

В. В. Письменний

# ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ГРИ «ПРАВА ЧИ ОБОВ'ЯЗКИ?» У ПРОЦЕСІ ВИКЛАДАННЯ ДИСЦИПЛІНИ «ФІНАНСОВЕ ПРАВО» ТА МОЖЛИВОСТІ ЇЇ ІНТЕГРАЦІЇ В ОНЛАЙН-ФОРМАТ НАВЧАННЯ

**Анотація.** Статтю присвячено методичним і практичним аспектам використання настільної гри «Права чи обов'язки?» у процесі викладання дисципліни «Фінансове право». Проаналізовано дидактичний потенціал гри як інструменту діяльнісного навчання, що ґрунтується на принципах компетентнісного підходу. Визначено, що її застосування в освітньому процесі дає змогу створити інноваційне середовище, в якому засвоєння знань супроводжується когнітивною активізацією, розвитком навичок аргументації, підвищенням комунікативної культури та формуванням правосвідомості студентів. Акцентовано на гнучкості методики проведення гри «Права чи обов'язки?», що дає змогу ефективно використовувати її як у традиційній, так і в дистанційній формах навчання. Особливу увагу приділено можливостям трансформації гри в онлайн-формат із використанням платформи Zoom, що забезпечує збереження педагогічних функцій ігрової моделі через використання спільного екрана, чатів, віртуальних кімнат для командної взаємодії. Такий підхід відповідає сучасним тенденціям цифрової епохи, які передбачають переорієнтацію освітнього процесу на активне залучення студентів, використання інтерактивних інструментів і створення адаптивного освітнього простору. Виявлено функціональні особливості цифрових платформ Google Meet, Microsoft Teams, Jitsi Meet і Cisco Webex у контексті їх застосування для онлайн-реалізації гри «Права чи обов'язки?». Також проаналізовано можливості платформ для створення гейміфікованих вікторин та інтерактивних завдань Kahoot!, Quizizz, Mentimeter і Wooclap. У межах дослідження зроблено висновок, що впровадження гейміфікованого підходу у викладання фінансового права через гру «Права чи обов'язки?» сприяє не лише підвищенню рівня засвоєння нормативного матеріалу, а й формуванню ціннісного ставлення до права, вихованню громадянської ідентичності та розвитку демократичної правової культури.

**Ключові слова:** інноваційні методи навчання, гейміфікація, настільні ігри, освітні онлайн-платформи, компетентнісний підхід, фінансове право, правосвідомість.

**Постановка проблеми.** В умовах трансформації освітнього середовища та зростання потреби в інтерактивних і студентоцентричних підходах до навчання особливої значущості набуває пошук ефективних методик викладання. Традиційні методики, які ґрунтуються на проведенні лекцій, семінарів і контрольних заходів,

щораз більше поступаються місцем інноваційним освітнім практикам, спрямованим на підвищення мотивації студентів, активізацію їхньої пізнавальної діяльності та розвиток професійно значущих компетентностей. Виклики цифрової епохи, необхідність формування критичного мислення, здатності до командної роботи та креативного розв'язання проблем потребують оновлення педагогічного інструментарію,

зокрема в частині впровадження гейміфікації навчання.

Ігри як один з інструментів гейміфікації дедалі активніше використовуються в освітній практиці багатьох закладів вищої освіти. Їхній потенціал полягає у поєднанні когнітивних, емоційних, соціальних і поведінкових аспектів навчання, що сприяє формуванню знань і навичок у невимушеній, проте цікавій та інтелектуально насиченій формі. Використання ігор у процесі викладання дисципліни «Фінансове право» дає змогу симулювати складні фінансово-правові ситуації в контексті реалізації принципів функціонування публічних фінансів та ознайомлювати студентів з основними нормами бюджетно-податкового законодавства через інтерактивну ігрову взаємодію.

