

В. В. Письменний

ВИКОРИСТАННЯ ІНСТРУМЕНТІВ ГЕЙМІФІКАЦІЇ ПРИ ВИКЛАДАННІ ДИСЦИПЛІНИ «ФІНАНСОВЕ ПРАВО»

Анотація. У статті досліджено можливості гейміфікації як ефективного засобу модернізації освітнього процесу в закладах вищої освіти. Визначено, що гейміфіковані освітні інструменти не лише урізноманітнюють освітнє середовище, а й підвищують залученість студентів до навчального процесу, сприяють глибшому засвоєнню складного теоретичного матеріалу, актуалізують здатність до практичного застосування знань у змодельованих умовах. Особливу увагу приділено аналізу педагогічної доцільності й дидактичного потенціалу авторської настільної гри «Фінансові шахраї» при викладанні дисципліни «Фінансове право». З'ясовано, що використання цієї гри дозволило створити симулятивне середовище, в якому студенти мали змогу взаємодіяти з фінансово-правовими нормами через сценарії, змодельовані на основі реальних кейсів банківської практики, що охоплюють ризики шахрайства, правопорушень і порушення принципів доброчесності. Доведено, що така форма роботи сприяла розвитку критичного мислення, аналітичних здібностей, емоційного інтелекту, навичок ефективної комунікації, переконання, а також забезпечила формування здатності швидко адаптуватися до умов невизначеності і нести відповідальність за прийняті рішення. Результати дослідження засвідчили, що настільна гра «Фінансові шахраї» виконує комплексну освітню функцію: навчає основ фінансово-правової грамотності, моделює складні ситуації правозастосування і забезпечує формування соціально значущих якостей студентів, зокрема командності, відповідальності й етичності. Визначено, що гейміфікований підхід у викладанні дисципліни «Фінансове право» забезпечив глибшу інтеграцію теоретичних знань із практичними навичками, стимулював професійну рефлексію і забезпечив якісно новий рівень підготовки фахівців.

Ключові слова: гейміфікація, ігрові технології навчання, настільні ігри.

Постановка проблеми. У сучасних умовах трансформації освітнього процесу, зумовленої необхідністю формування практикоорієнтованих компетентностей здобувачів освіти, особливого значення набувають інноваційні методи навчання, спрямовані на активізацію мотивації студентів, забезпечення глибшого засвоєння навчального матеріалу та підвищення якості освітньої діяльності. У цьому контексті гейміфікація розглядається не лише як інструмент залучення, а й повноцінний дидактичний засіб, що дає змогу моделювати складні навчальні ситуації

і сприяє розвитку критичного мислення, логіки й аналітичних здібностей.

Дисципліна «Фінансове право», що є однією з базових у системі підготовки фахівців у галузі фінансів, характеризується високим ступенем абстрактності навчального матеріалу, значним обсягом нормативно-правових актів й обмеженим рівнем емоційного залучення студентів. Це створює певні труднощі у викладанні й сприйнятті інформації, особливо в умовах змішаного або дистанційного навчання. Застосування гейміфікованого підходу здатне трансформувати освітню парадигму: замість пасивного засвоєння знань студенти залучаються до активної взаємодії, приймають рішення в умовах

ігрового моделювання фінансово-правових ситуацій, що сприяє кращому розумінню змісту правових норм і механізмів їх реалізації.

Актуальність використання інструментів гейміфікації зростає в умовах воєнного стану в Україні, коли освітній процес зазнає численних викликів — від психологічного виснаження студентів до обмежених матеріально-технічних ресурсів для проведення традиційних форм навчання. Гейміфікація виконує не лише освітню, а й соціальну функцію — сприяє підтримці академічної стійкості, збереженню внутрішньої мотивації до навчання, формуванню фахових знань і навичок у майбутніх спеціалістів. З огляду на зазначене, використання ігрових технологій при викладанні дисципліни «Фінансове право» постає як невід’ємний компонент адаптації системи вищої освіти України до сучасних реалій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій засвідчує зростання наукового інтересу до гейміфікації навчання. У працях Г. Козуб [1], Л. Констанкевич [2], К. Мехед [3], С. Переяславської [4], О. Саган [5] та інших наголошується на значному потенціалі гейміфікованих підходів до активізації пізнавальної діяльності студентів, формування ключових компетентностей і забезпечення засвоєння навчального матеріалу завдяки інтерактивній взаємодії та емоційній включеності. Водночас у них акцентується, що ефективність гейміфікації як освітнього засобу залежить від її методично обґрунтованого впровадження, наявності педагогічної рефлексії, адаптивності дидактичного дизайну та системного моніторингу її впливу на освітній процес.

