



КИЇВСЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ БОРИСА ГРІНЧЕНКА

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ НАУК УКРАЇНИ
ІНСТИТУТ ФІЛОСОФІЇ ІМЕНІ Г.С. СКОВОРОДИ

ГО «МАЙСТЕРНЯ АКАДЕМІЧНОГО РЕЛІГІЄЗНАВСТВА»

«КИЇВСЬКІ ФІЛОСОФСЬКІ СТУДІЇ-2020»

*Матеріали Всеукраїнської наукової конференції
з міжнародною участю
19 травня 2020 року*

Тези доповідей

м. Київ
2020

УДК 101.1(08)
Ф 56

*Рекомендовано до друку на засіданні Вченої ради
Історико-філософського факультету
Київського університету імені Бориса Грінченка
(протокол № 9 від 16.04.2020)*

Редакційна колегія:

*Александрова О.С. – доктор філософських наук, професор
Додонов Р.О. – доктор філософських наук, професор
Горбань О.В. – доктор філософських наук, професор
Додонova В.І. – доктор філософських наук, професор
Ломачинська І.М. – доктор філософських наук, професор
Филипович Л.О. – доктор філософських наук, професор
Шепетяк О.М. – доктор філософських наук, доцент*

Ф 56 Київські філософські студії-2020 : Матеріали Всеукраїнської наукової конференції з міжнародною участю (м. Київ, 19 травня 2020 р.) : тези доповідей / за заг. ред. проф. Р.О. Додонova. – Київ: Київський університет імені Бориса Грінченка, 2020. – 573 с.

Збірник містить тези доповідей і виступів учасників Всеукраїнської наукової конференції з міжнародною участю «Київські філософські студії», яка відбулася в Київському університеті імені Бориса Грінченка 19 травня 2020 року. У поданих матеріалах висвітлено широке коло актуальних проблем сучасної гуманітаристики, зокрема таких її галузей як: історія філософії, соціальна і політична філософія, філософія культури, етика, естетика, релігієзнавство, філософія освіти, політологія тощо. Збірник адресовано науковцям, викладачам вищої школи, аспірантам, докторантам, студентам, усім, хто цікавиться розвитком філософської думки. Матеріали подані в авторській редакції англійською та українською мовами. Відповідальність за грамотність, науковий і літературний зміст, достовірність фактів і посилань несуть автори тез.

© КУБГ, 2020

<i>Надія Воронова.</i>	ЗАГАЛЬНОДИДАКТИЧНІ ТА СПЕЦИФІЧНІ ПРИНЦИПИ СУЧАСНОЇ ІСТОРИКО-КУЛЬТУРОЛОГІЧНОЇ ОСВІТИ В УМОВАХ ЇЇ ЦИФРОВІЗАЦІЇ	450
<i>Олександр Горбань.</i>	РОЛЬ ГРИ В ОСВІТІ: СВІТОГЛЯДНО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ	452
<i>Ольга Гурова, Лариса Шатирко.</i>	ПСИХОЛОГІЧНИЙ КОНТЕКСТ ОСМИСЛЕННЯ ПРЕДМЕТНОГО ПОЛЯ ФІЛОСОФІЇ СУЧАСНОЇ ОСВІТИ ТА ОСВІТОЛОГІЧНОГО ДИСКУРСУ	457
<i>Ольга Добродум, Анастасія Ваксютенко.</i>	ОСВІТА І КУЛЬТУРА В ГЛОБАЛЬНОМУ ЦИВІЛІЗАЦІЙНОМУ ВИМІРІ: ЕПОХА ПРОТИСТОЯННЯ	460
<i>Христина Довга, Світлана Хрипко.</i>	ФЕНОМЕН БУЛІНГУ ТА ЦІННІСТЬ ІНКЛЮЗІЇ В ОСВІТНЬО-ФІЛОСОФСЬКОМУ ПРОСТОРІ СЬОГОДЕННОГО УКРАЇНСЬКОГО БУТТЯ	462
<i>Марина Іскоростенська.</i>	ФІЛОСОФСЬКІ ЦІННОСТІ ВИХОВАННЯ	468
<i>Анна Перетяцько.</i>	ФІЛОСОФІЯ ОСВІТИ ЯК ПРЕДМЕТ ЦІННІСНО-МЕТОДОЛОГІЧНИХ МІРКУВАНЬ	471
<i>Ірина Рацин.</i>	АКТУАЛЬНІ ПРОБЛЕМИ МОВИ У ХХІ СТОЛІТТІ	474
<i>Ольга Рилова.</i>	ВИЩА ОСВІТА ТА ЕКОНОМІЧНЕ МАЙБУТНЄ УКРАЇНИ	475
<i>Галина Тимофєєва.</i>	ПУБЛІКАЦІЙНА АКТИВНІСТЬ УКРАЇНСЬКИХ УНІВЕРСИТЕТІВ (НА ПРИКЛАДІ SCIMAGO INSTITUTIONAL RANKING)	478
<i>Христина Турбаєвська.</i>	ФІЛОСОФСЬКІ ЦІННОСТІ ВИХОВАННЯ ЯК АКсіОЛОГІЧНИЙ ФЕНОМЕН	483
<i>Дарина Чуба, Ірина Сиза.</i>	ПРИЗНАЧЕННЯ ЛЮДИНИ ЯК ВТІЛЕННЯ ПРОБЛЕМИ РОЛІ ОСВІТИ В КУЛЬТУРНОМУ БУТТІ	489
<i>Анна Швирид.</i>	ЕТИКА ЯК СЕНСОУТВОРЮЮЧИЙ СТРИЖЕНЬ ПОЧАТКОВОЇ ШКОЛИ	491
<i>Валерія Шестаченко.</i>	АКсіОЛОГІЧНИЙ ВИМІР ПЕДАГОГІЧНОЇ ФІЛОСОФІЇ	493
<i>Ольга Шкарупа.</i>	ПОЛІЛІНГВІСТИЧНА ОСВІТА ЯК ЗАСІБ ВПРОВАДЖЕННЯ МЕДІАОСВІТИ	495

