

Флагманский проект

**ПЕРВЫЕ
В НАУКЕ**

Курчатовский институт | Это Первые

**ФЛАГМАНСКИЙ ПРОЕКТ
«ПЕРВЫЕ В НАУКЕ»:
ВОВЛЕЧЕНИЕ В НАУКУ И ТЕХНОЛОГИИ**



ПЕРВЫЕ В НАУКЕ

 Курчатовский
ИНСТИТУТ | Это **Первые** 

Ключевые инициативы флагманского проекта

Цифровая платформа «Научная Вселенная Первых»

01

платформа, на которой размещены исследования и эксперименты, разработанные совместно с учеными и инженерами

Научные Клубы Первых

02

детско-взрослые сообщества, участники которых объединены интересом к науке, исследовательской работе и научно-техническому творчеству

Система конкурсов и иных мероприятий

03

Всероссийский конкурс научного творчества «Будущее Первых», Всероссийский конкурс технологических проектов «Технологии Первых» и другие

Всероссийский фестиваль научного творчества «Научная Вселенная Первых»

04

Масштабное научное событие для наиболее активных участников флагмана

ПЛАТФОРМА «НАУЧНАЯ ВСЕЛЕННАЯ ПЕРВЫХ»

Платформа – навигационная панель космического корабля, в котором ребёнок является пилотом – исследователем Вселенной. На платформе размещены увлекательные задания (треки) для разных возрастов. Выполняя их, ребенок получает часы, которые можно обменять на различные бонусы.



ПРЕИМУЩЕСТВА:

01. Информация об исследованиях и сбор данных – на одной Платформе
02. Доступные задания от Партнеров и Движения Первых для любого возраста
03. Конкурентная среда: индивидуальный и групповой рейтинги
04. Материальные и виртуальные бонусы за прогресс в исследованиях

2025 год:



116 тыс.

участников в возрасте
от 6 до 25 лет



91

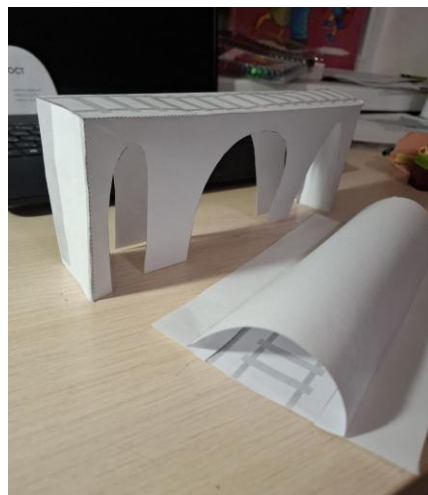
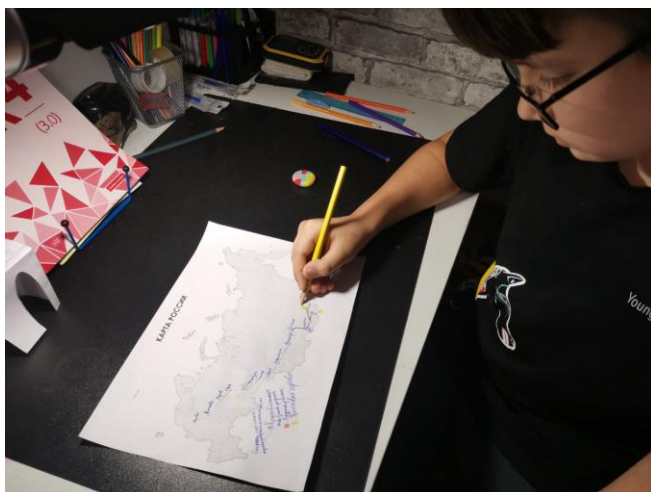
трек на платформе



15

треков от партнёров

ПРИМЕР ТРЕКА ОТ ПАРТНЁРА



Участники выполняют задание офлайн и загружают результаты на платформу



QR-код на платформу
наука.будьвдвижении.рф

Исследования > Строитель стальной магистрали 1-4 класс

СТРОИТЕЛЬ СТАЛЬНОЙ МАГИСТРАЛИ 1-4 КЛАСС

ТЕХНИЧЕСКИЕ НАУКИ

ОТКРЫТ НАБОР ОНЛАЙН УНИКАЛЬНОЕ 27.02.26 - 30.12.26

От Москвы до Владивостока: пройди вместе с Первыми по следам строителей Транссиба!

ЗАЧЕМ ЭТО НУЖНО?

Транссибирская магистраль - самая крупная железная дорога в мире. Её строительство велось в очень сложных условиях. Инженерам приходилось преодолевать горные хребты, реки, болота. Большинство мест, через которые проходила магистраль, были практически необитаемы - создавалась новая инфраструктура, строились посёлки для рабочих. Пройдя это исследование, ты узнаешь много нового и поймёшь, насколько это было сложное и грандиозное строительство.

ЧТО ДЕЛАТЬ?

