



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 СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ	<u>ЗАОЧНА ФОРМА:</u> КОНТАКТНІ ГОДИНИ – 10: ЛЕКЦІЙНІ – 6 ГОД., СЕМІНАРСЬКІ – 4 ГОД.; МОДУЛЬНИЙ КОНТРОЛЬ – 2 ГОД., ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ ЗДОБУВАЧІВ ВИЗНАЧЕНО 108 ГОД.
(ГРАФІК ВИВЧЕННЯ)	<u>СЕМЕСТРОВИЙ КОНТРОЛЬ:</u> ЗАЛІК (2 КУРС, 3 СЕМЕСТР)

Компетентності, яких набуває здобувач при вивченні дисципліни відповідно до освітньої програми:

Інтегральна компетентність: 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.

Загальні компетентності (ЗК):

ЗК 1. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

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.

Спеціальні (фахові, предметні) компетентності (СК):

СК 8. Здатність створювати аналітичні звіти, розробляти рекомендації та генерувати проекти (культурно-мистецькі, художні та дозвіллієві) щодо об'єктів професійної діяльності, використовуючи актуальну нормативну основу.

СК 10. Здатність популяризувати знання про культуру та поширювати інформацію культурологічного змісту, використовуючи сучасні інформаційні, комунікативні засоби та візуальні технології.

СК 11. Здатність організувати культурні події, використовуючи сучасні методи та технології.

Програмні результати навчання

Програмні результати навчання:

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.

ПРН 8. Інтерпретувати культурні джерела (речові, друковані, візуальні, художні) з використанням спеціальної літератури та визначених методик, аргументовано викладати умовиводи щодо їх змісту.

ПРН 9. Аналізувати ефективність культурних політик, технологій реалізації культурних ідей у контексті конкретних параметрів їх впровадження.

ПРН 10. Розпізнавати та класифікувати різні типи культурних продуктів, визначати їх якісні характеристики на основі комплексного аналізу.

*Анотація.
Зміст дисципліни*

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; сформувавши потребу дотримуватись *академічної доброчесності* (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).

МОДУЛЬ 1. ВВЕДЕННЯ У ФІЛОСОФІЮ І ПСИХОЛОГІЮ ГРИ.

Тема 1.1. Предмет, завдання, методи, напрями «Філософії і психології ігор» (6 год).

Тема 1.2. Теоретичні засади ігрової діяльності (6 год).

Модульний контроль

МОДУЛЬ 2. ІГРОВІ КОНЦЕПЦІЇ В ФІЛОСОФІЇ ТА ПСИХОЛОГІЇ. ГРА ЯК ОСНОВНИЙ МЕТОД ПІЗНАННЯ ДІЙСНОСТІ.

Тема 2.1. Ігрові концепції в філософії та психології (4 год).

Тема 2.2. Психологічні механізми та функції гри у процесі соціалізації, пізнання та дозвіллевої діяльності (6 год)

Модульний контроль

МОДУЛЬ 3. ФІЛОСОФСЬКІ ТА ПСИХОЛОГІЧНІ ТЕОРІЇ ДІЛОВИХ ІГОР ТА ІГРОТЕХНОЛОГІЙ.

Тема 3.1. Філософсько-психологічні основи ігрового моделювання (4 год.)

Тема 3.2. Психотехнологія конструювання та управління діловою грою (4 год.)

Модульний контроль

МОДУЛЬ 4. ПРОФЕСІЙНА КАР'ЄРА ЯК ОБЛАСТЬ ВИКОРИСТАННЯ ІГРОТЕХНОЛОГІЙ В ДОЗВІЛЛЄВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ.

Тема 4.1. Ігротехнології як інструмент професійної орієнтації та кар'єрного проектування в дозвіллевій діяльності (8 год.)

Тема 4.2. Гейміфікація професійного середовища: мотивація, адаптація та розвиток персоналу (4 год.)

