

УДК 101.1(08)

Ф 56

*Рекомендовано до друку на засіданні Вченої ради
Історико-філософського факультету
Київського університету імені Бориса Грінченка
(протокол № 8 від 18.04.2019)*

Редакційна колегія:

Александрова О.С. – доктор філософських наук, професор

Додонов Р.О. – доктор філософських наук, професор

Горбань О.В. – доктор філософських наук, професор

Додонова В.І. – доктор філософських наук, професор

Ломачинська І.М. – доктор філософських наук, професор

Шепетяк О.М. – доктор філософських наук, доцент

Ф 56 Київські філософські студії-2019. Матеріали наукової конференції (м. Київ, 16-17 травня 2019 р.): тези доповідей / за заг. ред. проф. Р.О. Додонова. – Київ: Київський університет імені Бориса Грінченка, 2019. – 408 с.

Збірник містить тези доповідей і виступів учасників наукової конференції «Київські філософські студії», яка відбулася в Київському університеті імені Бориса Грінченка 16-17 травня 2019 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. Відповідальність за грамотність, науковий і літературний зміст, достовірність фактів і посилань несуть автори тез.

© КУБГ, 2019

Мартич Руслана. ОСНОВНІ ПІДХОДИ ДО ПОНЯТТЯ
«ЖИВОГО» В ХРИСТІЯНСЬКІЙ ТРАДИЦІЇ

Мельничук Вікторія. РЕЛІГІЙНИЙ ЧИННИК
ЄВРОІНТЕГРАЦІЇ УКРАЇНИ

Сморжевська Оксана. НЕОЯЗИЧНИЦТВО В РЕЛІГІЙНО-
КУЛЬТУРНОМУ ПРОСТОРІ УКРАЇНИ

Соболев Володимир. МЕТОД «КОАН» У ПРАКТИЦІ ДЗЕН-
БУДДИЗМУ

Стрілець Фіона. МІСІЙНА ДІЯЛЬНІСТЬ МІЖНАРОДНОГО
ТОВАРИСТВА СВІДОМОСТІ КРІШНИ В УКРАЇНІ

Ходанич Юрій. МИЛОСЕРДЯ В ІСЛАМІ

Чайка Ірина. РИТУАЛЬНІ КОМУНІКАЦІЇ: СТРУКТУРА,
ФУНКЦІЇ, ОСОБЛИВОСТІ СМИСЛОПОРОДЖЕННЯ

Шевцов Дмитро. ЕКОЛОГІЧНІ ЯЗИЧНИЦЬКІ ТЕЧІЇ

Шепетяк Оксана. СУЧАСНИЙ ЕКУМЕНІЗМ І СХІДНІ НЕ-
ОРТОДОКСАЛЬНІ ЦЕРКВИ

Шепетяк Олег. ПОСТТРИДЕНТСЬКА КАТОЛИЦЬКА ДУМКА

Ювсечко Ярослав. ГРОМАДЯНСЬКЕ СУСПІЛЬСТВО І
ЦЕРКВА: АСПЕКТИ ВЗАЄМОВІДНОСИН В СУЧАСНІЙ
УКРАЇНІ

СЕКЦІЯ 6. **ФІЛОСОФІЯ ОСВІТИ ТА СУЧАСНИЙ ОСВІТОЛОГІЧНИЙ ДИСКУРС**

Басенко Руслан. СЕНТЕНЦІЙНА ТЕТРАРХІЯ
ОСВІТОСОФСЬКОГО ДИСКУРСУ: АКТУАЛІТЕТИ
ДИДАКТИЧНОЇ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ КУРСУ «ФІЛОСОФІЯ
ОСВІТИ»

Бердичевська Катерина. ПРАКТИКИ СОЦІАЛЬНОЇ
ВЗАЄМОДІЇ У ПРОСТОРІ АКСІОЛОГІЇ ОСВІТИ

Брижник Віталій. АКТУАЛЬНІСТЬ ПРОЕКТІВ МАКСА
ШЕЛЕРА ТА КАРЛА ЯСПЕРСА РЕФОРМУВАННЯ
УНІВЕРСИТЕТСЬКОЇ ОСВІТИ В КОНТЕКСТІ СТІЙКОГО
РОЗВИТКУ ГРОМАДЯНСЬКОГО СУСПІЛЬСТВА