Водночас гейміфікація дисципліни «Фінансове право» зумовлює необхідність науково обґрунтованого підходу до розроблення та впровадження ефективних ігрових технологій. Це передбачає зміну парадигми навчання. Замість простого запам'ятовування нормативно-правового матеріалу студенти мають опанувати його через діяльнісний підхід, що імітує реальні ситуації правозастосування. Крім того, зазначена дисципліна часто сприймається ними як абстрактна й надмірно складна, що знижує рівень навчальної мотивації та ефективність опанування змісту. Тому інтеграція ігрових елементів може значно підвищити рівень залучення здобувачів і сприяти глибшому розумінню навчального матеріалу.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Вивчення сучасного наукового дискурсу свідчить про зростання інтересу до проблематики використання ігор в освітньому процесі як інноваційного інструменту підвищення ефективності навчання. У працях Ф. Алмейди [1], А. Бенчик [2], В. Заруцької [3], М. Ідріс [4], І. Ілдірим [5], Г. Козуб [6], Л. Констанкевич [7], К. Мехед [8], С. Субгаш [9] та інших акцентується на високому потенціалі гейміфікованих підходів у контексті активізації пізнавальної діяльності студентів, формування ключових компетентностей, розвитку креативного мислення, а також забезпечення кращого опанування навчального матеріалу за рахунок інтерактивної взаємодії, підвищеного рівня емоційного залучення тощо.

Залучення студентів до освітнього середовища в ігровому форматі є актуальним для дисциплін, які характеризуються складною термінологією та потребують оперування

логіко-юридичними конструкціями. Ігрові технології дають змогу викладачеві значно урізноманітнювати дидактичний інструментарій та адаптувати навчальний матеріал до різних рівнів підготовки студентів. Тому особливою значущістю набувають питання, присвячені використанню гейміфікації у процесі викладання дисципліни «Фінансове право». Їх вивчення та наукове обґрунтування сприятимуть удосконаленню методики викладання через підвищення інтерактивності, наочності та прикладної спрямованості.

**Мета статті** полягає в науковому обґрунтуванні використання гри «Права чи обов'язки?» у процесі викладання дисципліни «Фінансове право», а також визначенні методичних підходів до її інтеграції в онлайн-формат навчання з урахуванням сучасних викликів цифровізації освітнього середовища.

**Виклад основного матеріалу.** У стандарті вищої освіти за спеціальністю 072 «Фінанси, банківська справа та страхування» для першого (бакалаврського) рівня однією з ключових загальних компетентностей є здатність здобувача реалізувати свої права й обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні [10]. Імплементация цих положень в освітній процес не лише сприяє формуванню громадянської ідентичності студентської молоді, а й є міцним підґрунтям для підготовки фахівців, чия професійна діяльність ґрунтується на засадах правової культури, етичності та соціальної відповідальності.

У контексті дисципліни «Фінансове право» означена компетентність імплементується через розгляд теми «Правові основи функціонування держави та її фінансової діяльності», яка охоплює такі важливі питання, як особливості становлення демократичної, соціальної та правової держави, а також механізми забезпечення прав і свобод людини та громадянина. Їх опанування є ключовим для формування у студентів цілісного уявлення про нормативно-правові засади функціонування держави, її інституційну та фінансову організацію, воно сприяє глибшому усвідомленню правового статусу особи, її прав і обов'язків в умовах функціонування демократичного суспільства.



Рис. 1. Аверс і реверс карток настільної гри «Права чи обов'язки?»

Упроваджуючи гейміфікований підхід у межах дидактичного супроводу згаданої вище теми, автор розробив та апробував настільну гру «Права чи обов'язки?», яка є практичним інструментом для застосування знань із конституційного права і ґрунтується на діяльнісному підході до навчання. Це означає, що студенти активно взаємодіють із матеріалом, моделюючи реальні або гіпотетичні правові ситуації. Методика проведення гри спрямована на стимулювання інтелектуальної діяльності, розвиток навичок правової аргументації та комунікації, що сприяє формуванню у гравців цілісного розуміння своїх прав й обов'язків.

