



НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

НАЗВА ДИСЦИПЛІНИ	ФІЛОСОФІЯ І ПСИХОЛОГІЯ ІГОР
РІВЕНЬ ВИЩ. ОСВІТИ	ПЕРШИЙ (БАКАЛАВРСЬКИЙ)
ГАЛУЗЬ ЗНАНЬ	В КУЛЬТУРА, МИСТЕЦТВО ТА ГУМАНІТАРНІ НАУКИ
СТАТУС ДИСЦИПЛІНИ	ВИБІРКОВА
МОВА ВИКЛАДАННЯ	УКРАЇНСЬКА
КІЛЬКІСТЬ ЄКТС	4/120
НАВЧАЛЬНИЙ РІК	2026-2027
СТРУКТУРА ДИСЦИПЛІНИ	<u>ДЕННА ФОРМА:</u> КОНТАКТНІ ГОДИНИ – 40: ЛЕКЦІЙНІ – 20 ГОД., СЕМІНАРСЬКІ – 20 ГОД.; МОДУЛЬНИЙ КОНТРОЛЬ – 8 ГОД., ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ЗДОБУВАЧІВ ВИЗНАЧЕНО 72 ГОД.
ФОРМА СЕМЕСТРОВО ГО КОНТРОЛЮ	<u>ЗАОЧНА ФОРМА:</u> КОНТАКТНІ ГОДИНИ – 10: ЛЕКЦІЙНІ – 6 ГОД., СЕМІНАРСЬКІ – 4 ГОД.; МОДУЛЬНИЙ КОНТРОЛЬ – 2 ГОД., ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ЗДОБУВАЧІВ ВИЗНАЧЕНО
(ГРАФІК	

<p>ВИВЧЕННЯ)</p>	<p>108 ГОД. <u>СЕМЕСТРОВИЙ КОНТРОЛЬ: ЗАЛІК</u> (2 КУРС, 3 СЕМЕСТР)</p>
<p><i>Компетентності, яких набуває здобувач при вивченні дисципліни відповідно до освітньої програми:</i></p>	<p><u>Інтегральна компетентність:</u> Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та практичні проблеми у певній галузі професійної діяльності або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій та методів культурології й характеризується комплексністю та невизначеністю умов.</p> <p><u>Загальні компетентності (ЗК):</u></p> <p>ЗК 1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.</p> <p>ЗК 12. Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.</p> <p><u>Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК):</u></p> <p>СК 8. Здатність створювати аналітичні звіти, розробляти рекомендації та генерувати проекти (культурно-мистецькі, художні та дозвілєві) щодо об'єктів професійної діяльності, використовуючи актуальну нормативну основу.</p> <p>СК 10. Здатність популяризувати знання про культуру та поширювати інформацію культурологічного змісту, використовуючи сучасні інформаційні, комунікативні засоби та візуальні технології.</p> <p>СК 11. Здатність організувати культурні події, використовуючи сучасні методи та технології.</p>
<p><i>Програмні результати навчання</i></p>	<p><u>Програмні результати навчання:</u></p> <p>ПРН 6. Виявляти, перевіряти та узагальнювати інформацію щодо різноманітних контекстів культурної практики, визначати ступінь їх актуальності із застосуванням релевантних джерел, інформаційних, комунікативних засобів та візуальних технологій.</p> <p>ПРН 8. Інтерпретувати культурні джерела (речові, друковані, візуальні, художні) з використанням спеціальної літератури та визначених методик, аргументовано викладати умовиводи щодо їх змісту.</p> <p>ПРН 9. Аналізувати ефективність культурних політик,</p>