В умовах дедалі більшої потреби у підвищенні якості вищої освіти, особливо в контексті викладання дисципліни «Фінансове право», актуалізується дослідження ігрових технологій навчання. Вивчення емпіричних результатів і дидактичних моделей інтеграції гейміфікації в освітній процес дає змогу визначити оптимальні підходи до розроблення й адаптації інноваційних форм навчання. Це, своєю чергою, сприяє підвищенню ефективності засвоєння навчального матеріалу і забезпечує розвиток професійної ідентичності майбутніх фахівців. Отже, подальше вивчення гейміфікації як педагогічного феномену є важливою умовою модернізації освітніх практик у закладах вищої освіти.

Мета статті — дослідити застосування інструментів гейміфікації при викладанні дисципліни «Фінансове право», зокрема настільної гри «Фінансові шахраї», для розвитку професійних компетентностей студентів.

Виклад основного матеріалу. Сучасна освітня парадигма дедалі активніше інтегрує гейміфіковані методики як засіб активізації пізнавальної діяльності студентів і формування професійних компетентностей. Дисципліна «Фінансове право», що поєднує елементи публічного управління, державних і місцевих фінансів, податкової політики, бюджетного регулювання та банківської діяльності, потребує міждисциплінарного підходу до викладання. У цьому контексті ігрові інструменти забезпечують формування у здобувачів вищої освіти здатності до правового аналізу, інтерпретації нормативно-правових актів, ухвалення рішень в умовах невизначеності, а також сприяють усвідомленню особистої відповідальності за наслідки прийнятих рішень.

Фінансово-правові норми вирізняються високим рівнем формалізованості, термінологічною складністю і потребою точного розуміння процедурних аспектів. У межах традиційних форм викладу навчального матеріалу студенти нерідко демонструють поверхневе засвоєння дефініцій без належного осмислення їхньої практичної значущості. Натомість гейміфіковані інструменти сприяють трансформації пасивного споживання знань в активну пізнавальну діяльність, за якої студенти розв’язують умовно-реальні кейси, взаємодіють у різних ролях тощо. Таке занурення у симульовані ситуації активізує розвиток інтерпретаційних і дискусійних навичок, забезпечує зв’язок між теоретичними положеннями та їх практичною імплементацією.

Інтеграція гейміфікаційних інструментів у викладання дисципліни «Фінансове право» має спиратися на чітко сформульовані дидактичні цілі, змістові особливості навчального матеріалу і специфіку когнітивного сприйняття студентської аудиторії. Доцільним у цьому контексті є впровадження авторських гейміфікованих засобів, зокрема настільних ігор, що створюють можливості для моделювання складних механізмів взаємодії між різними суб’єктами фінансово-правових відносин. Це не лише підвищує рівень засвоєння теоретичного матеріалу, а й дає змогу своєчасно ідентифікувати прогалини у знаннях, коригуючи освітню траєк-



Рис. 1. Картки ролей настільної гри «Фінансові шахраї»

торію відповідно до актуальних потреб здобувачів.

Під час опанування теми публічно-правового регулювання банківської системи та банківської діяльності ефективним дидактичним інструментом зарекомендувала себе настільна гра «Фінансові шахраї» (розробники — В. Письменний і С. Коженівський). У результаті апробування в студентському середовищі під час практичних занять гра засвідчила позитивний вплив на рівень навчальної мотивації, глибину опрацювання змісту теми, а також формування навичок правової інтерпретації банківського законодавства. Завдяки моделюванню типових ситуацій девіантної поведінки у сфері банківських послуг гра сприяє розвитку критичного мислення, здатності до виявлення правопорушень і реагування на них у межах правового поля.

