УДК 330.3:504:316.42:004.738.5

JEL: O10, O18, O30, Q01, Q56, R11, H43, I38

Розглянуто та затверджено на зборах громадської організації «Науково-аналітична спілка» (протокол № 3 від 30 жовтня 2026 р.)

С 11

Сталий, інклюзивний, смарт розвиток: наукові підходи до вирішення сучасних глобальних і локальних викликів: Збірник тез доп. Четвертої Всеукр. наук.-практ. конф. (30 жовтня 2026 р., м. Тернопіль, м. Кам'янець-Подільський). Тернопіль: ГО «Науково-аналітична спілка», 2026. 144 с.

У збірнику тез доповідей конференції представлено дослідження та практичні рішення, що сприяють сталому, інклюзивному та смарт розвитку в умовах сучасних викликів. У ньому висвітлено новітні наукові досягнення, інноваційні підходи та їх інтеграцію для ефективного вирішення актуальних глобальних і локальних проблем.

УДК 330.3:504:316.42:004.738.5

За стиль, редакцію та достовірність поданих матеріалів конференції несуть відповідальність їх автори.

Електронна пошта: confngosau@gmail.com

Вебсайт: https://www.ngosau.com/konferenciyi

© ГО «Науково-аналітична спілка», 2026

10

ІГРОВЕ НАВЧАННЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ ПРАКТИЧНОГО РОЗУМІННЯ СУСПІЛЬНИХ І ФІНАНСОВИХ НАСЛІДКІВ ПОЛІТИЧНИХ РІШЕНЬ

Віталій ПИСЬМЕННИЙ
доктор економічних наук, доцент
Тернопільський національний
економічний університет ім. І. Пулюя

https://doi.org/10.5281/zenodo.23468553

Сучасний освітній процес потребує таких форм і методів навчання, які забезпечують не лише засвоєння знань, а й набуття досвіду їх практичного застосування. Одним зі способів досягнення цієї мети є ігрове навчання, яке дедалі активніше використовують в освітній практиці [1]. Його застосування особливо актуальне під час вивчення економічних, фінансових і суспільно-політичних дисциплін, адже розуміння відповідних явищ і процесів передбачає вміння аналізувати альтернативи, обґрунтовувати власні рішення та оцінювати їхні наслідки. Використання ігор дає змогу створити навчальні ситуації, в яких здобувачі освіти не лише опрацьовують теоретичний матеріал, а й активно застосовують набуті знання, самостійно роблять вибір і аналізують результати власних дій.

Водночас ефективність використання ігрового навчання не може оцінюватися виключно за рівнем зацікавленості учасників або їх позитивним ставленням до ігрового формату. Важливим є визначення того, чи сприяє такий підхід поглибленню розуміння змісту суспільних рішень, усвідомленню їхніх фінансових наслідків, розвитку здатності аналізувати альтернативи та перенесенню отриманого досвіду на реальні ситуації. Саме тому дослідження освітнього потенціалу ігрового навчання потребує поєднання теоретичного обґрунтування його дидактичних можливостей з емпіричним оцінюванням результатів застосування, що створює підґрунтя для наукового визначення значення ігрових методів у формуванні практичного розуміння суспільних і фінансових наслідків політичних рішень.

У центрі нашого дослідження перебуває авторська настільна гра «Вибори: обіцянки мають наслідки», концептуально побудована на моделюванні процесу прийняття суспільно значущих рішень через послідовний вибір, аналіз та оцінювання політичних обіцянок і можливих наслідків їх реалізації. Структурну основу гри становлять картки двох типів – картки політичних обіцянок і спеціальні картки, які визначають додаткові умови й впливають на перебіг ігрового процесу. Зміст політичних обіцянок охоплює широкий спектр напрямів суспільної політики, зокрема соціальні виплати, оподаткування, державні послуги, розвиток інфраструктури, забезпечення правопорядку, прозорість діяльності органів публічної влади та контроль за публічними коштами.

Для проведення гри обіцянки класифіковані за п’ятьма узагальненими типами кандидатів: лібералом, популістом, господарником, авторитаром та

антикорупціонером. Кожен тип репрезентує певний підхід до суспільного управління: орієнтацію на свободу й обмеження державного втручання; розширення виплат, пільг і допомоги; концентрацію на конкретних господарських та інфраструктурних результатах; посилення правил, контролю та відповідальності; підвищення прозорості влади та моніторингу за публічними ресурсами. Така класифікація не передбачає формального оцінювання самих типів кандидатів, а використовується для виявлення логіки вибору учасника та визначення того, до якого типу політичного підходу в сукупності тяжіють обрані ним обіцянки.