	<p>технологій реалізації культурних ідей у контексті конкретних параметрів їх впровадження.</p> <p>ПРН 10. Розпізнавати та класифікувати різні типи культурних продуктів, визначати їх якісні характеристики на основі комплексного аналізу.</p>
<p><i>Анотація.</i></p> <p><i>Зміст дисципліни</i></p>	<p>Мета дисципліни: ознайомлення здобувачів з теоретичними концепціями філософії і психології ігор, забезпечення здобувачів теоретичною і практичною підготовкою до виконання функціональних обов'язків у підготовці бакалаврів галузі знань В культура, мистецтво та гуманітарні науки; оволодіння здобувачами практичними навичками підготовки та керівництва грою; ознайомлення з методиками планування, організації та проведення ігор; оволодіння техніками, стратегіями і особливостями розробки і проведення ігор, засвоєння специфіки діяльності ігротренерів та організаторів дозвілля, психологічних можливостей навчання, рекреації та психокорекції за допомогою ігор різних типів; сформувати потребу дотримуватись <i>академічної доброчесності</i> (за ст. 42 Закону України «Про освіту» для здобувачів освіти, що передбачає самостійне виконання навчальних завдань, а також завдань поточного та семестрового контролю) (відповідно до робочої програми).</p> <p>МОДУЛЬ 1. ВВЕДЕННЯ У ФІЛОСОФІЮ І ПСИХОЛОГІЮ ГРИ.</p> <p>Тема 1.1. Предмет, завдання, методи, напрями «Філософії і психології ігор» (6 год).</p> <p>Тема 1.2. Теоретичні засади ігрової діяльності (6 год).</p> <p><i>Модульний контроль</i></p> <p>МОДУЛЬ 2. ІГРОВІ КОНЦЕПЦІЇ В ФІЛОСОФІЇ ТА ПСИХОЛОГІЇ. ГРА ЯК ОСНОВНИЙ МЕТОД ПІЗНАННЯ ДІЙСНОСТІ.</p> <p>Тема 2.1. Ігрові концепції в філософії та психології (4 год).</p> <p>Тема 2.2. Психологічні механізми та функції гри у процесі соціалізації, пізнання та дозвіллевої діяльності (6 год)</p> <p><i>Модульний контроль</i></p> <p>МОДУЛЬ 3. ФІЛОСОФСЬКІ ТА ПСИХОЛОГІЧНІ ТЕОРІЇ ДІЛОВИХ ІГОР ТА ІГРОТЕХНОЛОГІЙ.</p> <p>Тема 3.1. Філософсько-психологічні основи ігрового моделювання (4 год.)</p>

	<p>Тема 3.2. Психотехнологія конструювання та управління діловою грою (4 год.) <i>Модульний контроль</i></p> <p>МОДУЛЬ 4. ПРОФЕСІЙНА КАР'ЄРА ЯК ОБЛАСТЬ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОТЕХНОЛОГІЙ В ДОЗВІЛЛЕВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ.</p> <p>Тема 4.1. Ігротехнології як інструмент професійної орієнтації та кар'єрного проєктування в дозвіллевій діяльності (8 год.)</p> <p>Тема 4.2. Гейміфікація професійного середовища: мотивація, адаптація та розвиток персоналу (4 год.) <i>Модульний контроль</i></p>
<p><i>Система оцінювання</i></p>	<p>Методи оцінювання: усне опитування, тестові завдання, відстеження індивідуальних досягнень/активність в аудиторній роботі, вербальне оцінювання.</p> <p>Форми оцінювання: Оцінювання роботи під час семінарських занять – 3 бали (від 0 до 3 балів за кожне практичне). Оцінювання роботи під час практичних занять – 3 бали (від 0 до 3 балів за кожне практичне). 2. Модульний контроль – 3 бали (від 0 до 3 балів за кожен модуль). 3. Залік – 14 балів.</p> <p>Шкала оцінювання: За національною диференційованою шкалою – «відмінно», «добре», «задовільно», «незадовільно». За шкалою ECTS: A 90-100, B 82-89, C 74-81, D 64-73, E 60-63, FX 35-59, F 1-34.</p>
<p><i>Академічна Доброчесність</i></p>	<p>Всі учасники освітнього процесу дотримуються політики доброчесності і сприяють функціонуванню ефективної системи запобігання та виявлення академічного плагіату.</p>
<p><i>Рекомендовані джерела:</i></p>	<p>Основна література</p> <p>1. Артемов В. А. Антропологія гри: соціокультурний</p>

