

Используя информацию о проекте для подачи заявки, пожалуйста, не копируйте поля, а адаптируйте содержание под специфику своего города – у вас могут отличаться партнеры, место проведения, формат реализации выставки и прочее.

Юный атомщик

«Юный атомщик» — это игровой образовательный проект, который знакомит школьников с профессиями атомной отрасли. Через настольные и ролевые игры участники примеряют на себя роли инженеров, операторов, радиохимиков и других специалистов. Форматы построены на популярных игровых механиках — «Имаджинариум», «Мафия», «Доббль» — что делает обучение весёлым, понятным и вовлекающим. Проект развивает интерес к науке и формирует уважение к атомной профессии с раннего возраста.

Краткое описание	Это игровой проект, который знакомит школьников с профессиями и устройством атомной отрасли через адаптированные настольные и ролевые игры. В процессе дети примеряют на себя роли инженеров, физиков, операторов, химиков, специалистов по безопасности и других работников станции. Механика строится на узнаваемых игровых принципах — ассоциации (как в "Имаджинариуме"), карточки и парные совпадения (как в "Мемори" и "Dobble"), командные миссии и расследования (по типу "Мафии"), что делает процесс естественным, увлекательным и вовлекающим.
Цель	Сформировать у школьников интерес и уважение к научно-техническим профессиям атомной отрасли через игровые форматы, которые они уже знают и любят
Задачи	• Разработать игровой сценарий и механики на основе профессий атомной отрасли, адаптированные под школьников. • Создать визуальный и методический комплект карточек, терминов и игровых инструкций. • Провести тестовые игровые сессии в школах, ЦМИТах, библиотеках и лагерях. • Обучить ведущих (педагогов, студентов, молодых специалистов) проведению игр. • Оформить игровой комплект для тиражирования и включения в профориентационные мероприятия.
Целевая аудитория	• Школьники 10–13 лет (5–7 классы); • Учащиеся технических и естественнонаучных кружков; • Участники школьных и межшкольных мероприятий, городских лагерей, смен в ДК, ЦМИТах и библиотеках.

Какие проблемы ЦА решает проект?	Низкий уровень интереса школьников к инженерным и научным профессиям. Сложность восприятия технических специальностей как «понятных» и «доступных» для детей. Отсутствие современных игровых форматов в профориентации и техническом просвещении. Отсутствие у школьников знаний о реальных ролях специалистов атомной отрасли. Недостаток вовлекающих, креативных подходов к разговору о профессиях будущего.
Формат и методы реализации	Как «Имаджинариум», но про профессии атомной отрасли. Визуально-ассоциативная игра, где участникам показывают иллюстрации, а они объясняют, какая профессия из атомной сферы подходит под образ — и почему. Форма: • Карточки с профессиями (реальные: инженер, радиохимик, дозиметрист) • Карточки с ассоциативными иллюстрациями (например, из ИИ-генератора) • Ведущий выбирает одну профессию, участники кладут изображение, которое по их мнению её описывает → угадывают и аргументируют • В итоге дети лучше запоминают профессии, через образы Как «Мафия» — но на станции. Скрытые роли, сценарий и игровая динамика «внутри коллектива». Форма: • Участники — сотрудники станции • Один из них (или несколько) — «взломщик системы» или «ошибающийся оператор» • Остальные пытаются выяснить, кто создаёт угрозу для станции • Нужно обсуждать, аргументировать, разбирать «технические сбои» Как «Мемори» или «Dobble» — но с терминологией и понятиями. Простая настольная игра на запоминание и узнавание. Форма: • Карточки с терминами и карточки с визуальными образами (например, «реактор» ↔ «купол с турбиной»)

	• Или: термин + его описание (например, «ионизирующее излучение» ↔ «невидимое, но может повредить ткани») • Задача — находить пары или быстрее остальных определять совпадения
Ожидаемые результаты	• Повышен интерес к профессиям инженерного и научного профиля у детей; • Участники понимают базовые принципы работы АЭС и важность безопасности; • Дети лучше различают профессии и задачи атомной отрасли; • Создан и опробован игровой комплект, пригодный для масштабирования в другие школы и города.
Риски и методы их решения	• Дети могут не сразу понять термины и связи между карточками → Введение обучающего раунда, работа с наставниками, адаптация терминов к возрасту. • Недостаток педагогов, готовых проводить игру → Создание подробной инструкции, обучение фасилитаторов, помощь со стороны молодых специалистов предприятий. • Ограниченный интерес у школьников к атомной теме → Подход через знакомые форматы (игры «Имаджинариум», «Мафия»), акцент на игру, а не лекцию.
Партнеры	• Атом-классы, ЦМИТы, технопарки; • Местные библиотеки и Дворцы творчества; • Молодые специалисты предприятий Росатома (в роли наставников и ведущих); • Школьные учителя технологии, физики, ОБЖ, профориентаторы.
Ожидаемый бюджет	От 200 до 400 т.р., с учетом производства самой игры и её тиражировании
Развитие проекта после его завершения	1 год: Проведение серии игр в школах и ЦМИТах, доработка комплекта на основе обратной связи, запуск городского «Игрового дня профессий». 3–5 лет: Тиражирование комплекта в другие города присутствия Росатома, интеграция формата в работу атом-классов, появление цифровой и онлайн-версии игры.