



# Гайд: «Геймификация без бюджета»

*Как использовать игровые механики на обычных парах, не покупая дорогой софт*

Корпоративный университет КФУ, 2026

# Вступление

Когда говорят «Геймификация», многие представляют сложные приложения, виртуальную валюту и программистов. На самом деле геймификация — это не про технологии, а про психологию. Это способ обмануть мозг, заставив его воспринимать скучное как интересное.

Весь дорогой софт просто автоматизирует то, что вы можете делать руками, маркером и бумагой. Этот гайд — набор механик, которые работают без интернета, без бюджета и без подготовки.

# Шаг 1. Три кита геймификации

(Краткий ликбез)



## Цель (Вызов)

Студент должен понимать, к чему он идёт. «Заработать 100 баллов», «Получить титул "Эксперт"», «Пройти уровень».



## Правила (Ограничения)

Что можно, что нельзя, как начисляются баллы. Правила зарождают интерес.



## Обратная связь (Награда)

Мгновенное понимание: «Я молодец» или «Надо лучше». Это могут быть баллы, жетоны, похвала, бейджи.

**Всё остальное — декорации. И их можно создать из подручных средств.**

# Шаг 2. Механики, которые работают без софта

7 механик, которые можно внедрить за 5 минут.

## 1 Баллы (Опыт) — на доске или в журнале

Это база. Студенты обожают копить.

## 2 Уровни — видимый рост

Баллы быстро надоедают, если не видно прогресса. Уровни создают ощущение роста.

## 3 Бейджи (Ачивки) — признание особых заслуг

Бейдж — отметка о необычном достижении. Его можно придумать под свою дисциплину.

## 4 Легенда (Сюжет) — превращаем предмет в приключение

Самый мощный, но и самый творческий приём. Превратите курс в миссию.

## 5 Квесты (Задания) — вместо скучных упражнений

Превратите обычное задание в цепочку действий.

## 6 Рейтинг (Таблица лидеров) — дух соревнования

Людам свойственно сравнивать себя с другими. Используйте это.

## 7 Элемент случайности (Рандом) — как в настоящей игре

Неожиданный бонус или штраф подстёгивает интерес.

# Баллы и Уровни



## Как сделать баллы:

Заведите в электронном журнале (или даже на листе ватмана на стене) колонку «Опыт» или «XP».

Начисляйте баллы за всё:

- ответ на вопрос (+1),
- решение у доски (+3),
- найденную ошибку в учебнике (+2),
- помощь однокласснику (+5).

**Важно:** Баллы должны что-то означать. Например, 50 баллов = право на одну подсказку на зачете.

## Как сделать уровни:

С самого начала договоритесь со студентами о порогах.

- 0-20 баллов — «Стажёр»;
- 21-50 — «Мастер»;
- 51+ — «Эксперт».

Каждый уровень даёт новые привилегии.

**Как оформить:** Напишите уровни мелом на доске или сделайте табличку на стенде. Каждую неделю обновляйте, кто на каком уровне.

# Бейджи

## Идеи бейджей:

- «Критик» — за самый каверзный вопрос.
- «Помощник» — за то, что объяснил тему другому студенту.
- «Библиотекарь» — за найденную дополнительную информацию.
- «Скорость» — за самое быстрое решение задачи.

## Как сделать физически:

Распечатайте кружочки на цветном принтере, используйте бумажные наклейки или ламинированные карточки; можно также просто рисовать звёздочки или ставить стикеры в журнале напротив фамилии. Выдавайте бейджи на занятии или закрепляйте их на столах/доске — важно, чтобы их было легко видеть и обновлять.





# Легенда

Два примера легенд/сюжетов для разных дисциплин:

## Пример для юристов:

"Вы не студенты, вы следователи. Каждая лекция — новое дело. Ваша задача — найти преступника (решить кейс), используя УК РФ как главный инструмент".

## Пример для программистов:

"Вы — команда стартапа. Вам нужно за семестр разработать приложение. Каждая лабораторная — это спринт, где вы получаете бюджет (баллы) на развитие".

**Как сделать:** Достаточно одной фразы в начале семестра и периодических отсылок к легенде.

# Квесты, Рейтинг и Случайность

## Квесты

Чтобы получить доступ к следующей теме, вам нужно разгадать код. Для этого решите три задачи. Ответы сложите — получите число, которое "откроет дверь".