- аспект : монографія. Харків : ХНАДУ, 2018. 164 с.
2. Бабійчук О. Феномен гри у філософській рефлексії: від античності до сучасності. // *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2024. № 1. С. 45–51.
 3. Безверхня Г. В. Теорія і методика викладання рухливих ігор : навчальний посібник. Умань : ВПЦ «Візаві», 2017. 192 с.
 4. Берн Е. Ігри, у які грають люди / Пер. з англ. К. Гливінської. Харків : Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2016. 256 с.
 5. Бибик С. Психологічні особливості впливу комп'ютерних ігор на когнітивну сферу особистості. // *Психологічний часопис*. 2021. Т. 7, № 3. С. 85–94.
 6. Биковська О. В. Комп'ютерні ігри як феномен сучасної культури: комунікативний та психологічний аспекти // *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*. 2020. № 1. С. 15–21.
 7. Бондаренко В. В. Теорія ігор у соціальному моделюванні: спадок Джона Неша та сучасні стратегічні комунікації // *Соціум та культура*. 2024. Т. 12, № 2. С. 88–94.
 8. Гавеля О.М., Гавеля О.Р. Кроскультурне дослідження вибору культурних цінностей молодим поколінням України. *Theoretical and practical scientific achievements: research and results of their implementation: collection of scientific papers «SCIENTIA» with Proceedings of the I International Scientific and Theoretical Conference (Vol. 4), February 12, 2021. Pisa, Italian Republic: NGO European Scientific Platform*. С. 78-83
 9. Галицька-Дідух Т. В., Гречановська О. В., Батарейна І. О., Гурська В. А., Бабік І. В. Гейміфікація як засіб індивідуалізації навчання XXI століття : підручник. [Б. м.] : Futurity Publishing, 2025. 240 с.
 10. Гармаш Л. Гік-культура та фандоми як засіб соціальної інтеграції молоді в постмодерному суспільстві // *Вісник НАКККиМ*. 2024. № 4. С. 102–108.
 11. Гармаш Л. Феномен гік-культури в сучасному медіапросторі // *Вісник НАКККиМ*. 2022. № 2. С. 112–117.
 12. Гейзінга Й. *Ното Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури* // пер. з англ. О. Мокровольського. Київ : Основи, 1994. 250 с.
 13. Гірняк А. Н. Ігротехнології у професійній підготовці майбутніх фахівців: теорія і практика. Тернопіль : Осадца Ю.В., 2019. 212 с.

14. Говорун Т. В. Вплив інтерактивного кіно на емоційну сферу гравця: психологічний аналіз // *Актуальні проблеми психології*. 2020. Вип. 16. С. 203–215.
15. Гребень Ю. М. Психологія сюжетно-рольової гри в епоху цифровізації: трансформація уяви та мислення. // *Психологічний часопис*. 2024. Т. 10, № 3. С. 112–125.
16. Григор'єв П. Організація масових спортивних заходів та аттракціонів у позаурочний час // *Фізичне виховання в сучасній школі*. 2024. № 1. С. 12–18.
17. Данилюк А. Вплив найвидовищніших ПК-ігор на когнітивну гнучкість глядацької аудиторії: психологічний аспект // *Сучасні медіакомунікації*. 2024. Вип. 15. С. 67–74.
18. Жуковська Т. В. Ділова гра як метод активного навчання у системі підвищення кваліфікації // *Культура і сучасність*. 2021. № 2. С. 44–49.
19. Зайцева І., Коваль О. Квест-технології як інструмент активізації пізнавальної діяльності в закладах вищої освіти // *Освітній простір: інновації та тренди*. 2025. № 1. С. 22–30.
20. Закіпна А. О. Гейміфікація управління персоналом підприємства в умовах воєнного стану : навч. посіб. Харків : ХНАДУ, 2025. 112 с.
21. Кайюа Р. *Ігри та люди. Статті з соціології гри* / пер. з фр. М. Марченко. Київ : Видавництво Соломії Павличко «Основи», 2003. 272 с.
22. Коваль В. О. Психологічні предиктори соціального розвитку особистості в умовах цифрового ігрового середовища. *Матеріали I Всеукр. наук.-практ. інтернет-конф.* Київ : КПІ ім. Ігоря Сікорського, 2024. С. 88–91.
23. Кононенко Т. Естетичний вимір гри у концепції Ф. Шиллера: актуалізація духовного досвіду // *Культурологічна думка*. 2024. № 25. С. 14–21.
24. Криловець М. Рухові ігри та їх вплив на формування здоров'язберезувальної компетентності молоді // *Фізичне виховання та спорт*. 2024. № 4. С. 56–62.
25. Максименко С. Д. Психологія залежності від комп'ютерних ігор: механізми формування та методи корекції. Київ : Слово, 2019. 256 с.
26. Мартинюк Л. Homo Ludens XXI століття: переосмислення концепції Йогана Гейзинги в контексті масової культури // *Культура і сучасність*. 2024. № 1. С. 34–40.
27. Нартов О. Створення креативів для гік-спільнот:

