

ТЕХНИКУМ

КРАСИНА

КРЕАТИВНЫХ
ИНДУСТРИЙ
ИМЕНИ

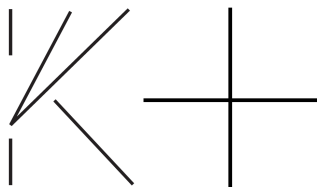
Автор квеста:
Константин Павлюц

Диджитал-дизайн:
Елена Наумова

ПРОФОРИЕНТАЦИОННАЯ ИГРА «МАШИНА ПРОФЕССИИ»

Лучшие практики привлечения молодежи
в наукоемкие и высокотехнологичные сферы





Президент Российской Федерации Владимир Владимирович Путин
и мэр Москвы Сергей Семёнович Собянин

«Россия — это не просто страна, это действительно отдельная цивилизация: это многонациональная страна с большим количеством традиций, культур, вероисповеданий. Если мы хотим сохранить цивилизацию, мы, конечно, должны делать упор именно на высокие технологии и на будущее развитие».

(с) Президент России Владимир Путин

СООТВЕТСТВИЕ ЦЕЛЯМ ЭКОНОМИКИ И НАЦИОНАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ



ТРЕНДЫ В ЭКОНОМИКЕ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

// Цифровизация
// Автоматизация
// Технологическое развитие
// Рост креативных индустрий

ДЛЯ СООТВЕТСТВИЯ ЭКОНОМИЧЕСКИМ ТРЕНДАМ

необходимо привлекать
молодых людей в сферу
высоких технологий, раз-
вивать цифровые практики.

НАЦИОНАЛЬНЫЕ ПРОЕКТЫ И ПРОГРАММЫ РАЗВИТИЯ НА ТЕКУЩУЮ ДЕКАДУ



Концепция развития
креативных индустрий
до 2030 года



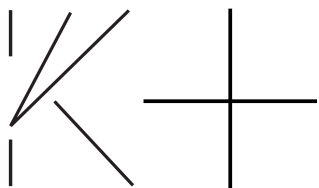
Паспорт национальной
программы «Цифровая
экономика РФ»



План мероприятий
по развитию
креативных индустрий
в 2022-2024 годах



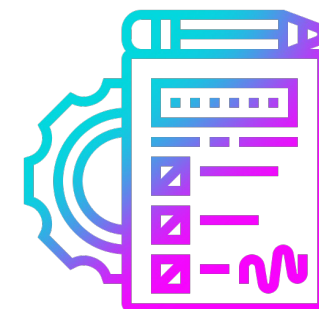
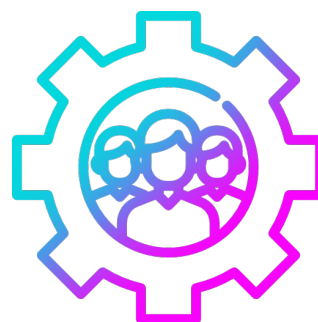
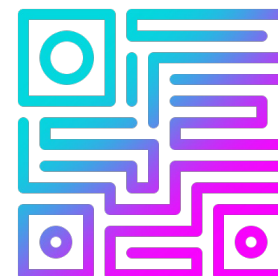
Программа
фундаментальных
научных исследований
в РФ до 2030 года

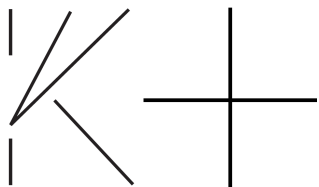


ЦЕНТР СОДЕЙСТВИЯ ТРУДОУСТРОЙСТВУ ВЫПУСКНИКОВ ТЕХНИКУМА КРАСИНА

ЦСТВ — это внутренняя служба
Техникума, сопровождающая студентов
от учёбы до трудоустройства.

В инструментарии центра содействия
трудоустройству большое количество
практик, а в качестве основы
методического обеспечения лежит
программа «Три шага к успеху».





ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Профориентационная
игра о профессиях
будущего в форме
интерактивного
текстового квеста



КОМПЕТЕНЦИИ

// Межпрофессиональные
компетенции будущего
// Надпрофессиональные
компетенции будущего
// Профориентационные
компетенции будущего

О ПРОФОРИЕНТАЦИОННОЙ ИГРЕ «МАШИНА ПРОФЕССИИ»



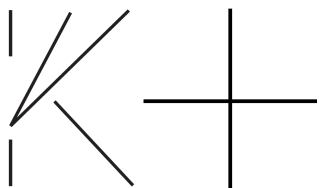
ЦЕЛЬ

ПРИВЛЕЧЕНИЕ МОЛОДЕЖИ В НАУКОЕМКИЕ
И ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНЫЕ СФЕРЫ

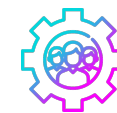


ЗАДАЧИ

- 1/ ПРОФОРИЕНТАЦИЯ
ПО ПРОФЕССИЯМ БУДУЩЕГО
- 2/ ФОРМИРОВАНИЕ ОБРАЗА
ТЕХНОЛОГИЧНОГО БУДУЩЕГО



ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ ПРОФИОРИЕНТАЦИОННОЙ ИГРЫ



Аудитория проекта:

- // Школьники 7–9 классов;
- // Школьники 10–11 классов;
- // Студенты СПО.

Интересанты:

- // Профильные образовательные организации;
- // Высокотехнологичные компании.

Цель:

Привлечение молодежи в наукоемкие и высокотехнологичные сферы.

Профориентационный характер игры отчасти детерминирует целевую аудиторию учащимися средней и старшей школы, а также студентами СПО.

В то же время в игре как инструменте заинтересованы крупные высокотехнологичные компании и профильные образовательные организации.

Научный бум

О росте интереса к науке в России



«Госуслуги»

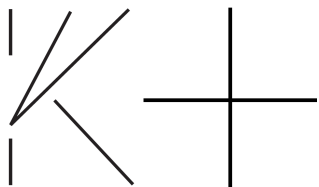
Спрос на цифровые профессии на «Госуслугах»



Национальные проекты.рф

Почему спрос на IT-специалистов неуклонно растет





НОВИЗНА И АКТУАЛЬНОСТЬ



НОВИЗНА

«Машина профессий» является уникальным продуктом для отечественной практики;

Разработкой и созданием занимались сотрудники Техникума Красина;

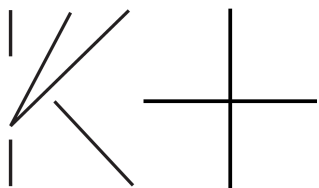
Из числа студентов были сформированы фокус-группы; площадкой выступил Музей профессионального образования Москвы.



АКТУАЛЬНОСТЬ

Появление профессий будущего и запрос на технологические инновации обосновывает использование подобной практики как для целей профориентации, так и для целей привлечения молодежи в инновационные сферы.





Осень 2021-го

Начало разработки



Определены
// Задачи
// Цели
// Рабочая группа
// План разработки

Лето 2022-го

Анонс



Завершены
// Текст
// Дизайн
// Загрузка на сайт

2 октября 2022-го

Презентация



Утвержден
// План апробации
// Формат проведения

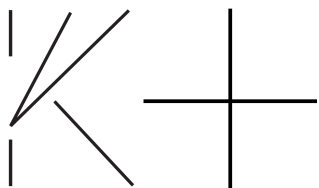
Учебный год 2022/2023

Внедрение практики в работу ЦСТВ



Ведется работа над
// Расписанием для учащихся школ
// Передачей в образовательные
организации





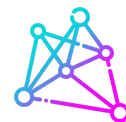
Начата работа по тестированию игры
среди экскурсионных групп Музея
профессионального образования Москвы.

Для лучшего формирования обратной
связи были созданы фокус-группы
из числа студентов Техникума Красина.

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ ОТ ФОКУС-ГРУПП



Формирование
фокус-групп



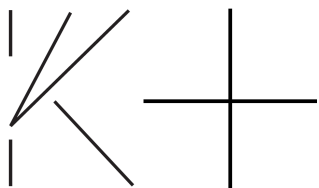
Тестовый формат
занятия со студентами



Получение
обратной связи



Корректировка игры
и работа над ошибками



«Машина профессий» —
может быть тиражирована в любую
образовательную организацию с учетом
популяризации и привлечения молодежи
в наукоемкие и высокотехнологичные
сферы экономики.