Змістовим наповненням гри є положення Конституції України, зокрема ті її розділи, які визначають та регламентують основоположні права, свободи й обов'язки людини і громадянина. Цей законодавчий базис забезпечує концептуальну релевантність навчального матеріалу, його відповідність чинному нормативно-правовому полю й освітнім стандартам. Інтеграція конституційних норм у структуру гри спрямована на засвоєння студентами фундаментальних юридичних знань. Такий комбінований (пізнавально-ігровий) підхід сприяє підвищенню ефективності їх засвоєння, формуванню умов для осмислення правових положень через механізми когнітивної активізації.

Організаційна модель гри передбачає використання карток, які містять формулювання правових тез, із двосторонньою структурою. На лицьовій стороні картки представлено твердження щодо прав або обов'язків громадянина, тоді як на зворотній — коректна відповідь із відповідним посиланням на статтю Конституції України (рис. 1). З одного боку, інтерактивний формат забезпечує ефективний елемент самоконтролю й перевірки засвоєння навчального матеріалу, даючи студентам змогу миттєво оцінити свої знання, а з іншого — сприяє фор-

муванню навичок послідовного юридичного аргументування, що є ключовим компонентом розвитку правової культури і юридичної грамотності майбутніх фінансистів.

Ігровий процес має чітко регламентований порядок дій, що забезпечує логічність і послідовність освітнього впливу. Учасники по черзі вибирають одну картку зі стосу й визначають, що відображено в наведеній у ній тезі — право чи обов'язок. За кожну правильну відповідь гравець отримує один бал. Результат визначається на основі кількості набраних балів, що створює умови для внутрішньої мотивації через елемент змагання. Такий формат гри сприяє активізації пізнавальної діяльності, формуванню позитивного ставлення до освітнього процесу й підвищує рівень внутрішньої залученості гравців. У психологічному вимірі завдяки грі в учасників підтримується установка на досягнення, розвиваються навички самоконтролю, цілеспрямованості та відповідальності.

Ефективність гри пояснюється її здатністю забезпечувати інтеграцію когнітивного, емоційно-ціннісного та поведінкового вимірів освітнього процесу. Залучення студентів до ігрового середовища активізує розумову діяльність, стимулює розвиток правової аргументації, сприяє вдосконаленню комунікативних навичок і формує основи правосвідомості. Ігрова форма взаємодії створює умови для міжособистісного діалогу, співпраці й колективного прийняття рішень, що важливо в контексті формування фахової компетентності. Гнучкість обраної методики забезпечує її адаптивність до різного рівня підготовки й освітніх завдань, що своєю чергою зумовлює універсальний дидактичний потенціал гри.

У контексті сучасних освітніх тенденцій, орієнтованих на компетентнісний підхід, гра «Права чи обов'язки?» виступає як ефективний

інструмент системного правового виховання. Її значущість полягає не лише в передачі нормативно-правової інформації, а й у спроможності каталізувати трансформацію отриманих знань у глибоко інтеріоризовані та стійкі ціннісні орієнтації. Це сприяє активному засвоєнню студентською молоддю фундаментальних демократичних норм співжиття, що є наріжним каменем для формування свідомих громадян та побудови стійкої правової держави. Такий підхід забезпечує практичну готовність до відповідальної участі в суспільному житті.

З огляду на концептуальну змістовність гра розроблена переважно для використання в освітньому процесі, зокрема під час викладання дисципліни «Фінансове право» для студентів Тернопільського національного технічного університету імені Івана Пулюя. Водночас її методична гнучкість й адаптивність відкривають можливості для інтеграції в практики неформальної освіти, включаючи молодіжні тренінги, правопросвітницькі заходи, громадські ініціативи та інші соціально орієнтовані формати. Застосування гри в позааудиторній діяльності сприяє міждисциплінарному збагаченню

освітнього досвіду, посиленню мотивації до навчання та зануренню правових знань у ширший соціокультурний контекст.