візуальна мова та символізм. *Мистецтвознавчі записки*. 2024. Вип. 45. С. 119–125.

28. Наукова діяльність як шлях формування професійних компетентностей майбутнього фахівця (НПК-2024) : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. (Суми, 5–6 груд. 2024 р.). Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2024. 183 с.

29. Петренко М. Філософія ігрових симуляцій: від ескапізму до пошуку ідентичності // *Філософська думка*. 2024. № 2. С. 41–55.

30. Рудинець Г. Рухливі ігри як інструмент розвитку ключових компетентностей у новій українській школі // *Науковий часопис Волинського національного університету імені Лесі Українки*. 2024. Вип. 2. С. 45–52.

31. Синиця А. С. Логічні та настільні ігри: когнітивний аспект та психологія прийняття рішень. *Психологія і суспільство*. 2024. № 2. С. 105–118.

32. Смирнова К. Ризики та профілактика ігрової залежності: результати лонгітюдного дослідження 2024 року. *Психологічний вісник*. 2025. Т. 9, № 1. С. 15–24.

33. Стеценко В. «Гра в бісер» Германа Гессе як модель збереження інтелектуальної традиції в умовах кризи культури. *Вісник культури і мистецтв*. 2024. № 3. С. 12–19.

34. Ткачук В. О., Бойко О. М. Теорія і методика рухливих ігор : сила, швидкість, спритність : навчально-методичний посібник. Дніпро : ДФКС, 2024. 176 с.

35. Чернов О. Напруга, шанс та непередбачуваність: онтологічні характеристики ігрового процесу. *Філософські обрії*. 2024. № 51. С. 77–85.

36. Шевченко А. Еволюція поняття агону: від давньогрецьких змагань до сучасного кіберспорту. *Альманах культури*. 2025. № 2. С. 10–17.

37. Шевченко А. Філософія відеоігор: від симуляції до цифрового буття. *Філософська думка*. 2023. № 1. С. 58–72.

38. Шевченко В. В. Організація та методика проведення рухливих та інтелектуальних ігор : метод. рек. Львів : ЛДУФК, 2022. 56 с.

39. Шиян О. Нові підходи до вибору інвентарю для рухливих ігор з урахуванням інклюзивності. *Теорія і методика фізичного виховання і спорту*. 2025. № 1 (4).

40. Havelia O.M. Expert evaluation of the condition and prospects for the development of a gifted person in the context of artistic culture of Ukraine. *European Journal of*

Humanities and Social Sciences. № 6 2019. Vienna : Premier Publishing.