Секція 6. Філософія освіти та сучасний освітологічний дискурс

закономірності принципів, що є специфічними для названої епохи та забезпечують успішну практичну реалізацію професійної компетентності майбутніх фахівців засобами цифрових технологій. Серед них нами сформульовано: принцип інформатизації освіти; принцип відкритої освіти; принцип мультимедійності; принцип активізації творчої діяльності засобами цифрових технологій.

Отже, комплексне застосування визначених принципів сприятиме підвищенню результативності системи формування професійної компетентності майбутніх істориків та культурологів в умовах цифровізації освіти. Названі вище принципи ґрунтуються на загальних закономірностях сучасної освіти, відображають вимоги інформаційного суспільства до професійної компетентності майбутніх фахівців, визначають пріоритетні напрями освітньої діяльності студентів у процесі професійного розвитку.

Література

1. Алексюк А. М. Педагогіка вищої освіти України: Історія. Теорія. К.: Либідь, 1998. 558 с.
2. Галузинський В. М., Євтух М. Б. Основи педагогіки та психології вищої школи в Україні. К.: ІНТЕЛ, 1995. 168 с.
3. Зязюн І. А., Сагач Г. М. Краса педагогічної дії: навчальний посібник. К.: Українсько-фінський інститут менеджменту і бізнесу, 1997. 302 с.
4. Про вищу освіту. Закон України № 1556-VII від 01. 07. 2014. <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/1556-18>
5. Про освіту. Закон України від 05.09.2017 № 2145-VIII. <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/2145-19>

Олександр Горбань

*доктор філософських наук, професор,
професор кафедри філософії*

Історико-філософського факультету

Київського університету імені Бориса Грінченка

РОЛЬ ГРИ В ОСВІТІ: СВІТОГЛЯДНО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ

Сьогодні пропонує ряд інноваційних підходів до організації та змісту навчального процесу у вищій школі, на чільному місці серед яких знаходиться ігрова модель. Навчання, засноване на грі, пропонує не просто семестри та сесію, а подолання, аналогічно грі та завдяки ігровим технологіям, різних (поетапно зростаючих) рівнів складності з поступовим перетворенням новачка в магістра. Монотонний «шлях навчання» стає «рельєфним краєвидом», з'являється мотив переходити з одного рівня на інший. Виникає ефект змагальності, що додатково стимулює учасників

освітнього процесу. Фактично, студент просувається до своєї мети шляхом гравця.

Звичайна університетська академічна програма влаштована досить стереотипно: монологічні менторські лекції, семінари у вигляді шкільних уроків з декламацією домашніх завдань, іспити з формальними вимогами у вигляді можливості простого вгадування вірних відповідей тестових завдань. Так, це стандартна схема організації навчального процесу у пересічному університеті. Але це схема вчорашнього дня.

