



ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ
ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ
В СФЕРЕ ОБРАЗОВАНИЯ

КВЕСТ-ПЛАТФОРМА

«ИГРА ПЕРВЫХ»:

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО НАПОЛНЕНИЮ
И ИСПОЛЬЗОВАНИЮ

«Игра Первых» – квест-платформа, адаптированная для офлайн-мероприятий.



Цели заданий:

- Побуждать участников к активному перемещению между физическими локациями, создавая эффект глубокого погружения в символическое пространство мероприятий.
- Развивать интеллект, смекалку и внимательность.
- Совершенствовать индивидуальные и коллективные навыки личности.

Ниже представлены примеры и рекомендации по разработке заданий, основанных на региональном образовательном материале. Разработчики приложения готовы наполнить Приложение разработанными вами материалами, отражающими региональное содержание или иную актуальность, имеющую для вас образовательный потенциал.



Виды заданий

1. Тестовые задания

Классические вопросы с вариантами ответов. Создатель задания сам указывает правильный ответ (или несколько). Участнику нужно выбрать верный вариант.

Пример:

Вопрос: Кто был последним правителем из династии Рюриковичей?

- 1 — Иван Грозный
- 2 — Фёдор Иванович
- 3 — Алексей Михайлович
- 4 — Дмитрий Иванович

Правильный ответ: 2



Виды заданий

2. Кодовые задания

Задания, где участник сам вписывает ответ – набор букв или цифр без пробелов, первая буква обязательно заглавная.

Типы кодовых заданий:

Обычные вопросы с коротким ответом.

Пример: Вопрос: Название семьи, состоящей из нескольких поколений?

Ответ: Расширенная

Ребусы или загадки (размещаются в разных зонах мероприятий, стимулируя посещение большего числа локаций).

Пример: Ребус/подсказка: (изображение или описание).

Ответ: Патриотизм

Проверка выполнения задания. Участник выполняет физическое задание (например, делает фото, собирает команду, проходит маршрут), а кодовый ответ подтверждает выполнение. Код сообщает организатор или размещён на локации.

Пример: Задание №1 «Крикни громче». Описание: Как можно громче крикни в микрофон и получи бесплатную подписку на 1, 3 или 6 месяцев в сервисе VK Музыка.

Ответ в приложении: Подписка

Рекомендации по созданию заданий



- **Чередовать форматы:** сочетать интеллектуальные задания (например, исторические викторины) с активными (миссии, поиски, задания на скорость, взаимодействие с другими).
- **Использовать пространство:** интегрировать задания с реальными локациями, чтобы вовлекать участников в движение по площадке. Подключать разные навыки: одни задания требуют знаний, другие – внимательности

Система достижений



Помимо «движкоинов» за конкретные задания, участники могут получать достижения – специальные отметки, которые закрепляются в их профиле.

- даются за определённое количество выполненных заданий;
- связаны с событийными активностями (например, пройти весь маршрут мероприятия, поучаствовать в командной игре, собрать полный набор ребусов);
- могут открывать дополнительные бонусы или увеличивать начисление валюты.

Пример:

- достижение «Следопыт» – посетить все локации мероприятия;
- достижение «Командный игрок» – выполнить 3 задания.

Достижения можно продвигать как отдельную игровую мотивацию, которая позволяет накопить больше валюты и открывать редкие призы.

Мастерская (магазин)



В разделе «Мастерская» участники обменивают заработанные движкоины на:

- реальные призы (сувениры, подарки от партнёров, скидки на сервисы);
- предметы по кодам – организаторы могут загружать внутрь магазина предметы, которые выдаются только при введении специального кода (например, за особые задания или для победителей командных миссий).

Презентация возможностей квест-платформы «Игра первых» по наполнению региональным контентом прошла 28 мая 2025 года в рамках научно-методического семинара ФГАНУ «ФИЦТО» «Игровые механики и информационная безопасность в современном образовании». Лучший региональный опыт использования приложения будет обобщён и представлен в будущих презентациях.



ФЕДЕРАЛЬНЫЙ ИНСТИТУТ
ЦИФРОВОЙ ТРАНСФОРМАЦИИ
В СФЕРЕ ОБРАЗОВАНИЯ

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!