Настільна гра «Фінансові шахраї» є симуляційною платформою, що реплікує динамічні процеси банківського сектору, інтегруючи ключові принципи соціальної дедукції, інформаційної асиметрії та комунікативної взаємодії. Ця архітектура дає змогу моделювати складні поведінкові патерни і стратегічні дилеми, що виникають у контексті банківської діяльності. Концептуальною основою гри є імітація реалістичних сценаріїв, де учасники стикаються з викликами, такими як проблема довіри, ризики фінансового шахрайства і необхідність прийняття раціональних рішень в умовах глибокої невизначеності. Це потребує вивчення банківського законодавства, оскільки воно є складним і містить безліч нюансів.

Учасники гри поділяються на три основні ролі — клієнт, банкір і шахрай, кожна з яких відіграє специфічну функцію у фінансовій взаємодії

та впливає на динаміку ігрового процесу (рис. 1). Клієнт є центральною фігурою, оскільки він ухвалює ключові рішення щодо довіри й розподілу своїх фінансових ресурсів між іншими учасниками. Роль клієнта є відкритою, що посилює соціальний контекст і міжособистісну взаємодію, спонукаючи інших гравців до переконання у своїй чесності або приховування деструктивних намірів. На відміну від цього, ролі банкірів і шахраїв залишаються прихованими, що ускладнює процес прийняття рішень клієнтом і створює умови для застосування стратегій маніпуляції, дедукції та аргументованого переконання.

Ігровий процес розгортається в декількох раундах, кожен з яких імітує реалістичний цикл взаємодії між клієнтом, банкірами й шахраями. Учасники послідовно прагнуть завоювати довіру клієнта, аргументуючи свою надійність, або ж дискредитувати опонентів. Центральним елементом гри є процес прийняття клієнтом рішення щодо надання або відмови у довірі, що вербалізується через використання карток «Довіряю» або «Не довіряю» (рис. 2). Це моделює ключові механізми, задіяні у процесі ухвалення рішень у реальному світі. Довіра виступає як важливий елемент, що впливає на оцінку ризиків та інтерпретацію інформації, спонукаючи учасників до раціонального вибору.

Механізм прийняття рішень у грі може реалізовуватися за двома варіантами. Перший — відкритий, коли результати вибору клієнта стають доступними одразу після ухвалення рішень. Це сприяє поглибленому аналізу поведінкових стратегій учасників, надає можливість коригувати тактику на основі отриманої інформації та моделювати довгострокові відносини в ігровому



Рис. 2. Картки довіри настільної гри «Фінансові шахраї»

середовищі. Другий — закритий, за якого рішення клієнта залишається прихованим для інших учасників до завершення гри. Це посилює психологічну напругу і змушує гравців діяти в умовах інформаційної асиметрії, що максимально наближує ігровий процес до реалій фінансових операцій, де неповнота інформації є вагомим фактором ризику.

Після завершення трьох раундів розподілу довіри відбувається етап розкриття ролей — кульмінаційний момент гри, оскільки саме під час нього оцінюється ефективність реалізованих стратегій соціальної дедукції, переконання й аналітичного мислення. Перемога шахраїв фіксується за умови, що кількість отриманих ними карток «Довіряю» дорівнює або перевищує кількість карток «Не довіряю» — це свідчить про успішну маніпуляцію довірою клієнта

і приховування шахрайських намірів. Перемога банкірів і клієнта настає за умови, що банкіри набрали більшу кількість карток «Довіряю» порівняно із шахраями, що відображає довіру клієнта до легітимних фінансових установ.

Настільна гра «Фінансові шахраї» відіграє важливу роль у розвитку критичного мислення й аналітичних здібностей учасників, оскільки вимагає від них здатності до комплексного аналізу висловлювань та поведінкових патернів інших гравців (див. табл. 1). У процесі змагання гравці змушені оцінювати достовірність наданої інформації, що дає їм змогу розпізнавати приховані мотиви, маніпулятивні стратегії та психологічні прийоми, які використовуються для впливу на прийняття рішень. Цей процес активно сприяє формуванню когнітивних навичок, важливих для ухвалення обґрунтованих рішень в умовах обмеженості інформації та невизначеності, які характерні для реальних ситуацій у банківській діяльності.