Сучасна проблемна ситуація полягає в тому, що класичні методи та механізми навчання мають низьку ефективність там, де необхідно сформулювати нестандартне мислення, яке відповідає інноваційним викликам сучасної цивілізації. Нові стратегії формування сучасного освітнього простору, засновані на залученні новітніх, перш за все цифрових, технологій та нові методичні, в тому числі ігрові, підходи до організації та змісту навчального процесу виявляють досить високу результативність у вирішенні проблем сучасної освіти

Важливість гри полягає ще й виходячи з психологічних особливостей природи людини. В класичному освітньому процесі часто забувається чи нівелюється проста психологічна настанова здорової життєдіяльності: «те, що ми робимо має приносити нам радість» або ж про принцип «навчання в задоволення і навчання з задоволенням». Грає, як ніякий інший процес, найчастіше надає людині таку можливість.

Дана публікація є спробою короткого узагальнення наших попередніх досліджень щодо ролі відеоігор у освітньому процесі [1, 2, 3], а також практичного досвіду автора у викладанні навчальної дисципліни "Філософія економіки", зокрема виконання студентами завдань самостійної роботи з використанням відеогри "Віртономіка".

Наразі зазначимо, що системний аналіз гри як явища здійснив Йоган Гейзинга, відомий нідерландський філософ, історик та теоретик культури. Його ідея полягала в тому, що гра постає повноправною частиною людського буття, а також окремим феноменом соціальної реальності, який потребує дослідження за особливим методом.

У відомій праці «Homo Ludens» Й. Гейзинга наводить основні ознаки, присутні в характеристиці практично будь якої гри:

- «- свобода,
- ізолюваність,
- «несправжність»,
- особливий порядок,
- таємність,
- незвичайність» [4].

За Й. Гейзингою, діяльність людини переплітається з грою або включає в себе певні ігрові елементи від самого початку формування суспільства. В сучасному суспільстві відбувається процес ігрофікації багатьох сфер, навіть

Секція 6. Філософія освіти та сучасний освітологічний дискурс

науки, яка, здавалось би, є малодоступною для ігрового підходу [5]. Гра, через моделювання певних ситуацій та отриманні при цьому базових практичних навичок, виконує зокрема виховну функцію. При цьому, ігровий процес навчає через розваги, виховує з невимушеністю, якої подекуди не вистачає класичній освіті.

Ігрові методи в освіті характеризуються наявністю ігрових моделей процесу, об'єкта або ігрової діяльності; значним ступенем включеності в навчальний процес; емоційністю і творчим характером заняття; активізацією мислення й поведінки студента; самостійністю студентів у прийнятті рішення; обов'язковістю взаємодії студентів між собою та викладачем; бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін.

Важливим елементом гри є мотивація учасників. Різні типи мотивації породжують різні способи ігрової взаємодії. Так, наприклад, якщо домінуючим виступає мотив досягнення кінцевої ігрової мети, то вся ігрова діяльність спрямовується на засвоєння правил гри і вся ігрова поведінка підпорядкована досягненню результату, при цьому гравці «замикаються» на ньому і «живуть» його очікуванням. Якщо в основі гри знаходиться пізнавальна мотивація, тоді учасники «живуть» грою, процесом її розгортання в часі, інтересом до того нового, що вони пізнають у грі. Наразі, важливим мотиваційним стимулом може бути можливість самостійної побудови ігрової діяльності – цілетворення, постановки проблем, вибору способів дій і трактування ролі.

В ході наших досліджень ми виявили три основні напрямки використання гри в освітньому процесі: освітні ігри, гейміфікація освіти та навчання на основі гри.

Освітні ігри – це ігри, які включені в освітній процес як природний елемент навчання. Вони розробляються та використовуються в освіті та навчанні на рівні з іншим педагогічним інструментарієм. Основне завдання освітніх ігор – підвищення мотивації та включеності студента в процес навчання. Саме тому, в них поєднуються як розважальні елементи так і освітні концепти.

Цифрові ігри та симуляції є новим інструментом освіти. Сучасні дослідження підтверджують, що, в порівнянні з традиційними навчальними ресурсами, таким як книги, лекції, студентські твори, дослідження та тестування, відеоігри можуть досягти значно вищого рівня емоційного впливу, інтерактивності та ефективності в навчанні: «Ігри та симуляції можуть ефективно залучити студентів в процес отримання досвіду з простими механізмами та структурами систем, через експеримент та дослідження допомогти їм сформувати мислення високого рівня» [6, р. 1-2]. З цією метою в освітній процес залучаються спеціально розроблені для формування у студентів певних навичок та досвіду освіти ігри.