У табл. 1 наведено основні переваги і потенційно негативні аспекти настільної гри «Права чи обов'язки?» як інноваційного дидактичного інструменту в процесі формування правової культури студентської молоді. До переваг належать: активізація когнітивної діяльності здобувачів освіти, стимулювання внутрішньої мотивації до навчання через ігрову взаємодію, розвиток навичок юридичного аргументування та формування ключових соціально-комунікативних компетентностей. Крім того, гра сприяє поглибленню правової обізнаності й забезпечує міждисциплінарний підхід, інтегруючи пізнавальний, емоційно-ціннісний і поведінковий компоненти навчання.

Водночас ефективне впровадження гри в освітнє середовище потребує врахування потенційних викликів. До них належать: ризик фрагментарного засвоєння змісту при недостатньому педагогічному супроводі, необхідність адаптації методики до різного рівня підготовки студентів, значні часові та ресурсні витрати на розроблення якісного

Таблиця 1

**Позитивні й потенційно негативні аспекти настільної гри «Права чи обов'язки?» в контексті її використання у викладанні дисципліни «Фінансове право»**

Позитивні аспекти	Потенційно негативні аспекти / обмеження	Способи вирішення
Активізує участь студентів і підвищує навчальну мотивацію	Потребує більше часу на проведення порівняно з традиційним заняттям	Інтегрувати гру в теми, що потребують повторення чи закріплення, проводити її у формі тематичного семінару або підсумкового заняття
Розвиває юридичне мислення, аргументацію та формує правосвідомість	Без належної методичної підтримки може звестися до поверхневого запам'ятовування	Завершувати гру обговоренням результатів, розбором правових ситуацій та проведенням рефлексії за допомогою контрольних або творчих завдань
Сприяє формуванню м'яких навичок (командної взаємодії, комунікації та відповідальності)	Може призвести до домінування окремих учасників, особливо якщо рівень підготовки різний	Призначити ролі або модераторів усередині команд, застосовувати принцип ротації функцій
Має гнучкість у застосуванні — адаптується до тем, рівнів навчання та форматів викладання	Може втратити академічну глибину й сприйматися як розвага без освітнього ефекту	Поєднувати гру з теоретичним обґрунтуванням
Створює змагальне середовище, що стимулює досягнення результату	Якщо кількість учасників велика і відсутня фасилітація, то знижується ефективність	Залучати фасилітаторів (наприклад, старшокурсників), розбивати групу на малі команди, проводити гру в кілька раундів або паралельно на кількох локаціях

контенту. Також варто зважати на те, що ігрова форма заняття може вплинути на зниження академічної серйозності сприйняття навчального матеріалу, а це вимагає особливої уваги до методологічного забезпечення балансу між розважальним і навчальним елементами. У цьому контексті гра постає як доволі ефективний, але чутливий до педагогічного дизайну інструмент, здатний гармонізувати традиційні та сучасні підходи.

Інтеграція настільної гри «Права чи обов'язки?» в освітній процес може бути успішно реалізована за допомогою онлайн-платформ, зокрема сервісу відеоконференцій Zoom, що відкриває нові можливості для її застосування в умовах дистанційного або змішаного навчання. Використання Zoom забезпечує синхронну взаємодію учасників, даючи змогу організувати ігровий процес у режимі реального часу з використанням функціоналу демонстрації екрана, інтерактивного чату, електронного голосування та розподілу студентів на малі групи (breakout rooms) для командної роботи. Такий формат сприяє збереженню діяльнісного підходу, активізації когнітивної діяльності студентів, підтриманню мотивації до навчання тощо.