**Фишка:** Можно зашифровать ответы в виде QR-кодов, развешенных по аудитории.

## Рейтинг

Простая таблица на доске или в общем чате — Топ-5 или Топ-10. Обновляйте раз в неделю.

**Важно:** Следите, чтобы отрыв не становился слишком большим, иначе новички потеряют интерес. Можно сделать отдельный рейтинг для «новичков» и «профессионалов».

## Элемент случайности

Мешочек с бумажками, где написаны задания или бонусы — студент тянет билет. Или «Колесо фортуны» на телефоне (есть бесплатные приложения-рандомайзеры).

Выпало «+1 балл» или «Ответь на следующий вопрос» — весело и интересно.



# Шаг 3. Пример: Геймифицируем обычную лекцию за 10 минут

Допустим, у вас тема «История Древнего Рима» (но подставьте любую свою).

Вот как это может выглядеть:

- **Легенда:** «Коллеги, мы не на лекции. Мы — археологи, которые только что нашли артефакты Древнего Рима. Наша задача — понять, что это за цивилизация».
- **Баллы:** За каждый правильный ответ — «денарий» (римская монета). Кто соберёт 50 денариев — получит «титул патриция» (право не делать одно домашнее задание).
- **Квест:** «Артефакты (карточки с терминами) разбросаны по аудитории. Найдите их и соберите пары: термин — определение».
- **Бейдж:** Тому, кто найдёт скрытую связь с современностью — бейдж «Провидец».
- **Рейтинг:** На доске рисуем колонки «Патриции» (топ-5) и «Квириты» (остальные, но у них есть шанс подняться).

Никакого софта. Только мел / маркер, бумага и ваша фантазия.

# Чек-лист: Готовы ли вы к геймификации?

- 1 Я определил, за что буду начислять баллы (минимум 5 видов активности).
- 2 Я придумал легенду или сюжет для своего курса (или хотя бы одной темы).
- 3 Я продумал, что студенты смогут купить за баллы (привилегии, бонусы).
- 4 У меня есть способ визуализации прогресса (доска, ватман, таблица в чате).
- 5 Я заготовил 2-3 бейджа под свою дисциплину.
- 6 Я готов объяснить студентам правила игры за 5 минут.

# Шаг 4. Как обновлять игру

Геймификация может приесться. Чтобы этого не случилось:

## Меняйте механику

Раз в 3-4 недели. Месяц работали с баллами — введите уровни. Надоели уровни — запустите охоту за бейджами.

## Спрашивайте студентов

«Вам ещё интересно? Что добавить?» Они сами подскажут идеи.

## Вводите ивенты

Одноразовые акции: «В эту пятницу — двойные баллы!» или «Конкурс на лучший конспект с призом».

# Рабочая тетрадь

1 Выберите одну вашу тему. Как можно переименовать её в игровом ключе?

(Например, «Налоговое право» -> «Охота на нарушителей», «Химия» -> «Алхимическая лаборатория»).  
Запишите 2-3 варианта.

---

---

2 Придумайте 5 действий, за которые студенты будут получать баллы.

Важно: это должны быть действия, которые полезны для обучения (не просто «сидеть тихо»).

---

---

3 Придумайте 3 бейджа специально для вашего предмета.

Как они будут называться и за что вручаться?

---

---

4 Что студенты смогут купить за баллы?

(Право подойти к ответу вторым, освобождение от одного теста и т.д.).

---

---

5 Какой элемент случайности вы можете добавить?

(Мешочек с задачами, кубик, рулетка).

---

---

6 Главный страх: Чего вы боитесь в этой затее?

(Не поймут, будет шумно, потрачу время зря). Напротив каждого страха напишите, как вы его минимизируете.

---

---



# Резюме

Геймификация — это не про приложения, это про отношение. Вы можете сделать игру из чего угодно, имея только мел / маркер и доску. Начните с малого: добавьте баллы и таблицу рейтинга. Когда увидите, как загораются глаза студентов, захочется добавить легенду, бейджи и квесты.

- ✔ **Попробуйте прямо завтра. Первая же игра начнётся с фразы: «А давайте сегодня поиграем?»**