Проте, мета освітньої гри постає дещо відмінною від мети традиційної гри: мета освітньої гри часто полягає лише в тому, щоб викладати

дисципліну та впевнитися, що гравець її засвоїв; традиційні ігри частіше ставлять за мету довгострокові виклики і нагородження гравців за засвоєння навичок, що необхідні для виконання задач [7]. Тому освітні ігри часто комбінуються з іншими формами ігрової активності. Також багато уваги досі приділяється розробці та дизайну освітніх ігор з метою не тільки зробити їх більш якісними, а й посилити риси традиційної гри для підвищення активності гравця.

Гейміфікація освіти – це застосування підходів, характерних для комп'ютерних ігор в програмних інструментах для неігрових процесів в навчанні. Вона є комплексом мотиваційних управлінських технік, запозичених в творців комп'ютерних ігор, а також взятих із самих відеоігор. «Гейміфікація в освіті, – вважає відомий дослідник відеоігор Г. Фраска, – пропонує використання системи правил «як у грі», досвід та роль гравця для формування поведінки учня» [8]. Основна ідея гейміфікації освіти полягає в реалізації ігрового підходу в навчальному процесі для того, щоб зробити навчання більш цікавим і захоплюючим. Для успішного впровадження процесу гейміфікації в освітню діяльність важливим є розуміння того, яким чином вона включена в когнітивну, емоційну та соціальну сферу.

Гейміфікація в когнітивній сфері може бути представлена як певний тип випробування, в якому враховуються вже набуті навички гравця-учасника освітнього процесу. Суть полягає в тому, що складність завдань підвищується з переходом студента/гравця на більш високий рівень. В даному випадку, в навчанні активуються мотиваційні особливості гравців – створення специфічних проблем та заохочення студентів встановлювати додаткові цілі для себе. Гейміфікація в емоційній сфері має на меті підключення таких емоцій користувачів як цікавість, незадоволення чи задоволення. Результатом цього виступає як позитивний так і негативний емоційний досвід, який заохочує гравців використати його для поліпшення результату в майбутньому. Гейміфікація у соціальній сфері дозволяє гравцям спробувати нові ролі та ідентичності. Студенти змушені приймати рішення, виходячи з різних точок зору, застосовуючи вигадані чи реалістичні ролі відповідно до ситуації, яка складається в ході гри. Особливістю гри в освіті також є здатність учасників демонструвати ті свої досягнення, які в іншому випадку залишились би непоміченими. В традиційній освіті передбачається їх однотипне визнання у якості звичайних оцінок, однак у гейміфікованому середовищі гравці мають більше особистих можливостей щодо відзначення своїх та чужих досягнень, зокрема можуть нагороджувати один одного, заохочувати участь в групі/спільноті.

Гейміфікація більше наближена до традиційних ігор, аніж освітні ігри. Відеоігри, що застосовуються для гейміфікації освіти, є більш складними за освітні ігри. Окрім цього, у гейміфіковану освіту можуть бути не включені освітні ігри як такі.

Секція 6. Філософія освіти та сучасний освітологічний дискурс

Прикладом гейміфікації є пропонована студентам нашого університету в рамках вивчення дисципліни "Філософія економіки" у якості завдань самостійної роботи, гра "Віртономіка". Віртономіка – це онлайн-симулятор, присвячений розвитку власної компанії. З його допомогою можна дослідити роботу економічної системи, на яку впливають реальні люди, а не лише комп'ютеризовані алгоритми. Мета самостійної роботи студента – сформулювати практичні навички у сфері економічної діяльності, використовуючи симулятор власного підприємства. Завдання студента-філософа у роботі з цим симулятором полягає не стільки в тому, щоб розвинути власну компанію, скільки в дослідженні та аналізі всіх аспектів роботи в ролі аналітика цієї компанії. Протягом роботи з симулятором складати покрокові звіти, у яких будуть зазначені дії та міркування гравця, а також подані думки щодо різних аспектів гри.

Навчання на основі гри – це особлива форма навчання, яка використовується, для заохочення студентів до навчання в процесі гри та додавання розваг у навчальний процес з метою зробити за їх допомогою навчання більш цікавим. Залучення ігор до класичного освітнього процесу в цьому випадку відбувається як моделювання, навчальний приклад або елемент винагороди за досягнутий навчальний результат.