Ігровий процес онлайн відбувається за допомогою функції демонстрації екрана, в межах якої викладач (модератор) послідовно презентує картки з твердженнями, що стосуються прав чи обов'язків громадянина. Завданням учасників є ідентифікація правового характеру наведеного твердження з подальшим наданням відповіді в усному форматі або через чат. Після кожного етапу гри модератор озвучує правильну відповідь, супроводжуючи її посиланням на відповідну статтю Конституції України та коротким правовим коментарем. Такий формат взаємодії забезпечує когнітивний зворотний зв'язок, сприяючи актуалізації знань.

Як і в настільній версії гри, її проведення в сервісі відеоконференцій Zoom також передбачає систему балів за кожну правильну відповідь. Ведення обліку балів може здійснюватися модератором у режимі реального часу за допомогою сервісу Google Sheets із періодичною візуалізацією поточних результатів через функцію спільного екрана. Для активізації командної взаємодії студентів можна організувати поділ на малі групи (breakout rooms), в яких учасники отримують змогу колективно обговорити твердження перед формулюванням остаточного рішення. Така модель сприяє розвитку комунікативної компе-

тентності, вміння досягати консенсусу та приймати рішення в умовах правової невизначеності.

На завершальному етапі гри рекомендується організувати рефлексивний блок. Для цього викладач може використати коротке анкетування в Google Forms або інтерактивне опитування в Zoom (Zoom Polls), щоб дізнатися, які враження учасників, а також зібрати дані про рівень складності завдань та ефективність ігрового формату. Підсумкова дискусія у спільному просторі слугує інструментом осмислення отриманого досвіду, дає змогу виявити типові помилки, а також формує мотивацію до подальшого самостійного вивчення матеріалу. Отже, гра забезпечує інтеграцію пізнавального, ігрового, комунікативного та інших компонентів освітнього процесу.

Окрім платформи Zoom провести гру «Права чи обов'язки?» в онлайн-форматі можна із застосуванням низки альтернативних цифрових сервісів, як-от: Google Meet, Microsoft Teams, Jitsi Meet і Cisco Webex (табл. 2). Ці платформи забезпечують належні технічні умови для організації інтерактивної взаємодії між учасниками, підтримують базові інструменти співпраці (демонстрація екрана, чат, віртуальні дошки, опитування), а також дають змогу моделювати навчальне середовище, наближене до очного формату.

У контексті реалізації гри «Права чи обов'язки?» в онлайн-середовищі доцільним є використання спеціалізованих платформ для створення гейміфікованих вікторин та інтерактивних завдань. Kahoot! дає змогу створювати тематичні вікторини на основі ігрових карток, організувати змагальний формат участі та здійснювати миттєву перевірку відповідей. Quizizz пропонує аналогічну функціональність із розширеними можливостями, як-от: рейтингові таблиці, таймери для відповіді й аналітичне опрацювання результатів. Mentimeter орієнтований на проведення інтерактивних опитувань і голосувань, зокрема із запитаннями, які пропонують визначити, чим є конкретне формулювання — правом чи обов'язком. Wooclar надає широкий спектр форматів завдань — від простого вибору правильного варіанта до відкритих запитань. Усі зазначені платформи забезпечують гнучкість налаштування, що робить їх придатними для використання як у синхронному, так і в асинхронному форматі навчання.