Модульний контроль

<p style="text-align: center;"><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: А 90-100, В 82-89, С 74-81, D 64-73, Е 60-63, FХ 35-59, F 1-34.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Академічна Добросесність</i></p>	<p>Всі учасники освітнього процесу дотримуються політики добросесності і сприяють функціонуванню ефективної системи запобігання та виявлення академічного плагіату.</p>
<p style="text-align: center;"><i>Рекомендовані джерела:</i></p>	<p style="text-align: center;">Основна література</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Артемов В. А. Антропологія гри: соціокультурний аспект : монографія. Харків : ХНАДУ, 2018. 164 с. 2. Бабійчук О. Феномен гри у філософській рефлексії: від античності до сучасності. // <i>Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв</i>. 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. Глівінської. Харків : Книжковий Клуб «Клуб Сімейного Дозвілля», 2016. 256 с. 5. Бибик С. Психологічні особливості впливу комп'ютерних ігор на когнітивну сферу особистості. // <i>Психологічний часопис</i>. 2021. Т. 7, № 3. С. 85–94. 6. Биковська О. В. Комп'ютерні ігри як феномен сучасної культури: комунікативний та психологічний аспекти // <i>Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв</i>. 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 ХХІ 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 НАКККіМ*. 2024. № 4. С. 102–108.
11. Гармаш Л. Феномен гік-культури в сучасному медіапросторі // *Вісник НАКККіМ*. 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'язбережувальної 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 ХХІ 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.Яковлев / 5-те вид. Київ : Наш Формат, 2021. 480 с.
50. Кассіерер 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. Тарашука. 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.

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Наукова періодика України. Сайт електронних видань вищих навчальних закладів і наукових установ України. URL: http://journals.uran.ua 2. Електронний каталог Наукової бібліотеки НАКККиМ. 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>Матеріально-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 НАКККиМ, який закінчується @dakkkim.edu.ua Освітнє онлайн середовище доступне здобувачу від першого дня початку навчального семестру до завершення заліково-екзаменаційної сесії.</p> <p style="text-align: center;">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 style="text-align: center;">Освітньо-професійна програма «КУЛЬТУРОЛОГІЯ»</p> <p style="text-align: center;">Гарант ОПП Гавеля Оксана Миколаївна, кандидатка педагогічних наук, доцентка кафедри гуманітарних наук</p> <p style="text-align: center;">https://nakkkim.edu.ua/images/Instytutu/in_prakt_kulturolohii/kaf_kreat_ind/bakalavr/OPP_034_Kulturolohiiia_bak_modern.pdf</p>
<p><i>Розробник РП навчальної</i></p>	

<i>дисципліни</i>	<p align="center">Оксана Миколаївна ГАВЕЛІЯ Кандидатка педагогічних наук, доцентка кафедри гуманітарних дисциплін</p>
<i>Зворотній зв'язок</i>	<p align="center">Зауваження, пропозиції та рекомендації до навчальної дисципліни можна подати через Google form</p>
<i>Кафедра</i>	<p>Тел. кафедри гуманітарних дисциплін: +38 (044) 288-80-46 Адреса: м. Київ, 01015, вул. Лаврська, 9, корпус 11, каб. 106. E-mail кафедри: languages@nakkkim.edu.ua</p> <p>Посилання на сторінку кафедри на сайті Академії https://nakkkim.edu.ua/instituti/navchalno-naukovy-i-institut-praktychnoi-kulturolohii-ta-artmenedzhmentu/kafedra-psykholohii-ta-humanitarnykh-dystsyplin</p>

Викладач дисципліни

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

<https://nakkkim.edu.ua/instituti/navchalno-naukovy-i-institut-praktychnoi-kulturolohii-ta-artmenedzhmentu/kafedra-psykholohii-ta-humanitarnykh-dystsyplin/profesorsko-v-ikladatskij-sklad-kafedri/havelya-oksana-mykolayivna-2>



Оксана Миколаївна ГАВЕЛІЯ

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

E-mail: ogavelia@dakkkim.edu.ua

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