1. Самостоятельно изучи историю строительства Транссибирской магистрали (используй доступные источники).
2. Скачай инструкцию по ссылке и распечатай её: <https://cloud.mail.ru/public/k3XX/s9Ki1WicJ>
3. Выполни задания согласно инструкции, создай:
 - карту Транссибирской магистрали, отвечая на вопросы в инструкции;

НАПРАВЛЕНИЯ
Технические науки - 100%

ПЛАНЕТА
Планета Инженеров

ВОЛОНТЁРСКИЕ ЧАСЫ
10

ВОЗРАСТ
Исследование доступно волонтерам, родившимся с 01.01.2016 по 31.12.2020

ПАРТНЁР
РЖД

Пример того, как опубликованный трек
выглядит на платформе

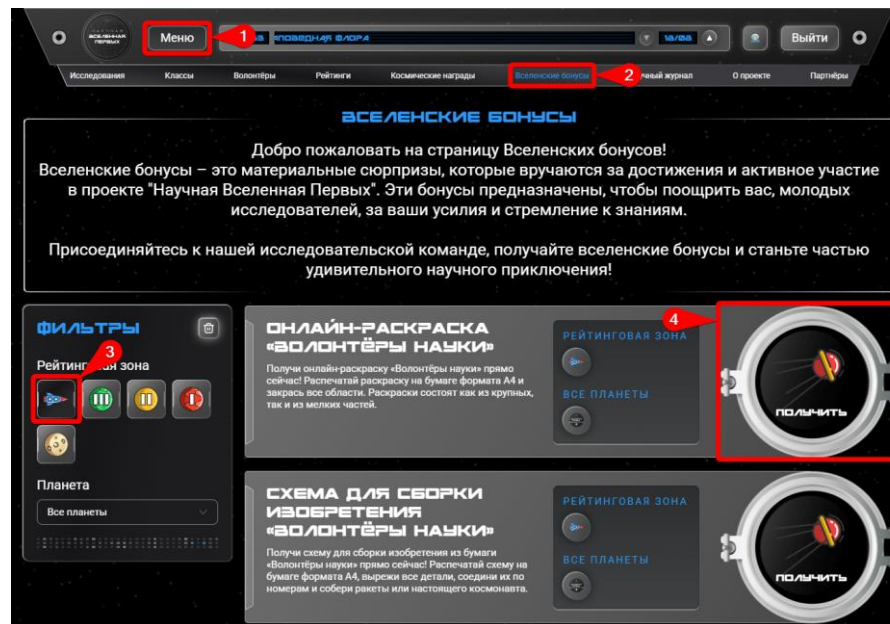
ПУТЬ УЧАСТНИКА

За выполнение заданий участник зарабатывает часы – передвигается по рейтинговым зонам и может получить бонусы.

ВСЕЛЕНСКИЕ БОНУСЫ

Вселенский бонус – это **виртуальный** или **материальный** приз. Все призы привязаны к рейтинговым зонам **Личного рейтинга**. Как только участник наберёт нужное количество часов и попадёт в **рейтинговую зону** – он сможет запросить бонусы этой зоны.

В 2025 году было передано 2 тыс. призов активным участникам



СИСТЕМА МОТИВАЦИИ



«Виртуальные» бонусы



Материальные бонусы

Бонусы от Движения Первых	Возможные бонусы от партнеров	Бонусы от Движения Первых	Возможные бонусы от партнеров
<p>Онлайн-раскраски по научной тематике</p> <p>Схемы для сборки изобретений и техники</p> <p>Консультации с экспертами</p>	<p>Онлайн-курсы по различным темам для участников и наставников</p> <p>Онлайн-экскурсии на предприятия</p> <p>Консультации с экспертами</p> <p>Промокоды и подписки в сообществах и приложениях от партнеров</p>	<p>Брендируемая продукция</p> <p>Путевка на федеральные мероприятия проекта «Первые в науке»</p>	<p>Брендируемая продукция</p> <p>Очные экскурсии на предприятия</p> <p>Путевки на фестивали, интенсивы и смены</p> <p>Подписка на научно-популярный журнал/ корпоративный журнал</p> <p>Образовательные материалы для участников и наставников</p>

ВОЗМОЖНЫЕ ФОРМАТЫ УЧАСТИЯ ПАРТНЁРОВ

РАЗМЕЩЕНИЕ ЗАДАНИЙ НА ПЛАТФОРМЕ

Разработка и размещение заданий для возрастных категорий 1-4 класс, 5-8 класс, 9-11 класс, ссузы/вузы.

Задания брендируются: размещается логотип партнёра, при наличии – ссылки на образовательные ресурсы партнёра.

По каждому заданию можно получить аналитику прохождения

ПРЕДОСТАВЛЕНИЕ БОНУСОВ

Участие в системе мотивации для выбранных категорий: самые активные, самые активные по конкретным заданиям (исследовательским или инженерным), самые активные в треке партнёра, самые активные среди студентов и др.