**Висновки.** Загалом же, дослідивши питання використання гри «Права чи обов'язки?»

Таблиця 2

**Функціональні особливості й обмеження цифрових платформ  
у контексті їх використання у грі «Права чи обов'язки?»**

Платформа	Особливості	Позитивні сторони	Недоліки
Google Meet	Інтегрована у Google Workspace; підтримка демонстрації екрана та опитувань	Простота у використанні; зручна інтеграція з Google Диском, Календарем та Класом; підтримка підписів у реальному часі	Обмежені можливості взаємодії у безплатній версії; відсутність розширених інструментів гейміфікації
Microsoft Teams	Частина пакета Microsoft 365; розвинені інструменти командної взаємодії	Наявність віртуальних класів, чату, дошки; автоматичне збереження матеріалів сесій; інтеграція з OneDrive та Office	Високі вимоги до системних ресурсів; ускладнене налаштування для нових користувачів
Jitsi Meet	Відкрите програмне забезпечення; не потребує облікового запису для участі	Повністю безкоштовна; високий рівень конфіденційності; швидкий запуск без реєстрації	Обмежена якість зв'язку при великій кількості учасників; відсутність вбудованих освітніх функцій
Cisco Webex	Корпоративна платформа з функціями співпраці; доступні опитування, дошка, чат	Висока стабільність з'єднання; потужні інструменти модерації	Інтерфейс менш інтуїтивний, ніж у конкурентів; деякі функції доступні лише в платній версії

у процесі викладання дисципліни «Фінансове право», а також її інтеграції в онлайн-формат навчання, можна зробити певні висновки.

1. Гра «Права чи обов'язки?» є ефективним інструментом діяльнісного навчання, що ґрунтується на інтеграції положень Конституції України у формалізовану ігрову структуру. Її використання дає змогу поєднати засвоєння знань із розвитком критичного мислення, юридичної аргументації та комунікативних навичок студентів, що сприяє формуванню правосвідомості майбутніх фінансистів.

2. Ігрова методика забезпечує реалізацію компетентнісного підходу у вищій освіті, оскільки створює умови для когнітивної активізації, емоційної залученості та соціальної взаємодії учасників гри. Такий формат сприяє внутрішній мотивації до навчання, формуванню відповідальності, самоконтролю й цілеспрямованості, що є ключовими елементами професійної підготовки в умовах сучасних освітніх парадигм.

3. Гнучкість та адаптивність гри уможлиблює її ефективну інтеграцію як у традиційний, так і в дистанційний освітній процес, забезпечуючи сталу взаємодію студентів із навчальним контентом незалежно від формату проведення занять. Завдяки універсальності та нормативній релевантності гра може виступати дієвим засобом формування правової культури молоді

та розвитку інституційної спроможності правої держави через освітні практики.

4. Настільну гру «Права чи обов'язки?» можна використовувати у форматі онлайн через платформу Zoom, що демонструє високу адаптивність ігрового підходу до сучасних цифрових умов навчання. Такий формат забезпечує збереження ключових педагогічних функцій гри завдяки інтерактивним можливостям Zoom (демонстрація екрана, функція реакцій, чат, «кімнати» для групової роботи тощо).

5. Успішна онлайн-реалізація гри «Права чи обов'язки?» можлива через використання режиму відеоконференції на інших цифрових платформах (Google Meet, Microsoft Teams, Jitsi Meet і Cisco Webex) та спеціалізованих інструментів для створення гейміфікованих вікторин та інтерактивних завдань (Kahoot!, Quizizz, Mentimeter і Wooclap). Гнучкість налаштувань і підтримка синхронних й асинхронних форматів робить можливою адаптацію освітнього процесу до різних навчальних контекстів і потреб учасників.

6. Ігрова форма подачі навчального матеріалу сприяє демократизації освітнього середовища, зменшуючи ієрархічну дистанцію між викладачем і студентом, що своєю чергою стимулює відкритість, діалогічність і взаємну підтримку під час навчання. Такий підхід підвищує

суб'єктність студентів, сприяючи формуванню їхньої громадянської ідентичності та вихованню відповідального ставлення до норм права як регулятора суспільних відносин.

Подальші дослідження доцільно зосередити на емпіричному вивченні впливу використання гри «Права чи обов'язки?» в онлайн-середовищі на рівень засвоєння навчального матеріалу студентами. Актуальність такого дослідницького напрямку зумовлена необхідністю наукового обґрунтування ефективності практик гейміфікації в умовах зростання ролі дистанційного і змішаного навчання та цифровізації освіти. Отримані результати можуть стати підґрунтям для створення адаптивних цифрових моделей гейміфікованого навчання у вищій освіті, які будуть ураховувати специфіку предметного змісту, рівень підготовки студентів і технічні можливості закладу освіти.

