указанием авторства.

9. Контактная информация

Костюнина Юлия Владимировна – методист

ГБОУДОД ЦРТДЮ ЦСМ: 443010, г. Самара, ул. Куйбышева 131, каб. 21

телефон 8917-145-86-70, электронная почта: kovalevayuliaaaa12@mail.ru

Сайт ГБОУДОД ЦРТДЮ ЦСМ: <http://цсмсамара.рф>

Приложение 1
к Положению
об организации и проведении цикла областных
профессионально-ориентационных игр
для обучающихся «Лаборатория выбора»

СОСТАВ ОРГКОМИТЕТА
цикла областных профессионально-ориентационных игр для обучающихся
«Лаборатория выбора»

- | | |
|---------------------------------|---|
| Шурунова
Елена Леонидовна | – и.о. директора государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования детей Центра развития творчества детей и юношества «Центр социализации молодёжи»,
председатель оргкомитета |
| Костюнина Юлия
Викторовна | – педагог-психолог государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования детей Центра развития творчества детей и юношества «Центр социализации молодёжи» |
| Рящикова
Мария Александровна | – заместитель директора по методической работе государственного бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования детей Центра развития творчества детей и юношества «Центр социализации молодёжи» |

Приложение 4
к Положению
об организации и проведении цикла
областных профессионально-
ориентационных игр для
обучающихся «Лаборатория выбора»

Титульный лист цикла областных профессионально-ориентационных игр
для обучающихся «Лаборатория выбора»

Полное название образовательной организации:

Название игры:

Выбранная номинация:

Ф.И. участников:

Ф.И.О. педагога:

Контактный телефон педагога:

Адрес электронной почты:

Самара, 2026 год

Приложение 2
к Положению
об организации и проведении цикла областных
профессионально-ориентационных игр
для обучающихся «Лаборатория выбора»

Требования к материалам участника Цикла игр

1. Общие требования

1.1. Титульный лист (Приложение 4)

1.2. Описание сценариев игр по выбранным номинациям должно быть: объёмом не более 30 стр. (без учета приложений), шрифт Times New Roman, 14 кегль, полуторный интервал.

2. Требования к сценариям и материалам игр

2.1. Методические рекомендации:

иметь чёткую цель и задачи;

быть ориентированной на профессиональное самоопределение;

соответствовать возрасту участников;

включать командные и интерактивные формы;

быть безопасной;

иметь механизм обратной связи.

2.2. Игры размещаются на файлообменнике с открытым доступом для проверки организаторами (сохраняются до 28 декабря 2026 года). Файлообменник с папками будет размещен в общей группе, после сбора заявок.

3. Требования к отчетным материалам (для подведения итогов 1 периода)

Обязательный комплект:

3.1. Требования к описаниям игр (DOCX):

цели и задачи;

целевая аудитория;

правила;

роли;

материальное оснащение;

тайминг;

ожидаемые результаты.

3.2. Требования к видео проведения игры:

формат: MP4;

длительность: 5–10 минут;

разрешение: не ниже 1280×720;

звук без искажений.

3.3. Требования к фотоматериалам:

не менее 5 фотографий;

формат: JPG/PNG;

хорошее качество, без коллажей.

3.4. Требования к написанию аналитическая справка (1 – 3 страницы):

количество участников;

достигнутые результаты;

трудности;

выводы.

3.5. Требования к листам самооценки команды:

вклад каждого участника;

оценка командной работы;

предложения по развитию игры.

Приложение 3
к Положению
об организации и проведении цикла областных
профессионально-ориентационных игр
для обучающихся «Лаборатория выбора»

Критерии оценки материалов цикла областных
профессионально-ориентационных игр «Лаборатория выбора»

1. Общие положения оценки.

1.1. Оценка материалов осуществляется экспертным советом отдельно по каждому этапу Цикла игр и по каждой номинации.

1.2. Оценка проводится на основании представленных материалов, очного проведения игры (для второго этапа), а также аналитических и отчетных документов.

1.3. Для каждой номинации устанавливается специальный набор критериев, отражающий её содержательную и профессиональную специфику.

1.4. Максимальное количество баллов:

первый этап — до 100 баллов;

второй этап — до 120 баллов.

2. Критерии оценки первого периода (заочный-практический)

2.1. Номинация «Профессия моей мечты»

Оценивается глубина раскрытия профессии и осознанность профессионального выбора.

1. Соответствие содержания выбранной профессии (0 – 10 баллов)

2. Полнота раскрытия профессиональных функций и условий труда (0 – 15 баллов)

3. Наличие элементов самоанализа и профессиональной рефлексии (0 – 15 баллов)

4. Доступность и понятность игры для целевой аудитории (0 – 10 баллов)

5. Качество сценария и игровых техник (0 – 15 баллов)

6. Практическая реализация игры в образовательной организации
(0 – 15 баллов)

7. Качество аналитической справки и выводов (0 – 20 баллов)

Максимум: 100 баллов

2.2. Номинация «Командная профессия».