Предоставление материальных или виртуальных брендированных бонусов: участники будут видеть бонусы на витрине и стремиться их получить



Регулярно обновляющаяся статистика по трекам

НАУЧНЫЕ КЛУБЫ ПЕРВЫХ


ЦЕЛЬ — создание сети Научных Клубов Первых для развития исследовательских навыков и вовлечения школьников и студентов СПО/ВО в научное творчество и инновационную деятельность


4 направления

- инженерно-техническое
- естественнонаучное
- экологическое
- информационные технологии

2025 год:

 **более 47 000**
участников


 **600**
Научных Клубов Первых получили стартовые наборы оборудования и расходных материалов


 **800**
наставников клубов прошли обучение

 **30**
регионов для апробации клубов

2026 год:

Поддержка клубов, открытых в 2025 г.
Открытие клубов в 89 регионах (план – ещё 1400 клубов)

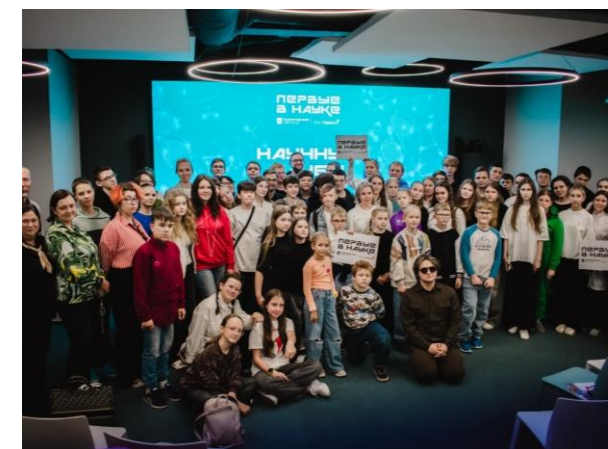
 **Формирование базы эффективных апробированных программ и методик клубов**
для обмена опытом и мотивации наставников к совершенствованию

 **Системный подход к развитию профильных и гибких навыков**, всестороннему и повсеместному погружению детей и молодежи в исследовательскую деятельность



НАУЧНЫЕ КЛУБЫ ПЕРВЫХ

- ✓ Сильные наставники и мотивированные участники
- ✓ Активное использование существующей инфраструктуры (технопарки «Кванториум», центры «IT-куб», центры «Точка роста» и др.)



СИСТЕМА СОПРОВОЖДЕНИЯ

СОПРОВОЖДЕНИЕ НАСТАВНИКОВ ДИРЕКЦИЕЙ НАУЧНЫХ ПРОЕКТОВ: ОБУЧЕНИЕ И МАТЕРИАЛЫ В ПОМОЩЬ

ЦЕЛЬ

— создание и развитие сообщества наставников, поддерживающих в детях и молодёжи стремление к научному творчеству и исследованиям, помогающих найти Первым свой путь в науке

О СИСТЕМЕ

Система развития и мотивации наставников формирует навыки педагогического проектирования, повышает уровень осведомленности о тенденциях современной науки, формирует гибкие и профильные навыки для сопровождения проектов Первых, в том числе по запросу реального сектора экономики

1

Отбор наставников для открытия Научных клубов Первых

2

Открытие клубов на базе первичных отделений на базе школ, ссузов, вузов, детских технопарков и др.

Сопровождение наставников в онлайн и очном форматах: чат, вебинары, очные мероприятия

3

Метод. сопровождение клубов, в том числе, примеры программ и план мероприятий, материалы для занятий, система вебинаров

Создание видеоконтента в помощь

Участие партнёров в работе с наставниками

4

Прозрачная система мотивации для участников и наставников клубов: экскурсии к партнёрам, выезды на всероссийские события, специальные программы повышения квалификации и др.

СИСТЕМА СОПРОВОЖДЕНИЯ

ОХВАТЫВАЕТ ЧЕТЫРЕ НАПРАВЛЕНИЯ

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЕ НАПРАВЛЕНИЕ

ТЕХНИЧЕСКОЕ НАПРАВЛЕНИЕ

ИТ-НАПРАВЛЕНИЕ

ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ НАПРАВЛЕНИЕ

ЮНИСТЫ

ЮНТЕХИ

ЮНИТЫ

ЮННАТЫ

ОСНОВНОЙ ПРИНЦИП: МОДУЛЬНОСТЬ

Индивидуализированный (гибкий) подход

учёт потребностей Клубов и наставников с разным уровнем оснащения, профилем и опытом работы

Развитие профессиональных компетенций

целенаправленное формирование прикладных навыков по направлениям

Развитие личностных компетенций

особое внимание уделяется развитию личностных и надпрофессиональных компетенций с учётом возрастных особенностей участников

Партнёрские инициативы

встраивание партнёров в систему сопровождения для экспертизы и развития направлений долгосрочных форм сотрудничества

УЧИТЫВАЕТ

- специфику каждого направления
- специфику привлекаемых партнеров
- необходимость развития профессиональных и личностных компетенций
- наличие разных возрастных групп (1-4 класс, 5-8 класс, 9-11 класс, ссузы/вузы)

ПРИМЕРЫ МАТЕРИАЛОВ

Подробные методические материалы, разрабатываемые в том числе с партнёрами



ПЕРВЫЕ В НАУКЕ
Курчатовский институт | Это Первые!