#### Список використаних джерел

- Almeida F., Simoes J. The role of serious games, gamification and industry 4.0 tools in the education 4.0 paradigm. *Contemporary Educational Technology*. 2019. Vol. 10 (2). Pp. 120–136. DOI: <https://doi.org/10.30935/cet.554469>.
- Bencsik A., Mezeiova A., Samu B. O. Gamification in higher education (case study on a management subject). *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*. 2021. Vol. 20 (5). Pp. 211–231. DOI: <https://doi.org/10.26803/ijlter.20.5.12>.
- Заруцька В., Жиленко М. Дидактичні настільні ігри як інструмент підвищення ефективності викладання у вищій школі. *Молодий вчений*. 2021. Вип. 4 (92). С. 46–49.
- Idris M. I., Mohd Said N. E., Tan K. H. Game-based learning platform and its effects on present tense mastery: Evidence from an ESL classroom. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*. 2020. Vol. 19 (5). Pp. 13–26. DOI: <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.5.2>.
- Yildirim I. The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *The Internet and Higher Education*. 2017. Vol. 33. Pp. 86–92. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.02.002>.
- Козуб Г. О., Таран В. І. Гейміфікація в освітніх процесах. *Грааль науки*. 2024. № 47. С. 535–540.
- Констанкевич Л., Радкевич М., Лехіцький Т. Гейміфікація як інноваційний підхід в освітньому процесі. *Нова педагогічна думка*. 2022. № 3 (111). С. 47–51. DOI: <https://doi.org/10.37026/2520-6427-2022-111-3-47-51>.
- 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.
- Subhash S., Cudney E. A. Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*. 2018. Vol. 87. Pp. 192–206. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>.
- Про затвердження стандарту вищої освіти за спеціальністю 072 «Фінанси, банківська справа та страхування» для першого (бакалаврського) рівня вищої освіти: наказ Міністерства освіти і науки України від 24.05.2019 р. № 729. URL: <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/2019/05/28/072-finansi-bankivska-sprava-ta-strakhuvannya-bakalavr.pdf> (дата звернення: 05.01.2026).

#### References

- Almeida, F., & Simoes, J. (2019). The role of serious games, gamification and industry 4.0 tools in the education 4.0 paradigm. *Contemporary Educational Technology*, 10 (2), 120–136. DOI: <https://doi.org/10.30935/cet.554469>.
- Bencsik, A., Mezeiova, A., & Samu, B. O. (2021). Gamification in higher education (case study on a management subject). *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 20 (5), 211–231. DOI: <https://doi.org/10.26803/ijlter.20.5.12>.
- Zarutskaya, V., & Zhylenko, M. (2021). Dydaktychni nastilni ihry yak instrument pidvyshchennia efektyvnosti vykladannia u vyshchii shkoli [Didactic board games as a tool for increasing the effectiveness of teaching in higher education]. *Molodyi vchenyi — Young Scientist*, 4 (92), 46–49 [in Ukrainian].
- Idris, M. I., Mohd Said, N. E., & Tan, K. H. (2020). Game-based learning platform and its effects on present tense mastery: Evidence from an ESL classroom. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19 (5), 13–26. DOI: <https://doi.org/10.26803/ijlter.19.5.2>.
- Yildirim, I. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *The Internet and Higher Education*, 33, 86–92. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2017.02.002>.
- 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].
- Konstankevych, L., Radkevych, M., & Lekhitskyi, T. (2022). Heimifikatsiia yak innovatsiinyi pidkhid v osvitnomu protsesi [Gamification as an innovative approach in the