Бутченко Тарас. ФІЛОСОФСЬКА ОСВІТА І КРЕАТИВНІ
ІНДУСТРІЇ

Горбань Олександр В., Малецька Марія. ОСВІТНІ АСПЕКТИ

ВІДЕОІГОР

Довга Крістіна. ФІЛОСОФСЬКЕ ОСМИСЛЕННЯ ФЕНОМЕНУ БУЛІНГУ В ПРОСТОРІ ОСВІТНЬОЇ КУЛЬТУРИ БУТТЯ

Дранник Анастасія. ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС НА ПЕРЕТИНІ РЕАЛЬНОГО І ВІРТУАЛЬНОГО СВІТІВ

Купрій Тетяна. СОЦІОЛОГІЧНЕ ОПИТУВАННЯ "ВИКЛАДАЧ ОЧИМА СТУДЕНТІВ" ЯК ЗАСІБ ВИМІРЮВАННЯ ЯКОСТІ ОСВІТИ ЗВО

Овсянкіна Людмила, Ларіонова Марина. ФІЛОСОФІЯ УСПІХУ В СУЧАСНОМУ СУСПІЛЬСТВІ

Свириденко Валерія, Білошицька Ірина. ФІЛОСОФІЯ ІНКЛЮЗИВНОЇ ОСВІТИ

Семергей Наталія. АРХЕТИПИ УКРАЇНСЬКОЇ НАЦІЇ ТА РОЗВИТОК ІДЕЇ ЦІЛІСНОЇ ОСВІТИ

Скрипнікова Софія. ДОСВІД ВИКЛАДАННЯ КУЛЬТУРОЗНАВЧИХ ТА МИСТЕЦТВОЗНАВЧИХ ДИСЦИПЛІН В ПОЛЬСЬКІЙ СИСТЕМІ УНІВЕРСИТЕТСЬКОЇ ОСВІТИ (НА ПРИКЛАДІ ВАРШАВСЬКОГО УНІВЕРСИТЕТУ)

Смолянова Ольга. МЕТОД СОКРАТА В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

Wereta Yoseph. THE CONCEPT OF PEACE AND PEACE EDUCATION

СЕКЦІЯ 7.

АНАЛІТИКА ПОЛІТИЧНИХ ПРОЦЕСІВ

Abdurahman Abdulahi. THE OROMO'S CULTURE OF PEACE

Бібік Олександра. РОЛЬ ПАНАЗІЙСЬКОЇ ІДЕЇ В РОЗВИТКУ ЯПОНІЇ ДОБИ МЕЙДЗІ ТА ТАЙСЬО: ПОЛІТИЧНИЙ КОНТЕКСТ

Білецький Віталій. КОНЦЕПТУАЛЬНІ ПРОРАХУНКИ ПОЛІТИЧНОЇ АГІТАЦІЇ Й МОДЕЛЬ ПОЛІТИЧНОГО МІФУ

Василенко Євген. РЕЛІГІЙНИЙ КОНФЛІКТ В ПІВНІЧНІЙ ІРЛАНДІЇ: ПОТЕНЦІАЛЬ КОНФЛІКТНОСТІ ТА ЕФЕКТИВНІСТЬ ДІАЛОГУ

Горохова Людмила, Брагін Віктор. ОСОБЛИВОСТІ РЕФОРМУВАННЯ МІСЦЕВОГО САМОВРЯДУВАННЯ НА СХОДІ УКРАЇНИ

Література

1. Філософська освіта в Україні: історія і сучасність. За ред. М.Л. Ткачук. Київ, ТОВ «Аграр Медіа Груп», 2011. 419 с.
2. Закон України Про внесення змін до Закону України «Про культуру» щодо визначення поняття «креативні індустрії». *Відомості Верховної Ради*, 2018. № 34, ст. 257.

Горбань Олександр В.

*доктор філософських наук, професор,
професор кафедри філософії
Історико-філософського факультету
Київського університету імені Бориса Грінченка*

Малецька Марія

*студентка спеціальності «Філософія»
Історико-філософського факультету
Київського університету імені Бориса Грінченка*

ОСВІТНІ АСПЕКТИ ВІДЕОІГОР

Сучасний світ заснований на постійній динаміці суспільних відносин, складовою частиною яких виступає освітній процес. Освіта в умовах перманентних трансформацій нині зіштовхується з багатьма труднощами на шляху змін відповідно до запитів сучасного світу. Значна частина проблем стосується питань мотивації та включеності учнів та студентів в освітній процес. Класичні методи та механізми навчання поступаються в ефективності там, де необхідно сформувати нестандартне мислення. Залучення новітніх, перш за все цифрових, технологій та нові методичні підходи до освітнього процесу демонструють доволі високу результативність у розв'язанні проблем сучасної освіти [1].