Научный клуб Первых
ЮНИТЫ

1-4 класс Занятие «Мастерская компьютерных игр»

000110101

</> {} CSS

C++

HTML


0001101

0101

2 ак. ч.

Совет: если вы не знаете игр, которые называют участники, попросите их подробнее рассказать о них, задавайте наводящие вопросы.

Сформулируйте определение:

 **Компьютерная игра** – это виртуальный мир, в котором игрок управляет персонажами или объектами, выполняя задания.

Зафиксируйте, из чего состоит игра:



Герой

Главный персонаж. Может быть сам игрок, если игра от первого лица, или персонаж которым управляет игрок.



Цель

Зачем герой выполняет задание. Например: собрать звёзды, спасти щенка, найти дом.



Мир игры

Место, где происходит действие. Это может быть лес, город, подводное царство, космос. Также в мир входят персонажи и объекты.



Правила

Как играть, что можно и нельзя делать. Например: прыгать при нажатии пробела, при падении в яму игра начинается сначала

В ходе обсуждения будут рассмотрены разные жанры игр. Зафиксируйте несколько из них, чтобы участники могли на них ориентироваться и различать. Далее в рамках занятия им предстоит разработать концепцию (идею, задумку) для игры и выбрать один из этих вариантов.

КВЕСТ

 История Придумай сюжет (кто герой, что с ним случилось, кого он хочет найти или спасти)	 Задачи Придумай задачи, которые нужно решить, чтобы двигаться дальше (например, открыть сундук, найти код)
 Локация Создай места действия (комнаты, замки, леса, пещеры).	 Персонажи Добавь персонажей, с которыми можно поговорить, чтобы получить задания и подсказки.
 Предметы Размести предметы, которые нужно искать (ключи, карты, записки)	 Финал Придумай, чем законится сюжет: победой, открытием секрета, спасением

ГОЛОВОЛОМКА



Головоломки – игры, где игрок решает задачи, чтобы выиграть.

Основные элементы:

- Игровое поле с фигурами, плитками или кубиками
- Правила (собери 3 фигуры в ряд, выведи героя из лабиринта)
- Уровни от простого к сложному
- Таймер или ограниченное число ходов
- Подсказки и бонусы



ПЕРВЫЕ В НАУКЕ
Курчатовский институт | Это Первые!

Научный клуб Первых
ЮНИТЫ
Занятие «Солнечная архитектура»

1-4 класс

СОЛНЕЧНАЯ АРХИТЕКТУРА



ПОДУМАЙ И СКАЖИ

Какую рубашку вы бы предпочли надеть в жаркую погоду светлую или тёмную?



КВЕСТ



Квесты – это игры, которые похожи на интерактивные истории. Игрок ищет предметы, говорит с героями, решает задачи.

Основные элементы:

- Сюжет (интересная история)
- Локация для исследования
- Предметы, которые можно собирать и использовать
- Задачи, которые можно решать
- Персонажи, которые дают подсказки и задания

