



Министерство просвещения Российской Федерации  
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
«ВСЕРОССИЙСКИЙ ДЕТСКИЙ ЦЕНТР «ОРЛЁНОК»

ФГБОУ ВДЦ «Орлёнок», пгт. Новомихайловский, Туапсинский район,  
Краснодарский край, 352842, Российская Федерация  
Тел.: 8 (86167) 91-237; факс: 8 (86167) 92-708;  
e-mail: orlyonok@orlyonok.ru, www.orlyonok.ru

ОГРН 10223049170095 ИНН 2355004390 КПП 236501001 ОКПО 02704293

«14» августа 2023 г. № 04/02-Н/3815

Руководителю  
Всероссийского образовательного  
проекта «Образ будущего»  
Шадриной А.Э.

## РЕКОМЕНДАТЕЛЬНОЕ ПИСЬМО

В рамках взаимодействия с АНО «Агентство стратегических инициатив по продвижению новых проектов» с 30 по 31 июля 2023 года в период 8 смены во Всероссийском детском центре «Орлёнок» (далее – ВДЦ «Орлёнок») **состоялось пилотирование проектировочной игры «Производство будущего»**, разработанной командой Всероссийского образовательного проекта «Образ будущего».

В процессе апробации, а также в целях повышения мотивации подростков к участию в проектной деятельности, связанной с развитием промышленных отраслей, командой проекта «Образ будущего» были организованы две проектировочные игры **для 60 участников в возрасте от 13 до 16 лет из 22 регионов России.**

В результате апробации проектировочной игры «Производство будущего» можно отметить следующее:

1. Гибкий трёхэтапный формат проведения игры (макетирование, карьерные треки, вызовы отрасли) позволяет эффективно встроить её в насыщенную программу оздоровительных, спортивных и образовательных мероприятий всероссийского детского центра.

2. Сложная для восприятия техническая информация о работе промышленных предприятий была адаптирована с учётом возрастных особенностей участников: дети в возрасте 13-14 лет смогли расширить свой кругозор в области работы предприятий, в то время как более старшие подростки в возрасте 15-16 лет воспринимали игру как возможность для выстраивания траектории собственного карьерного развития в промышленности.

3. Проектировочная игра «Производство будущего» была реализована в контексте деятельностного подхода в образовании. Благодаря активному участию во

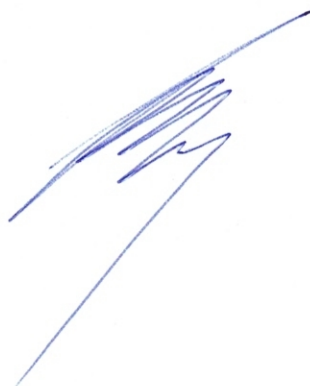
всех этапах игры подростки получали новые знания не в готовом виде, а добывали их самостоятельно, развивая проектное мышление, логику и навык установления причинно-следственных связей. Более 90% подростков отметили, что участие в игре было интересным и изменило их отношение к промышленности, при этом 80% хотели бы в дальнейшем участвовать в подобных проектировочных играх и готовы рекомендовать участие в них своим друзьям.

В качестве рекомендаций по улучшению процесса реализации игры предлагаем для поддержания интереса подростков к участию в проектировочной игре «Производство будущего» включить в игровой сюжет индивидуальную систему стимулирования через чат-бот игры. Также рекомендуем знакомить участников игры не только с технологиями, используемыми в промышленных отраслях, но и с технологиями в области программирования, электроники, механики и др., это позволит создавать более эффективные и инновационные детские авторские проекты.

В целом по итогам пилотирования и апробации игры для подростков – участников 8 смены считаем, что формы, способы и приёмы работы, использованные в процессе проведения игры, учитывают возрастные особенности и возможности участников, являются перспективными и соответствуют современным мировым трендам в образовании и профориентации подростков.

Проектировочная игра «Производство будущего» рекомендуется к дальнейшему проведению на базе всероссийских и международных детских центров.

Заместитель директора  
по образовательной деятельности,  
управлению персоналом  
и связям с общественностью



Л.В. Спирина