ВОЗМОЖНОСТЬ ТИРАЖИРОВАНИЯ

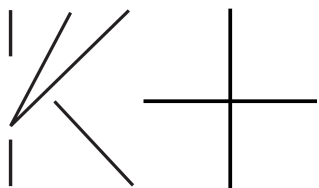


Информация
об игре



Игрофикация
образования:
современные
тренды





СМИ ОБ ИГРЕ. ВОЗМОЖНОСТИ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ ПРАКТИКИ



День среднего профессионального образования: столичные колледжи приглашают на мастер-классы

// mos.ru



О дидактической профориентационной текстовой квест-игре «Машина профессий»

// mpomos.ru



Сотрудники Техникума Красина представили новую текстовую интерактивную игру «Машина профессий»

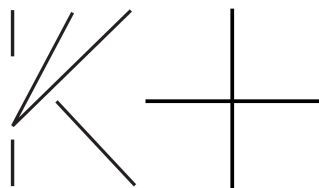
// mmt-krasina.mskobr.ru



Мастер-классы по знакомству с профессиями, квесты, экскурсии подготовили в Москве ко дню СПО

// vashgorod.ru





КОМАНДА ПРОЕКТА И ФИНАНСИРОВАНИЕ



Внедрение игры в образовательный процесс и в работу ЦСТВ осуществляется в рамках ненормируемой части преподавательской работы. В связи с этим реализация этой практики не требует какого-либо дополнительного финансирования.



Автор идеи

Константин Павлюц



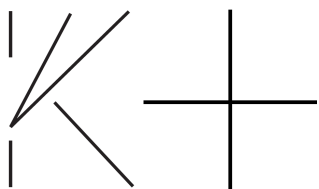
Дизайн

Елена Наумова



Внедрение

Вадим Федоров



Развитие этих компетенций
располагает к осмыслению технических
наук и вовлечению молодежи в наукоемкие
и высокотехнологичные сферы:



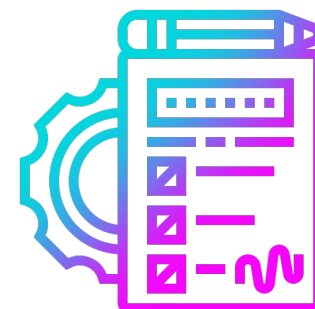
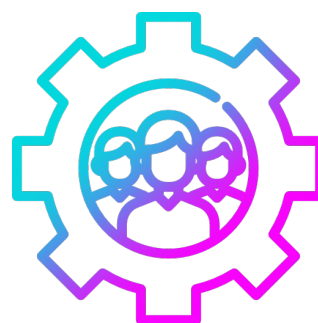
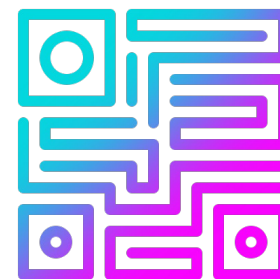
АНАЛИЗ
ДАННЫХ

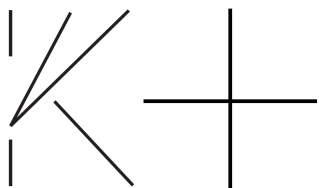


КРИТИЧЕСКОЕ
МЫШЛЕНИЕ



ПОИСК
ИНФОРМАЦИИ





МЕТОДИКА ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ*

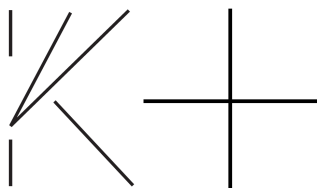


* для целей привлечения молодежи
в наукоемкие и высокотехнологичные сферы

Игровое обучение поможет
в активной форме:

- // рассказать учащимся
о профессиях будущего;
- // занять их вопросом
профориентации;
- // привлечь к изучению
цифровых, научных
и технологических сфер
деятельности.





ФОРМИРОВАНИЕ ОБРАЗА БУДУЩЕГО*



* через интерактивные
профориентационные уроки

Формирование образа будущего — важная
задача для привлечения молодежи
в перспективные сферы деятельности.

С помощью привлекательной картины
будущего можно замотивировать школьников
и студентов осмыслять пользу профессий
будущего для общества.

Профориентационные практики в силу
своей природы справляются с этой
задачей наилучшим образом.



Проведение профориентационной игры «Машина профессий» в зале
«Конструктор будущего» Музея профессионального образования Москвы

ТЕХНИКУМ

КРАСИНА

КРЕАТИВНЫХ
ИНДУСТРИЙ
ИМЕНИ

Автор квеста:
Константин Павлюц

Диджитал-дизайн:
Елена Наумова

ПРОФОРИЕНТАЦИОННАЯ ИГРА «МАШИНА ПРОФЕССИИ»

Лучшие практики привлечения молодежи
в наукоемкие и высокотехнологичные сферы