АРКАДА



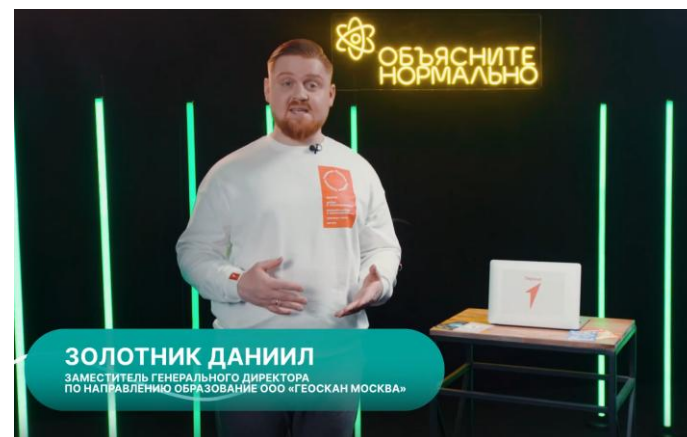
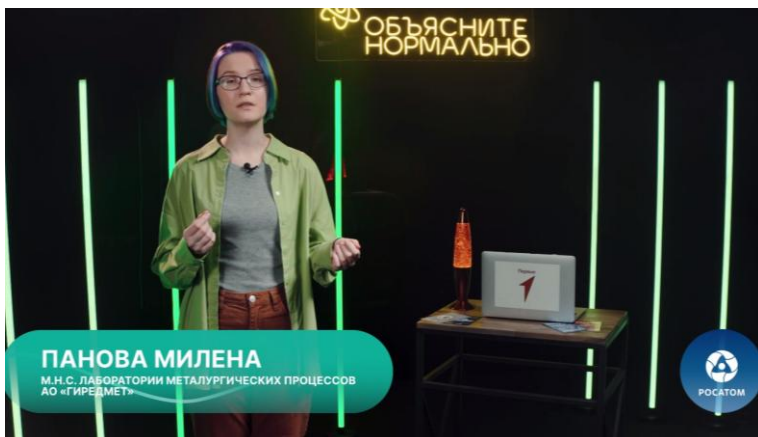
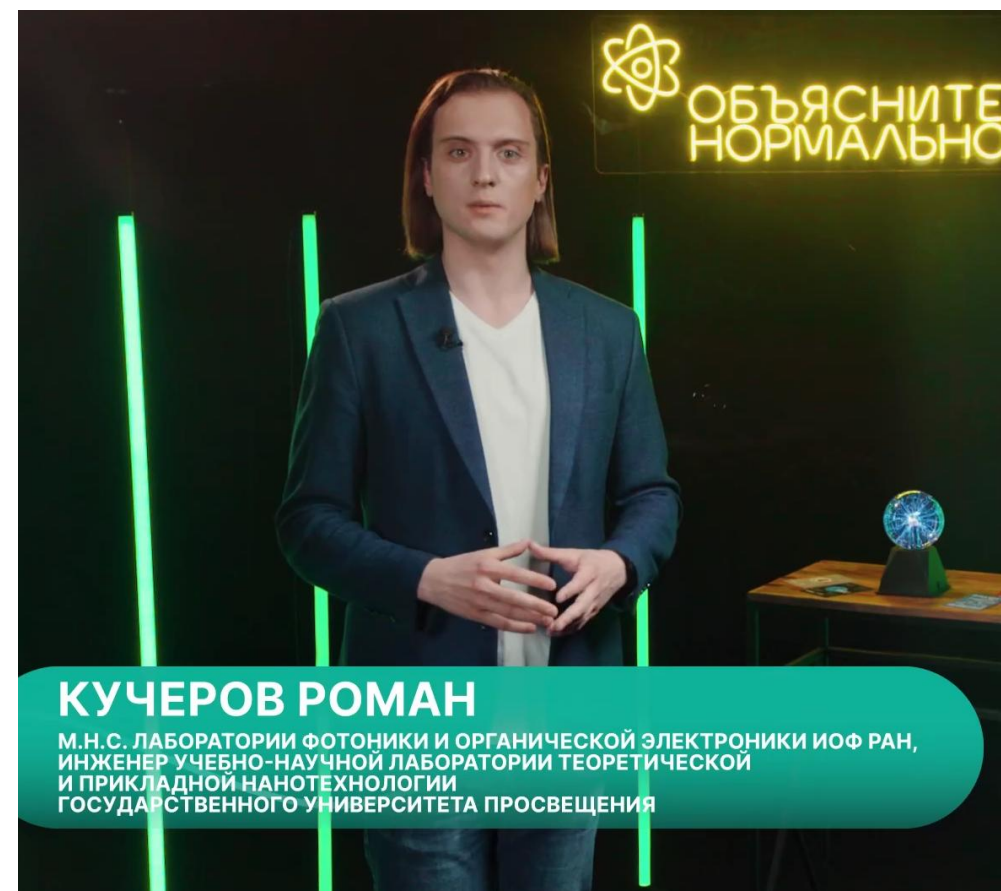
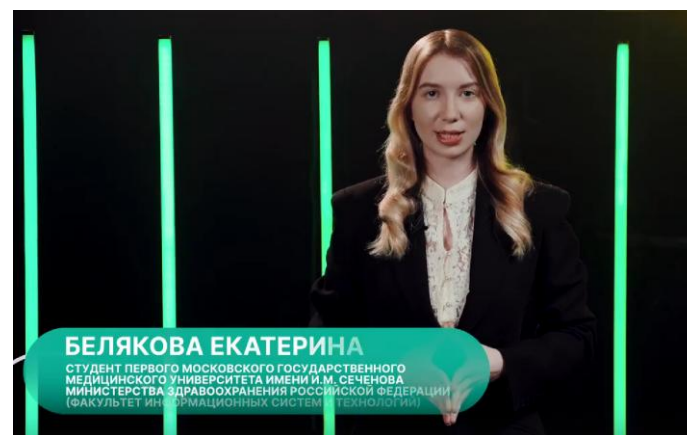
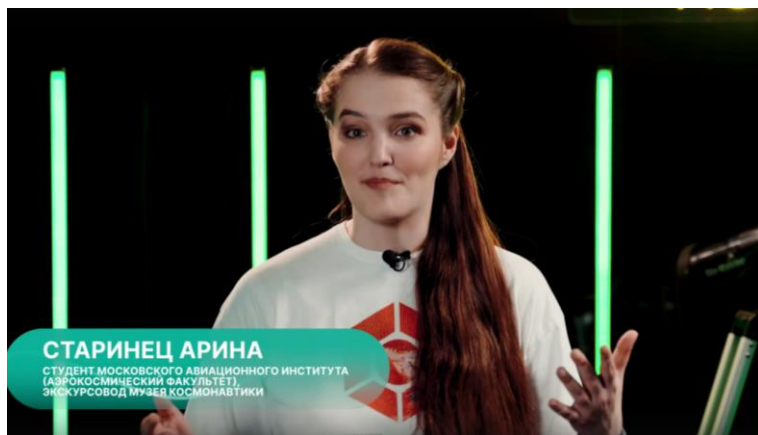
Аркады – это быстрые игры с простыми правилами, где важны реакция и внимание.