41. Havelia Oksana Mykolayivna (2020) [Prospects of using media practices and open educational systems to provide the special cultural needs of the gifted persons](https://www.newmedia21.eu/izsledvaniq/prospects-of-using-media-practices-and-open-educational-systems-to-provide-the-special-cultural-needs-of-the-gifted) : <https://www.newmedia21.eu/izsledvaniq/prospects-of-using-media-practices-and-open-educational-systems-to-provide-the-special-cultural-needs-of-the-gifted>, 2020. P. 1-10.

42. Ortiz-Rojas M., Zhou L., Baker R. Gamified Human Resource Management as a Driver of Motivation and Employee Development. *Frontiers in Psychology*. 2025. Vol. 16. P. 174-185.

Додаткова

43. Артем'єва С. Настільні ігри давнього населення Степової України: нові археологічні знахідки // *Українознавство*. 2024. № 3. С. 134–142.

44. Артемова Л. В. Колір, форма, величина, число : сенсорно-пізнавальний розвиток дошкільників. Київ : Томіріс, 2007. 160 с.

45. Воропай Г. В. Рухливі ігри як засіб фізичного виховання учнівської молоді // *Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 15 : Науково-педагогічні проблеми фізичної культури*. 2019. Вип. 5. С. 27–31.

46. Гадамер Г.-Г. Актуальність прекрасного / пер. з нім. Київ : Дух і Літера, 2002. 315 с.

47. Дьюї Дж. Психологія і педагогіка мислення / Пер. з англ. Н. М. Третьякової. Харків : Акта, 2011. 204 с.

48. Ельконін Д. Б. Психологія гри. Київ : Знання, 1980. 256 с.

49. Канеман Д. Мислення швидко й повільне / Пер. з англ. М.Яковлєв / 5-те вид. Київ : Наш Формат, 2021. 480 с.

50. Кассіреп Е. Філософія символічних форм / пер. з нім. Київ : Ніка-Центр, 2004. Т. 1. 272 с.

51. Кірпенко В. Ігри та розваги в традиційній культурі українців: історико-етнографічний аспект. *Етнічна історія народів Європи*. 2020. № 61. С. 44–50.

52. Ковальчук О. С. Сценарна майстерність та основи режисури ділових ігор : навч. посіб. Київ : НАКККіМ, 2017. 180 с.

53. Комаха Л. Г. Логічні засади аргументації у філософському знанні : монографія. Київ : Центр учбової літератури, 2015. 360 с.

54. Максименко С. Д. Генезис здійснення особистості.

- Київ : Видавництво ТОВ «КММ», 2006. 240 с.
55. Отрошко О. В. Спортивні ігри з методикою викладання : навч. посіб. Суми : СумДПУ ім. А. С. Макаренка, 2018. 240 с.
56. Панфілова А. П. Ігротехнічне менеджмент. Інтерактивні технології для навчання та організаційного розвитку : навч. посіб. Київ : Знання, 2015. 250 с.
57. Піаже Ж. Психологія дитини / пер. з фр. П. Таращука. Київ : Основи, 2001. 158 с.
58. Приступа Є. Н. Народні ігри в системі фізичного виховання молоді. Львів : ЛДУФК, 2015. 164 с.
59. Роджерс К., Сав'єр Р. Гра та розвиток дитини / пер. з англ. Львів : Свічадо, 2005. 210 с.
60. Сміт П. Психологія гри / пер. з англ. Київ : Наш час, 2012. 280 с.
61. Тарасенко Г. С. Дитяча гра як соціокультурний та психолого-педагогічний феномен // *Наукові записки Вінницького державного педагогічного університету імені Михайла Коцюбинського*. 2015. Вип. 43. С. 15–20.
62. Шевченко Г. П. Гра як феномен культури та засіб виховання особистості // *Духовність особистості: методологія, теорія і практика*. 2014. Вип. 1. С. 192–202.
63. Egenfeldt-Nielsen S., Smith J. H., Tosca S. P. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. 4th ed. Routledge, 2019. 342 p.
64. Gee J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Revised and Updated Edition. St. Martin's Griffin, 2014. 256 p.