У процесі гри учасники по черзі отримують картки та приймають рішення щодо їх подальшого використання. Якщо отримана картка містить політичну обіцянку, учасник може залишити її у своєму наборі або відмовитися від неї, перемістивши до скинутих карток. Максимальна кількість карток, яку може одночасно мати учасник, становить п’ять, тому після формування повного набору отримання нової обіцянки передбачає обов’язкову відмову від однієї з уже наявних карток. Це правило створює ситуацію обмеженого вибору, за якої учасник повинен порівнювати нову альтернативу з раніше прийнятими рішеннями. Спеціальні картки змінюють окремі умови ігрового процесу та можуть передбачати обмін картками, повернення картки з колоди, отримання додаткової картки, примусовий скид карток іншими учасниками і пропуск ходу.

Гра продовжується доти, доки учасники не сформують остаточні набори з п’яти карток. Отже, метою учасника є не перемога у традиційному розумінні, а формування такого набору обіцянок, який найбільшою мірою відповідає його пріоритетам. Після завершення ігрового процесу відбувається визначення результату. П’ять обраних учасником карток співвідносяться з відповідними типами кандидатів. Якщо щонайменше три з п’яти обіцянок належать до одного типу, вважається, що сформований набір відповідає цьому типу кандидата. Після визначення індивідуальних результатів підраховується загальна кількість голосів, отриманих кожним типом кандидата; кандидат з найбільшою кількістю голосів визначається переможцем, а за умови однакової кількості голосів проводиться другий тур.

Важливим елементом навчального потенціалу гри є можливість подальшого осмислення суспільних і фінансових наслідків обраних політичних пропозицій. Частина обіцянок пов’язана із соціальними виплатами, податковою політикою, фінансуванням інфраструктури, розширенням державних або місцевих послуг. Тому їх реалізація передбачає певні підходи до формування доходів, визначення видатків і розподілу публічних ресурсів. Гра не має на меті відтворювати повний бюджетний процес або вимагати від учасників здійснення складних розрахунків. Її завдання полягає у створенні ситуації, за якої політична обіцянка перестає сприйматися як привабливa пропозиція і може бути розглянута як рішення, що має певні суспільні, економічні та фінансові наслідки.

Після проведення кількох сесій апробації гри було здійснено опитування учасників з метою оцінювання їхнього досвіду взаємодії з ігровою механікою. Результати оцінювання свідчать про високий рівень сприйнятого освітнього ефекту гейміфікованого підходу (табл. 1). Найвищий результат зафіксовано за

твердженням, відповідно до якого гра допомогла учасникам краще зрозуміти, як передвиборчі обіцянки характеризують підходи кандидата до управління державою або громадою. Усі респонденти надали позитивну оцінку цьому твердженню: 57,1% обрали 4 бали, а 42,9% – 5 балів. Високим є також результат за твердженням, що характеризує здатність розрізняти обіцянки, притаманні різним типам кандидатів: 42,9% респондентів оцінили цей аспект у 4 бали, ще 42,9% – у 5 балів, тоді як 14,2% залишилися на нейтральній позиції.

Окремої уваги потребує показник, пов'язаний з фінансовими наслідками політичних обіцянок. За цим твердженням оцінку 4 надали 28,6% респондентів, оцінку 5 – 42,8%, тоді як 28,6% обрали нейтральний варіант відповіді. Таким чином, позитивні оцінки становлять 71,4%, що є найнижчим результатом серед показників, безпосередньо пов'язаних із навчальним ефектом, за винятком соціальної взаємодії. Цей результат має важливе методичне значення, оскільки свідчить про наявність, але ще недостатньо виражений ефект у частині усвідомлення фінансового виміру політичних рішень. Така ситуація є закономірною з огляду на саму конструкцію гри: вона не передбачає кількісного визначення бюджетних наслідків політичних рішень і джерел їх фінансування.

Показники, що характеризують активне включення учасника в процес прийняття рішень, також демонструють високі результати. За твердженням, яке стосується необхідності оцінювати зміст обіцянок перед тим, як залишити або скинути картку, 33,3% респондентів поставили 4 бали, а 50,0% – 5 балів; ще 16,7% обрали оцінку 3. За п'ятим твердженням 28,6% учасників поставили 4 бали, а 57,1% – 5 балів, що формує 85,7% позитивних відповідей. Це дозволяє зробити висновок, що гра значною мірою стимулює не пасивне отримання інформації, а власне оцінювання альтернатив і визначення особистих пріоритетів. Водночас результат за твердженням, що характеризує вплив взаємодії з іншими учасниками на рішення, є нижчим: серед респондентів, які надали відповідь, 50,0% обрали 4 бали, 16,7% – 5 балів, а 33,3% – 2 бали.

Особливо важливими є результати за сьомим і восьмим твердженнями, оскільки вони дозволяють оцінити ефект уже після завершення ігрового процесу та визначення його результатів. За сьомим твердженням 28,6% респондентів поставили 4 бали, а 57,1% – 5 балів; отже, позитивний результат становить 85,7%. Це свідчить про те, що для переважної більшості учасників гра створила основу для переосмислення необхідності оцінювати не лише привабливість політичної обіцянки, а і її зміст. Аналогічним є результат за восьмим твердженням: 28,6% респондентів обрали 4 бали, 57,1% – 5 балів, а 14,3% – 3 бали, що також формує 85,7% позитивних оцінок. Таким чином, гра успішно забезпечує зв'язок між навчальним матеріалом і реальною ситуацією прийняття суспільно значущих рішень.