Основные элементы:

- Простое управление (1–2 кнопки)
- Быстрый темп и увеличение сложности
- Ограниченное количество попыток

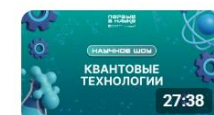
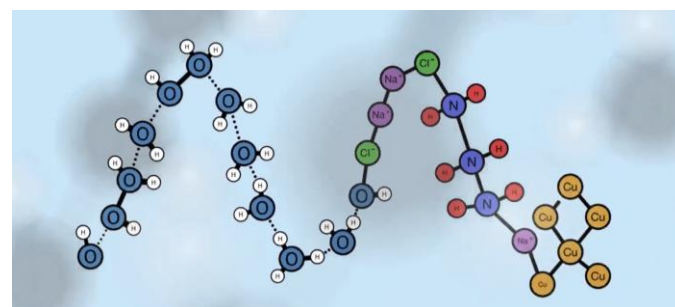
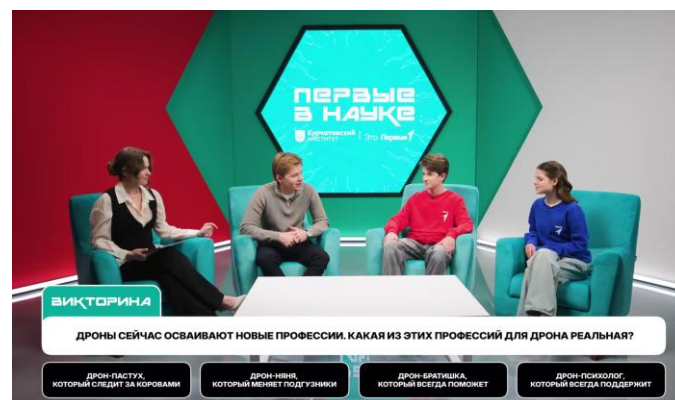
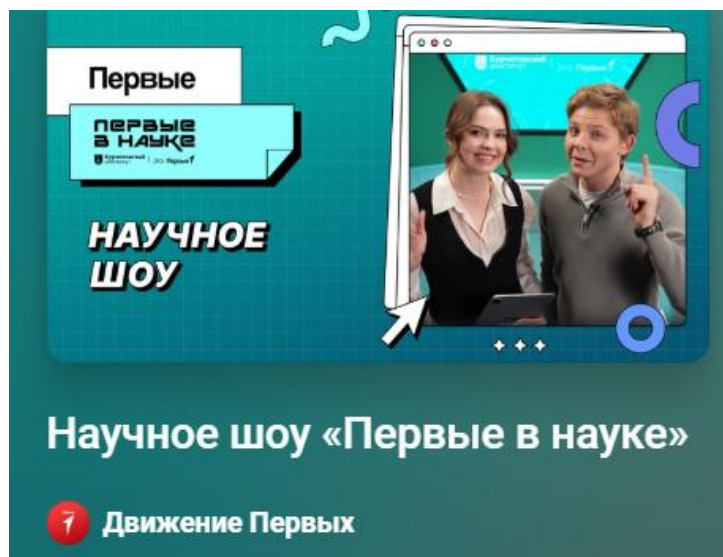
ПРИМЕРЫ ВИДЕОКОНТЕНТА

90 роликов «Объясните нормально» – эксперты от партнёрских организаций



НАУЧНОЕ ШОУ ПЕРВЫХ

8 выпусков по актуальным технологическим темам, в каждом – выезды на площадки партнёров



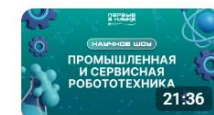
Научное шоу «Первые в науке». Квантовые технологии

Движение Первых ✓
99,3 тыс просмотров · 1 месяц назад



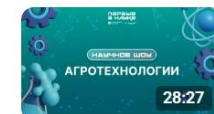
Научное шоу «Первые в науке». Аэрокосмические технологии

Движение Первых ✓
95,8 тыс просмотров · 2 месяца назад



Научное шоу «Первые в науке». Робототехника

Движение Первых ✓
94,9 тыс просмотров · 2 месяца назад



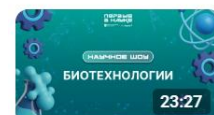
Научное шоу «Первые в науке». Агротехнологии

Движение Первых ✓
95,8 тыс просмотров · 2 месяца назад



Научное шоу «Первые в науке». Нейрокогнитивные технологии

Движение Первых ✓
95,7 тыс просмотров · 1 месяц назад



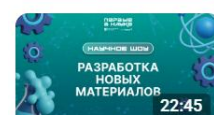
Научное шоу «Первые в науке». Биотехнологии