Інформаційні ресурси

1. Наукова періодика України. Сайт електронних видань вищих навчальних закладів і наукових установ України. URL: <http://journals.urau.ua>
2. Електронний каталог Наукової бібліотеки НАКККіМ. URL: <http://library.nakkkim.edu.ua/>
3. Електронна бібліотека. Підручники. URL: <http://www.info-library.com.ua/>
4. Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського. URL: <http://www.nbuv.gov.ua/>
5. Бібліотека Конгресу. URL: <https://www.loc.gov/collections/world-digital-library/>
6. Глобальна цифрова бібліотека. URL: <https://digitallibrary.io>

<p><i>технічне, лабораторне, програмне забезпечення дисципліни</i></p>	<p>Матеріально-технічне забезпечення: Ноутбук або комп'ютер з мікрофоном, колонками та веб-камерою, мережа Інтернет</p> <p>Програмне забезпечення для виконання практичних завдань: Microsoft 365 (Word, Excel, PowerPoint)</p> <p>Аудиторні, семінарські та практичні заняття офлайн: м. Київ, вул. Лаврська, 9, корп. 7, аудиторія 223</p> <p>Дистанційні/змішані заняття на платформі Classroom (Google). Доступ до освітнього онлайн середовища відбувається виключно через особистий обліковий запис здобувача НАКККіМ, який закінчується @dakkkim.edu.ua Освітнє онлайн середовище доступне здобувачу від першого дня початку навчального семестру до завершення заліково-екзаменаційної сесії.</p> <p>Доступ до освітнього онлайн середовища за посиланням: https://meet.google.com/bos-yufs-sft https://classroom.google.com/c/ODU5OTUwNjA4NjMw</p>
<p><i>Гарант ОПП</i></p>	<p>Освітньо-професійна програма «КУЛЬТУРОЛОГІЯ»</p> <p>Гарант ОПП Гавеля Оксана Миколаївна, кандидатка педагогічних наук, доцентка, доцентка кафедри психології та гуманітарних наук</p> <p>https://nakkkim.edu.ua/images/Instytutu/in_prakt_kulturolohii/kaf_kreat_ind/bakalavr/OPP_034_Kulturolohii_bak_modern.pdf</p>
<p><i>Розробник РП навчальної дисципліни</i></p>	<p>Оксана Миколаївна ГАВЕЛЯ <i>Кандидатка педагогічних наук, доцентка, доцентка кафедри гуманітарних дисциплін</i></p>
<p><i>Зворотній зв'язок</i></p>	<p>Зауваження, пропозиції та рекомендації до навчальної дисципліни можна подати через Google form</p>
<p><i>Кафедра</i></p>	<p>Тел. кафедра гуманітарних дисциплін: +38 (044) 288-80-</p>

46

Адреса: м. Київ, 01015, вул. Лаврська, 9, корпус 11, каб. 106.

E-mail кафедри: languages@nakkkim.edu.ua

Посилання на сторінку кафедри на сайті Академії

<https://nakkkim.edu.ua/instituti/navchalno-naukovyj-institut-praktychnoi-kulturolohii-ta-artmenedzhmentu/kafedra-psykholohii-ta-humanitarnykh-dystsyplin>

Викладач дисципліни

Самоаналіз відповідності показникам діяльності науково-педагогічного працівника О.М. Гавелі за посиланням

<https://nakkkim.edu.ua/instituti/navchalno-naukovyj-institut-praktychnoi-kulturolohii-ta-artmenedzhmentu/kafedra-psykholohii-ta-humanitarnykh-dystsyplin/profesorско-vikladatskij-sklad-kafedri/havelya-oksana-mykolayivna-2>



Оксана Миколаївна ГАВЕЛЯ

Доцентка кафедри гуманітарних дисциплін,
кандидатка педагогічних наук (1997),
доцентка (2004).

E-mail: ogavelia@dakkkim.edu.ua

<https://orcid.org/0000-0002-7871-6813>