Гра значною мірою сприяє розвитку навичок ефективної комунікації та переконання, оскільки її механіка передбачає активну взаємодію учасників — клієнта, банкіра і шахрая, де вони мають аргументувати свої рішення і спростовувати доводи суперників. Гравці навчаються адаптовувати власну риторику залежно від ситуації, використовуючи як логічні, так і емоційні аргументи для впливу на думку інших учасників, що є важливим для досягнення стратегічних цілей гри. Подібні навички мають критичне значення у професійній діяльності для ефективного

Таблиця 1

Навички, які розвиваються під час настільної гри «Фінансові шахраї»

Навички	Характеристика
Критичне мислення й аналітичні здібності	Учасники змушені оцінювати доводи опонентів, аналізувати логічну обґрунтованість їхніх слів, розпізнавати маніпулятивні тактики, перевіряти достовірність отриманої інформації та формулювати власну аргументацію
Ефективна комунікація та переконання	Гра стимулює розвиток риторичних умінь, адаптацію до контраргументів, використання логічних та емоційних методів переконання, формування аргументативних стратегій і вибудовування довірчих комунікацій
Емоційний інтелект	Учасники вчать розпізнавати ознаки обману, читати емоційні реакції опонентів, аналізувати невербальні сигнали (міміку, жести, інтонацію), розуміти психологічні прийоми впливу і керувати власними емоціями
Фінансово-правова грамотність	Гра моделює реальні механізми взаємодії між клієнтами, фінансовими установами та шахраями, даючи змогу краще усвідомити принципи довіри у фінансовій системі і ризику, пов'язані із шахрайством

ведення переговорів, налагодження довірчих відносин з партнерами та клієнтами, ухвалення зважених фінансових рішень.

У процесі гри особливу роль відіграє розвиток емоційного інтелекту, оскільки учасники змушені орієнтуватися не тільки на вербальні твердження, а й на невербальні сигнали, зокрема міміку, жести, інтонацію голосу і поведінкові реакції опонентів. Спостерігаючи й аналізуючи ці фактори, гравці набувають здатності ідентифікувати ознаки обману, розпізнавати психологічні прийоми впливу й адаптувати свою поведінку залежно від соціального контексту, що значно підвищує ефективність комунікації та взаємодії. Ці навички важливі для банкірів і працівників інших сфер, що приймають рішення в умовах невизначеності. Адже для ухвалення рішень необхідно враховувати особистісні характеристики суб'єктів взаємодії.

Гра виконує важливу освітню функцію, сприяючи підвищенню рівня фінансово-правової грамотності; моделює реальні економічні сценарії, відображаючи механізми функціонування банківської системи, особливості фінансової взаємодії між суб'єктами ринку і потенційні ризики, пов'язані із шахрайськими схемами. Гравці отримують практичне розуміння ключових аспектів фінансової поведінки: формування довіри між фінансовими установами і клієнтами, застосування стратегій маніпуляцій з боку шахраїв, а також методів мінімізації фінансових ризиків. Завдяки інтеграції гейміфікаційних елементів гра не тільки підвищує рівень зацікавленості учасників, а і є інструментом навчання.

Висновки. У результаті проведеного дослідження використання інструментів гейміфікації при викладанні дисципліни «Фінансове право» нами сформульовано такі висновки:

1. Гейміфікація є ефективним засобом модернізації освітнього процесу у вищій школі, що відповідає актуальним тенденціям трансформації методів викладання й орієнтації на формування практикоорієнтованих компетентностей студентів. У контексті дисципліни «Фінансове право» це дозволяє переосмислити традиційну модель навчання, надаючи студентам змогу опанувати складний навчальний матеріал через активну взаємодію, моделювання ситуацій і прийняття рішень у зміненому ігровому середовищі.