Движение Первых ✓
96,3 тыс просмотров · 1 месяц назад



Научное шоу «Первые в науке». Умные устройства

Движение Первых ✓
98,2 тыс просмотров · 1 месяц назад



Научное шоу «Первые в науке». Разработка новых материалов

Движение Первых ✓
96,2 тыс просмотров · 1 месяц назад

ПРОГРАММА СОПРОВОЖДЕНИЯ НАСТАВНИКОВ

Онлайн и офлайн форматы сопровождения сообщества педагогов и родителей

	I квартал	II квартал	III квартал	IV квартал								
	январь	февраль	март	апрель	май	июнь	июль	август	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь
Вводный модуль				Первые. Наставничество				Базовые курсы по наставничеству				
Модуль формирования универсальных компетенций				Образовательные практики и инновационные подходы				Универсальные компетенции в цифровой среде				
Модуль формирования профессиональных компетенций							Работа с оборудованием из наборов		Тематические блоки по направлениям: Юнисты, Юниты, Юнтехи, Юннаты			
Методические материалы	База методических материалов по направлениям и периодические подборки материалов											
	Дополнительные форматы: дайджесты, подборки, обзоры, новости, планы, ответы на вопросы											

ВОЗМОЖНЫЕ ФОРМАТЫ УЧАСТИЯ ПАРТНЁРОВ

ПРОСВЕТИТЕЛЬСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Масштабирование готовых материалов партнёров (игры, квизы, сценарии занятий и др.)

Актуализация наработок партнёров методистами Дирекции научных проектов Движения Первых

Разработка новых материалов, в том числе и видеоконтента совместно с экспертами партнёра

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ФОРМАТЫ

ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Дайджесты, подборки и обзоры полезных материалов для публикации в социальных сетях и тематических чатах

Организация межрегиональных активностей (акции, флешмобы, челленджи), разработка событийных материалов, приуроченных к значимым датам и мероприятиям партнёра

ФОРМИРОВАНИЕ СООБЩЕСТВА

Вебинары для участников и наставников:

- по гибким компетенциям
- по профильным тематикам
- о новостях и планах

Форматы проведения: лекция, круглый стол, мастер-класс, обмен опытом, выступления федеральных/региональных экспертов, трансляции с предприятий, видеоинструкции, подключение к презентации детских проектов, разборы практик/научных статей и др. материалов.

Очные мероприятия в регионах

Участие в крупных мероприятиях Научных Клубов Первых (региональные/межрегиональные фестивали, конкурсы, хакатоны)

Сопровождение мотивированных участников: экспертиза проектных идей, помощь в реализации проектов, экскурсии на площадки партнёра

СИСТЕМА МЕРОПРИЯТИЙ

Более 13 тыс. участников в 2025 году
Более 100 тыс. участников в 2026 году

БУДУЩЕЕ ПЕРВЫХ

Конкурс **научно-фантастических и технологических работ**, в котором дети и молодёжь, используя свои творческие способности и критическое мышление представляют образ России будущего



ТЕХНОЛОГИИ ПЕРВЫХ

Конкурс **технологических проектов**, выявляющий лучшие проекты в сфере науки и технологии с возможностью для авторов представить свои идеи на Конгрессе молодых учёных и получить обратную связь от партнёров



Транспорт
будущего



Аэрокосмические
технологии



Новые
материалы



Медицина
будущего



Агро
технологии



Энергетика
будущего

ФЛАГМАНСКОЕ МЕРОПРИЯТИЕ

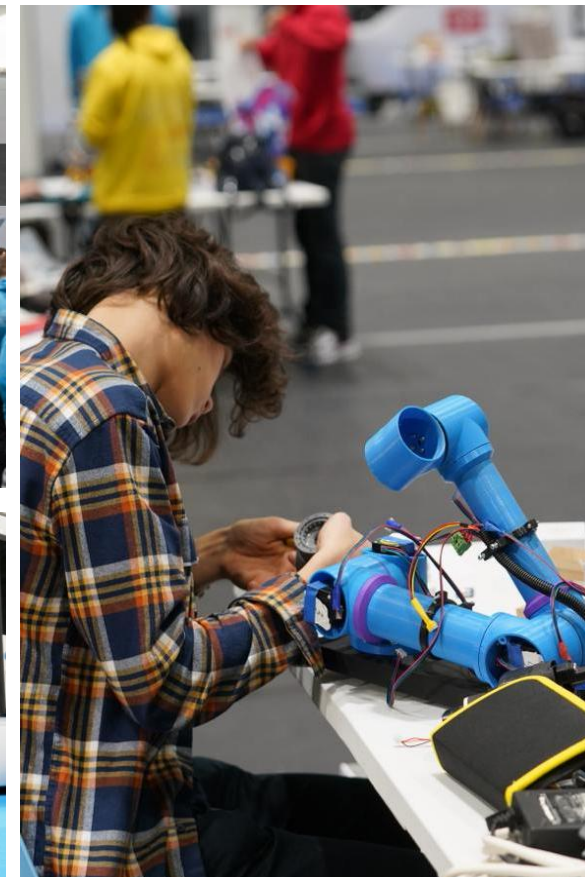
Всероссийский конкурс детских инженерных изобретений «Инженеры транспорта»

 Май – ноябрь 2026 года

Основная цель конкурса – **ранняя профориентация и поддержка молодёжи**, интересующейся сферой транспорта и инженерных технологий

- » Укрепление престижа профессий: привлечение внимания общественности к важности инженерных специальностей в транспорте
- » Содействие межотраслевым связям: интеграция транспортных предприятий, вузов и отраслевых ассоциаций для совместных исследований и разработок
- » Подготовка кадрового резерва: выявление талантливых инженеров, готовых решать современные транспортные проблемы

Первый сезон прошел по инициативе ОАО «РЖД». В 2026 году к реализации конкурса присоединились ПАО «Аэрофлот» и АО «АвтоВАЗ»



Финал первого сезона конкурса в феврале 2025, охват более 100 тыс. участников

ВСЕРОССИЙСКИЙ ПРОЕКТ

«Разгон Максимум»

 Апрель – декабрь 2026 года

Основная цель проекта – **популяризация технологий робототехники** через формат яркого «реалити-шоу», участниками которого являются Первые.