- educational process]. *Nova pedahohichna dumka — New Pedagogical Thought*, 3 (111), 47–51.  
DOI: <https://doi.org/10.37026/2520-6427-2022-111-3-47-51> [in Ukrainian].
8. Mekhed, K. M. (2020). Heimifikatsiia navchannia yak innovatsiinyi zasib realizatsii kompetentnisnoho pidkhodu u zakladakh vyshchoi osvity [Gamification of learning as an innovative tool for implementing the competency-based approach in higher education institutions]. *Visnyk Natsionalnoho universytetu "Chernihivskiy kolehium" imeni T. H. Shevchenka. Serii: Pedahohichni nauky — Bulletin of the National University "Chernihiv Collegium" named after T. H. Shevchenko. Series: Pedagogical Sciences*, 7 (163), 19–22 [in Ukrainian].
  9. Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206.  
DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>.
  10. Nakaz Ministerstva osvity i nauky Ukrainy Pro zatverdzhennia standartu vyshchoi osvity za spetsialnistiu 072 "Finansy, bankivska sprava ta strakhuvannia" dlia pershoho (bakalavrskoho) rivnia vyshchoi osvity vid 24 trav. 2019 roku № 729 [Order of the Ministry of Education and Science of Ukraine On approval of the standard of higher education of the first (bachelor's) level, specialty 072 "Finance, banking and insurance" from May 24 2019 № 729]. Retrieved from <https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/vishcha-osvita/zatverdzeni%20standarty/2019/05/28/072-finansi-bankivska-sprava-ta-strakhuvannya-bakalavr.pdf> [in Ukrainian].

V. V. Pysmennyi

#### FEATURES OF USING THE BOARD GAME "RIGHTS OR DUTIES?" IN TEACHING THE COURSE "FINANCIAL LAW" AND ITS POTENTIAL FOR INTEGRATION INTO ONLINE LEARNING FORMATS

**Abstract.** *The methodological and practical aspects of using the board game "Rights or Duties?" in the process of teaching the subject "Financial Law" are examined. The didactic potential of the game is analyzed as a tool of activity-based learning founded on the principles of the competency-based approach. It is established that its application in the educational process enables the creation of an innovative environment in which knowledge acquisition is accompanied by cognitive activation, the development of argumentation skills, the enhancement of communicative culture, and the formation of students' legal awareness. Attention is drawn to the flexibility of the "Rights or Duties?" game methodology, which allows for its effective use in both traditional and remote learning formats. Special emphasis is placed on the potential for transforming the game into an online format using the Zoom platform, which preserves the pedagogical functions of the game model through features such as screen sharing, chats, and virtual breakout rooms for team collaboration. This approach aligns with modern trends of the digital era, which call for reorienting the educational process toward active student engagement, the use of interactive tools, and the creation of an adaptive educational space. The functional features of digital platforms such as Google Meet, Microsoft Teams, Jitsi Meet, and Cisco Webex are identified in the context of their use for online implementation of the "Rights or Duties?" game. The capabilities of platforms like Kahoot!, Quizizz, Mentimeter, and Wooclap for creating gamified quizzes and interactive tasks are also analyzed. The study concludes that the integration of a gamification approach into the teaching of financial law through the "Rights or Duties?" game contributes not only to an increased level of comprehension of legal norms but also to the formation of a value-based attitude toward the law, the nurturing of civic identity, and the development of a democratic legal culture.*

**Keywords:** *innovative teaching methods, gamification, board games, educational online platforms, competency-based approach, financial law, legal awareness.*

#### 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@ntnu.edu.ua](mailto:vitaliipysmennyi@ntnu.edu.ua); ORCID ID: <http://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@ntnu.edu.ua](mailto:vitaliipysmennyi@ntnu.edu.ua); ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-7852-3627>

Рукопис надійшов до редакції / Received 06.01.2026

Рукопис прийнято до друку / Accepted 03.03.2026

Опубліковано / Available online 30.04.2026



Licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License