2. Гейміфіковані методики навчання сприяють підвищенню мотивації здобувачів вищої освіти, активізують пізнавальну діяльність і створюють умови для залучення студентів до глибшого опрацювання змісту фінансово-правових норм. Ігрові сценарії дають змогу не тільки реплікувати реальні виклики, пов'язані з регулюванням фінансових ринків, а й формувати здатність аналізувати правові колізії, оцінювати наслідки правозастосовних рішень і прогнозувати їхній вплив.

3. Використання спеціально розроблених гейміфікованих інструментів, зокрема настільної гри «Фінансові шахраї», демонструє високу педагогічну й методичну ефективність у формуванні фахових компетентностей. Завдяки моделюванню ситуацій з банківської практики, що охоплюють ризики шахрайства, правопорушень і порушення принципів доброчесності, гра стимулює розвиток критичного мислення, навичок аналізу, умінь адаптуватися до умов невизначеності та нести відповідальність за наслідки прийнятих рішень.

4. Настільна гра «Фінансові шахраї» при викладанні дисципліни «Фінансове право» виконує не тільки пізнавальну, а й виховну функцію, формуючи у студентів правосвідомість, повагу до принципів законності та фінансової дисципліни. Практична взаємодія у процесі гри забезпечує формування соціально важливих якостей: відповідальності, етичності, здатності до командної роботи, що є визначальними характеристиками сучасного фахівця у сфері фінансів.

Перспективи подальших досліджень у сфері використання інструментів гейміфікації в освітньому процесі характеризуються значним потенціалом для поглиблення розуміння комплексного впливу інтерактивних ігрових механізмів на різні аспекти навчання. Важливо вивчити мотиваційні чинники, які активізуються у процесі застосування ігрових елементів, зокрема їхній вплив на внутрішню мотивацію студентів, рівень зацікавленості та готовність до самостійного опрацювання навчального контенту. Також дослідження мають охоплювати поведінкові реакції учасників освітнього процесу, як-от зміни у навчальній активності, комунікативних навичках і здатності до прийняття обґрунтованих рішень у складних, наближених до реальних, ситуаціях.

Список використаних джерел

1. Козуб Г. О., Таран В. І. Гейміфікація в освітніх процесах. *Грааль науки*. 2024. № 47. С. 535–540.
2. Констанкевич Л., Радкевич М., Лехіцький Т. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі. *Нова педагогічна думка*. 2022. № 3 (111). С. 47–51.
3. Мехед К. М. Гейміфікація навчання як інноваційний засіб реалізації компетентнісного підходу у закладах вищої освіти. *Вісник Національного університету «Чернігівський колегіум» імені Т. Г. Шевченка*. Серія: Педагогічні науки. 2020. № 7 (163). С. 19–22.
4. Переяславська С. О., Смагіна О. О. Гейміфікація як сучасний напрям вітчизняної освіти. *Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету*. 2019. Спецвип. С. 250–260.
5. Саган О. В. Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Педагогічні науки*. 2022. Вип. 100. С. 12–18.
2. Konstankevych, L., Radkevych, M., & Liekhitskyi, T. (2022). Heimifikatsiia yak innovatsiinyi pidkhid v osvitnomu protsesi [Gamification as an innovative approach in the educational process]. *Nova Pedagogichna dumka — New Pedagogical Thought*, 3 (111), 47–51 [in Ukrainian].
3. Mekhed, K. M. (2020). Heimifikatsiia navchannia yak innovatsiinyi zasib realizatsii kompetentnitsnoho pidkhodu u zakladakh vyshchoi osvity [Gamification of learning as an innovative tool for implementing the competency-based approach in higher education institutions]. *Bulletin of the National University "Chernihiv Collegium" named after T. H. Shevchenko. Series: Pedagogical Sciences*, 7 (163), 19–22 [in Ukrainian].
4. Pereiaslavska, S. O., & Smahina, O. O. (2019). Heimifikatsiia yak suchasnyi napriam vitchyznianoï osvity [Gamification as a modern trend in Ukrainian education]. *Vidkryte osvitnie e-seredovyshe suchasnoho universytetu — Open Educational E-Environment of a Modern University*, special issue, 250–260 [in Ukrainian].
5. Sahan, O. V. (2022). Heimifikatsiia yak suchasnyi osvitnii trend [Gamification as a modern educational trend]. *Pedagogichni nauky — Pedagogical Sciences*, 100, 12–18 [in Ukrainian].