Разом з тим, слід зазначити, що застосування ігор в освіті та перетворення освітнього процесу на гру не дістало ще значного поширення та зіштовхується з певними труднощами на шляху впровадження. Основна наявна проблема бачиться в інертності суб'єктів освітнього середовища, зокрема адміністрацій університетів та самих освітян, які наразі не завжди сприймають гру як важливий інноваційний інструмент для поліпшення якості освіти.

Таким чином, на сьогодні фактично можемо констатувати наявність в системі освіти стану відчуження студента від об'єктів ігрової культури. Спроби та напрямки гейміфікації освіти сприймаються скоріше як певні розваги, перерви в освітньому процесі, а не його органічні складові. Проблемна ситуація полягає в постановці питання про зміну світоглядних принципів, на яких заснована сучасна освіта. Сучасний освітній процес неможливий без залученням ідей ігрової цифрової культури, як необхідної і безумовної складової всього процесу навчання. Перед суспільством стоїть історичний виклик про необхідність нового («цифрового») просвітництва як революційної складової зміни культурних парадигм.

Література

1. Горбань О. Освітній потенціал відеоігор: світоглядно-методологічні засади. *Освітологічний дискурс*. 2019. № 3-4: 19-34. doi.org/10.28925/2312-5829.2019.3-4.1934

2. Horban O., Maletska M. Videogames as means of increasing students motivation. *The Modern Higher Education Review*. 2019. № 4.: 66-74. doi.org/10.28925/2518-7635.2019.4.8
3. Horban O., Maletska M. Basic approaches to the definition of the concept of «Videogame» as an element of modern scientific discourse. *Skhid*. 2018. № 3 (155): 29-33. DOI: 10.21847/1728-9343.2018.3(155).139675
4. Гейзінга Й. *Ното Ludens*. К.: Основи, 1994. 250 с.
5. Хейзінга Й. *Статті по історії культури*. М.: Прогресс- Традиция, 1997. 416 с.
6. Gibson, D.C., Knezek, G., Redmond, P. Bradley, E. *Handbook of Games and Simulations in Teacher Education*. E. Chesapeake, VA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE), 2014
7. Burnes, D., Butchko, J., Patrick, S., Wells, J., & Williams, E. Maximizing Effectiveness of Educational Games through Gaming Experience. <http://andrewd.ces.clemson.edu/courses/cpsc414/spring14/papers/group5.pdf>
8. Frasca Gonzalo: Play, Videogames and Education Reform. <http://gamelab.mit.edu/event/gonzalo-frasca-play-videogames-and-education-reform/>

Ольга Гурова

науковий співробітник

Інституту психології імені Г.С. Костюка

НАПН України

Лариса Шатирко

старший науковий співробітник

Інституту психології імені Г.С. Костюка

НАПН України

ПСИХОЛОГІЧНИЙ КОНТЕКСТ ОСМИСЛЕННЯ ПРЕДМЕТНОГО ПОЛЯ ФІЛОСОФІЇ СУЧАСНОЇ ОСВІТИ ТА ОСВІТОЛОГІЧНОГО ДИСКУРСУ

У ХХІ ст. в Україні актуалізувалась потреба перегляду всього комплексу наук про освіту й формування наукового напрямку, який би розглядав систему освіти в контексті, більш розтяжному за соціальний або педагогічний, відтак окреслював предметну область в межах значно ширших, ніж тільки педагогіка, оскільки в суспільстві виникли суперечності, проблеми, які виходять за межі суто педагогічних компетенцій. Сучасне педагогічне знання не в силах охопити увесь комплекс проблем та протиріч освітнього простору, вирішити проблеми смислового кризи в сучасній освіті засобами методології класичної педагогічної науки. Саме філософія освіти,

Наукове видання

КИЇВСЬКІ ФІЛОСОФСЬКІ СТУДІЇ-2020

Матеріали

Всеукраїнської наукової конференції з міжнародною участю
(м. Київ, 19 травня 2020 р.)

Головний редактор:

Роман Олександрович Додонов,
д-р філос. н, проф.

Підписано до друку 15.05.20
Папір офсетний
Друк офсетний
Умов. друк. арк.

Формат 84x60/16
Гарнітура Times New Roman.
Наклад 300 прим
Обл.-вид. арк.

Віддруковано з оригіналів замовника.
ФОП Корзун Д.Ю.

Видавець та виготовлювач ТОВ «Нілан-ЛТД»