Оценивается моделирование командной профессиональной деятельности.

1. Корректность распределения профессиональных ролей (0 – 15 баллов)

2. Логика взаимодействия участников в процессе игры (0 – 15 баллов)

3. Развитие навыков коммуникации и сотрудничества (0 – 15 баллов)

4. Реалистичность моделируемых профессиональных ситуаций
(0 – 15 баллов)

5. Качество игровых заданий или кейсов (0 – 10 баллов)

6. Уровень вовлеченности участников (0 – 10 баллов)

7. Аналитическая проработка результатов игры (0 – 20 баллов)

Максимум: 100 баллов

2.3. Номинация «Мастерская навыков».

Оценивается направленность на развитие hard и soft skills.

1. Чёткость формулировки развиваемых навыков (0 – 15 баллов)

2. Практическая направленность игровых заданий (0 – 15 баллов)

3. Возможность переноса навыков в реальную деятельность
(0 – 15 баллов)

4. Соответствие сложности игры возрасту участников (0 – 10 баллов)

5. Качество методического сопровождения (0 – 15 баллов)

6. Организация и проведение игры (0 – 10 баллов)

7. Рефлексия и самооценка участников (0 – 20 баллов)

Максимум: 100 баллов

2.4. Номинация «Проект будущего»

Оценивается проектное и стратегическое мышление.

1. Наличие проектной логики (идея – цель – результат) (0 – 15 баллов)
2. Актуальность и социальная значимость проекта (0 – 15 баллов)
3. Креативность решений (0 – 15 баллов)
4. Использование инструментов проектной деятельности (0 – 15 баллов)
5. Командное взаимодействие (0 – 10 баллов)
6. Практическая реализация игры (0 – 10 баллов)
7. Анализ проектных результатов и выводы (0 – 20 баллов)

Максимум: 100 баллов

2.5. Номинация «Наука и технологии».

Оценивается научно-техническая направленность и логика мышления.

1. Корректность научного/технологического содержания (0 – 15 баллов)
2. Использование элементов исследования или эксперимента (0 – 15 баллов)
3. Развитие аналитического и логического мышления (0 – 15 баллов)
4. Доступность сложных понятий для аудитории (0 – 10 баллов)
5. Качество сценария и игровых механик (0 – 15 баллов)
6. Практическая апробация игры (0 – 10 баллов)
7. Аналитическая справка и выводы (0 – 20 баллов)

Максимум: 100 баллов

2.6. Номинация «Социальные профессии»

Оценивается ценностно-смысловое и социальное содержание.

1. Корректность отражения социальных профессий (0 – 15 баллов)
2. Формирование эмпатии и социальной ответственности (0 – 15 баллов)
3. Реалистичность профессиональных ситуаций (0 – 15 баллов)
4. Этическая корректность содержания (0 – 10 баллов)
5. Вовлеченность участников (0 – 10 баллов)

6. Качество проведения игры (0 – 15 баллов)

7. Рефлексия и аналитика (0 – 20 баллов)

Максимум: 100 баллов

2.7. Номинация «Предпринимательство и экономика»

Оценивается экономическое и стратегическое мышление.

1. Логика бизнес-модели или экономического кейса\ситуации
(0 – 15 баллов)

2. Понимание экономических процессов (0 – 15 баллов)

3. Финансовая грамотность содержания (0 – 15 баллов)

4. Креативность предпринимательских решений (0 – 15 баллов)

5. Практическая применимость игры (0 – 10 баллов)

6. Качество реализации и организации (0 – 10 баллов)

7. Аналитическая справка и выводы (0 – 20 баллов)

Максимум: 100 баллов

2.8. Номинация «Искусство и креатив»

Оценивается творческая и художественная составляющая.

1. Креативность идеи и сценария (0 – 20 баллов)

2. Использование художественных средств и форм (0 – 15 баллов)

3. Целостность художественного замысла (0 – 15 баллов)

4. Вовлеченность участников в творческий процесс (0 – 10 баллов)

5. Качество визуального и презентационного сопровождения
(0 – 10 баллов)

6. Практическая реализация игры (0 – 10 баллов)

7. Аналитическая рефлексия (0 – 20 баллов)

Максимум: 100 баллов

3. Критерии оценки второго периода (очный)

Для всех номинаций дополнительно оцениваются:

1. Качество доработки игры по рекомендациям экспертов (0 – 20 баллов)
2. Очное проведение и организация процесса (0 – 25 баллов)
3. Командная работа и распределение ролей (0 – 15 баллов)
4. Глубина профессионального содержания (0 – 20 баллов)
5. Защита игры и рефлексия (0 – 20 баллов)
6. Педагогическая позиция наставника (0 – 20 баллов)

Максимум: 120 баллов