Таблиця 1. Результати опитування учасників щодо освітнього потенціалу настільної гри «Вибори: обіцянки мають наслідки»*

Твердження	Шкала оцінювання				
	1	2	3	4	5
1. Гра допомогла мені краще зрозуміти, як передвиборчі обіцянки характеризують підходи кандидата до управління державою або громадою (1 – зовсім не допомогла зрозуміти; 2 – радше не допомогла зрозуміти; 3 – важко визначитися; 4 – радше допомогла зрозуміти; 5 – значно допомогла зрозуміти)				57,1%	42,9%
2. Під час гри я навчився/навчилася розрізняти обіцянки, характерні для різних типів кандидатів (1 – зовсім не навчився/навчилася; 2 – радше не навчився/навчилася; 3 – важко визначитися; 4 – радше навчився/навчилася; 5 – добре навчився/навчилася)			14,2%	42,9%	42,9%
3. Гра допомогла мені краще зрозуміти, що окремі політичні обіцянки можуть мати безпосередні фінансові наслідки для держави або громади (1 – зовсім не допомогла зрозуміти; 2 – радше не допомогла зрозуміти; 3 – важко визначитися; 4 – радше допомогла зрозуміти; 5 – значно допомогла зрозуміти)			28,6%	28,6%	42,8%
4. Під час гри мені доводилося оцінювати зміст отриманих обіцянок перед тим, як вирішити, залишати їх чи скидати (1 – зовсім не оцінював/оцінювала; 2 – радше не оцінював/оцінювала; 3 – важко визначитися; 4 – радше оцінював/оцінювала; 5 – постійно оцінював/оцінювала)			16,7%	33,3%	50%
5. Гра спонукала мене обмірковувати, які рішення та обіцянки я вважаю пріоритетними (1 – зовсім не спонукала; 2 – радше не спонукала; 3 – важко визначитися; 4 – радше спонукала; 5 – значно спонукала)			14,3%	28,6%	57,1%
6. Взаємодія з іншими учасниками під час гри впливала на мої рішення (1 – зовсім не впливала; 2 – радше не впливала; 3 – важко визначитися; 4 – радше впливала; 5 – значно впливала)		33,3%		50%	16,7%
7. Після гри я краще розумію, чому під час виборів важливо оцінювати зміст політичних обіцянок, а не лише їхню привабливість (1 – зовсім не розумію; 2 – радше не розумію; 3 – важко визначитися; 4 – радше розумію; 5 – повністю розумію)			14,3%	28,6%	57,1%

Твердження	Шкала оцінювання				
	1	2	3	4	5
8. Гра допомогла мені пов’язати навчальний матеріал із реальною ситуацією прийняття суспільно значущих рішень (1 – зовсім не допомогла; 2 – радше не допомогла; 3 – важко визначитися; 4 – радше допомогла; 5 – значно допомогла)			14,3%	28,6%	57,1%

* Побудовано автором.

Загалом результати дослідження дають підстави зазначити, що ігрове навчання може розглядатися як дієвий інструмент активізації освітнього процесу та підвищення практичної спрямованості навчання. На відміну від традиційного засвоєння теоретичного матеріалу, використання настільних освітніх ігор забезпечує безпосереднє залучення учасників до процесу оцінювання альтернатив, здійснення вибору та прийняття рішень. Важливою особливістю такого підходу є поєднання безпосереднього досвіду прийняття індивідуальних рішень з подальшим осмисленням їхніх результатів та можливих наслідків. Відтак ігрове навчання виконує, крім мотиваційної функції, сприяючи підвищенню зацікавленості учасників, ще й пізнавальну та рефлексивну.

Разом з тим отримані результати необхідно інтерпретувати з урахуванням обмежень проведеного дослідження. Через невелику вибірку респондентів результати мають характер первинного, пілотного емпіричного дослідження і не можуть бути безпосередньо поширені на широку сукупність здобувачів освіти. Крім того, використана анкета оцінює переважно суб’єктивно сприйнятий освітній ефект, а не фактичний приріст знань або сформованість відповідних компетентностей, що потребувало б застосування додаткових методів, зокрема порівняння результатів вхідного та підсумкового тестування. Проте навіть за таких обмежень результати демонструють перспективність подальшого дослідження гейміфікованих методів навчання як інструменту переходу від теоретичного засвоєння матеріалу до практичного осмислення.

Література:

1. Письменний В. В. Особливості використання гри «Права чи обов’язки» у процесі викладання дисципліни «Фінансове право» та можливості її інтеграції в онлайн-формат навчання. Наукові записки Малої академії наук України. 2026. Вип. 1 (36). С. 56–63. DOI: 10.51707/2618-0529-2026-35-07.