Открытый отбор участников со всей страны (14-17 лет), объединение участников из разных регионов в команды

Централизованные съемки в Москве/Московской области, каждая серия – отдельное испытание для участников

Финал – кульминация всех серий, ценные призы от организаторов и партнеров

Приглашение на фестиваль «Разгон» в Москве, поездка в Сочи для победителей

Партнёры проекта: АО «Газпромбанк» и «Иннопрактика»



2025 год: «Разгон Космос»:
16 серий и более 7,5 млн просмотров в социальной сети
«ВКонтакте»

ВОЗМОЖНЫЕ ФОРМАТЫ УЧАСТИЯ ПАРТНЁРОВ

ИНТЕГРАЦИЯ В СУЩЕСТВУЮЩИЕ МЕРОПРИЯТИЯ ДВИЖЕНИЯ ПЕРВЫХ

Разработка заданий для направлений/возрастов по выбору.
Задания брендируются: размещается логотип партнёра,
при наличии – ссылки на образовательные ресурсы партнёра.
Участие в системе сопровождения участников: визионерские
лекции, экспертные комментарии, разборы типичных ошибок.
Предоставление бонусов победителям и призёрам, в том числе
сопровождение: стажировки, экскурсии, карьерные консультации

СОТРУДНИЧЕСТВО В РАМКАХ МЕРОПРИЯТИЙ ПАРТНЁРА

Распространение информации о мероприятиях, совместная
работа по подготовке участников (вебинары для участников
и наставников), экспертиза работ и сопровождение победителей

НОВЫЕ СОВМЕСТНЫЕ АКТИВНОСТИ



НАУЧНАЯ ВСЕЛЕННАЯ ПЕРВЫХ

Главное научное событие 2026 года, 10-13 апреля 2026 года, Пермский край

Основная тема фестиваля
— технологии будущего

ИДЕЯ

Единая площадка для взаимодействия и обмена опытом всех акторов – технологических компаний, научных организаций, вузов, колледжей, школьников, родителей, наставников

ЗАДАЧИ

01. Развитие мотивации заниматься научно-исследовательской деятельностью у детей и молодёжи
02. Организация выставки достижений и проектов детей и молодёжи в научной сфере
03. Формирование сообщества проактивных молодых людей, чьи идеи могут стать основой развития стратегически значимых отраслей РФ

УЧАСТНИКИ



школьники



студенты
ссузов и вузов



партнёры



наставники

АКТИВНОСТИ

- Мастер-классы и лекции для участников от ведущих экспертов, тематические выезды на технологичные предприятия и в научные лаборатории
- Проведение выставки научных разработок детей и студентов ссузов и вузов
- Демонстрация флагманских проектов технологических партнёров
- Финал Всероссийского конкурса научного творчества «Будущее Первых»
- Панельные дискуссии для наставников, родителей, партнёров
- Реализация единых региональных событий (в поддержку основного мероприятия)

ПАРТНЁРЫ ФЕСТИВАЛЯ

Образовательная программа и выставка
флагманских разработок ведущих технологических
компаний и научных организаций

Активности на стенде

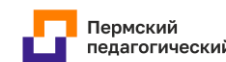
01. | демонстрация уникальных технологий, продуктов и научных разработок компаний
02. | интерактивные форматы и практические активности для участников
03. | знакомство школьников и студентов с отраслью и карьерными возможностями

Просветительская программа

01. | участие экспертов компаний в лекциях, мастер-классах и дискуссиях
02. | презентация технологических направлений и отраслевых задач
03. | открытый диалог с участниками о технологиях будущего

Экспертная оценка проектной деятельности

01. | оценка исследовательских и инженерных проектов участников
02. | профессиональная обратная связь и рекомендации



ОХВАТЫ БОЛЕЕ В ТЫС.



СБОР ПРЕДЛОЖЕНИЙ

Ключевые инициативы флагманского проекта 2026-2027

Цифровая платформа
и комплекс
просветительского
контента

01

Регулярная
просветительская
деятельность
в очном формате

02

Система
конкурсов
и иных
мероприятий

03

Всероссийский
фестиваль
«Научная Вселенная Первых»
В 2027 году

04

Проф-
ориентация
в разных
форматах

05

Сообщество
наставников

06

Флагманский проект

**ПЕРВЫЕ
В НАУКЕ**

 Курчатовский
институт | Это Первые 

ПЕРВЫЕ В НАУКЕ