References

1. Kozub, H. O., & Taran, V. I. (2024). Heimifikatsiia v osvitnikh protsesakh [Gamification in educational processes]. *Hraal nauky — Grail of Science*, 47, 535–540 [in Ukrainian].
2. Konstankevych, L., Radkevych, M., & Liekhitskyi, T. (2022). Heimifikatsiia yak innovatsiinyi pidkhid v osvitnomu protsesi [Gamification as an innovative approach in the educational process]. *Nova Pedagogichna dumka — New Pedagogical Thought*, 3 (111), 47–51 [in Ukrainian].
3. Mekhed, K. M. (2020). Heimifikatsiia navchannia yak innovatsiinyi zasib realizatsii kompetentnitsnoho pidkhodu u zakladakh vyshchoi osvity [Gamification of learning as an innovative tool for implementing the competency-based approach in higher education institutions]. *Bulletin of the National University "Chernihiv Collegium" named after T. H. Shevchenko. Series: Pedagogical Sciences*, 7 (163), 19–22 [in Ukrainian].
4. Pereiaslavska, S. O., & Smahina, O. O. (2019). Heimifikatsiia yak suchasnyi napriam vitchyznianoï osvity [Gamification as a modern trend in Ukrainian education]. *Vidkryte osvitnie e-seredovyshe suchasnoho universytetu — Open Educational E-Environment of a Modern University*, special issue, 250–260 [in Ukrainian].
5. Sahan, O. V. (2022). Heimifikatsiia yak suchasnyi osvitnii trend [Gamification as a modern educational trend]. *Pedagogichni nauky — Pedagogical Sciences*, 100, 12–18 [in Ukrainian].

V. V. Pysmennyi

USING GAMIFICATION TOOLS IN TEACHING THE COURSE “FINANCIAL LAW”

Abstract. The article presents the potential of gamification as an effective tool for modernizing the educational process in institutions of higher education. It has been determined that gamified educational tools not only diversify the learning environment but also enhance student engagement, facilitate deeper assimilation of complex theoretical material, and activate the ability to apply knowledge in simulated conditions. Special attention is given to the analysis of the pedagogical appropriateness and didactic potential of the original board game “Financial Fraudsters” in the context of teaching the course “Financial Law”. It has been established that the use of this game enabled the creation of a simulated environment in which students interacted with financial-legal norms through scenarios modeled on real banking practice cases, including risks of fraud, legal violations, and breaches of integrity principles. It is proven that this form of educational activity fostered the development of critical thinking, analytical skills, emotional intelligence, effective communication and persuasion abilities, and also contributed to the formation of students capacity to adapt to uncertainty and take responsibility for decisions made. The research findings show that the board game “Financial Fraudsters” performs a complex educational function: it teaches the basics of financial-legal literacy, models complex situations of legal application, and fosters the development of socially important student qualities such as teamwork, responsibility, and ethical behavior. It has been established that the gamified approach to teaching “Financial Law” ensured a deeper integration of theoretical knowledge with practical skills, stimulated professional reflection, and provided a qualitatively new level of specialist training.

Keywords: gamification, game-based learning technologies, board games.

ІНФОРМАЦІЯ ПРО АВТОРА

Письменний Віталій Валерійович — д. екон. наук, доцент, професор кафедри економіки та фінансів, Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя, м. Тернопіль, Україна, vitaliipysmennyi@tntu.edu.ua; ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7852-3627>

INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Pysmennyi V. V. — D. Sc. in Economics, Associate Professor, Professor of the Department of Economics and Finance, Ternopil Ivan Puluj National Technical University, Ternopil, Ukraine, vitaliipysmennyi@tntu.edu.ua; ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7852-3627>

Стаття надійшла до редакції / Received 11.06.2025