За Й. Гейзингою, діяльність сучасної людини часто переплітається з грою або включає в себе певні ігрові елементи. Гра виконує в суспільстві зокрема виховну функцію, моделює певні ситуації та дозволяє отримати базові практичні навички. Відеогра це гра в яку ми граємо завдяки аудіовізуальній апаратурі та яка може базуватися на історії [2]. Вона вбирає в себе основні риси гри як такої, однак має власну специфіку та особливості

залучення. Використання відеоігор та комп'ютерів в цілому розглядали такі визначні дослідники відеоігри, як Г. Фраска, Й. Богост, Г. Браун.

Мета дослідження – окреслення освітнього потенціалу та освітніх аспектів відеоігор.

Відеоігри в освітньому дискурсі присутні у вигляді як інструмента освіти, так і явища, яке проявляє свої освітні якості або навіть охоплює та видозмінює освітній процес. Так, дослідники розділяють освітні ігри, гейміфікацію як процес в освіті та навчання на базі гри (Game Based Learning).

Освітні ігри – ігри, які розробляють та використовують в освіті та навчанні. В освітніх іграх поєднуються розважальні елементи та освітні концепти задля підвищення мотивації та включення студента.

Цифрові ігри та симуляції є серйозним новим інструментом освіти. Вони можуть досягти значного рівня емоційного впливу, інтерактивності та ефективності в навчанні в порівнянні з іншими ресурсами, як, наприклад, книги, лекції відео та такі результати роботи студентів, як твори, дослідження, тести. 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 [3, с. 1-2]. В цьому випадку спеціально розроблені для освіти ігри використовуються в освітньому процесі для формування певних навичок та досвіду.

Гейміфікація це практика використання ігрових елементів, механік та ігрового мислення в не-ігровій діяльності для мотивації учасників. *Гейміфікація в освіті* пропонує використання системи правил «як у грі», досвід та роль гравця що сформувати поведінку учня [4]. Для вдалої гейміфікації освіти важливим є розуміння того, яким чином вона включена в когнітивну, емоційну та соціальну сферу.

В когнітивній сфері гейміфікація може запропонувати випробування з урахуванням навичок гравця. Фактично, складність випробувань підвищується з підвищенням рівня гравця. Більш того, пропонування специфічних проблем та заохочення учнів встановлювати додаткові цілі для себе – особливості, які мотивують гравців. В емоційній сфері ігри, як і гейміфікація в цілому, підключають багато емоцій користувачів: цікавість, незадоволення та задоволення. Це часто формує позитивний емоційний досвід і, якщо трапляється негативний досвід, заохочує гравців використати та змінити його. До прикладу, у грі часто помітні повторювані помилки і єдиним шляхом навчитися, як грати, є повторення гри кілька разів. Кожного разу гравець чомусь навчається. У соціальній сфері гравці можуть спробувати нові ролі та ідентичності; вони мають приймати рішення з різних точок зору, приймаючи вигадані чи реалістичні ролі відповідно до ситуації,

яку відіграють. Гра також дозволяє демонструвати досягнення, які в іншому випадку залишились би непоміченими. В традиційній освіті передбачається їх визнання, однак у гейміфікованому середовищі гравці можуть нагороджувати один одного, заохочувати участь в групі/спільноті [5, с.5].

Гейміфікована освіта постає як освітній процес, «оформлений» у гру. Учень або студент за допомогою певної програми отримує знання в процесі залучення у певну гру, що відбувається за правилами, часто встановлюваними викладачем, з окремою системою заохочень. Візуальний інтерфейс часто стає цікавим заохоченням і контрастує зі звичайними формами, у яких подається інформація та завдання у навчальних установах.

GameBasedLearning (GBL) –форма навчання, що використовується, щоб заохотити студентів навчатись в процесі гри та зробити навчання більш цікавим за допомогою додавання розваг у навчальний процес. Відеоігри в цьому випадку залучаються до класичного освітнього процесу як модель, приклад або елемент винагороди.

Між гейміфікацією в освіті та навчанням на базі гри (GBL) існує різниця у багатьох аспектах. Гейміфікація перетворює навчальний процес цілком у гру, тоді як GBL використовується як частина навчального процесу. Однак, обидва цих підходи залучають виховні та освітні аспекти гри в цілому та відеоігор зокрема: апробацію ролей та ідентичностей в процесі гри, тестування певних моделей, передача інформації та цінностей; звернення до емоцій гравця, завдяки чому взаємодія часто більш ефективна за простий обмін інформацією; відпрацювання навичок у грі, аналогічне відпрацюванню їх в ході навчання.

Використання відеоігор в освіті та перетворення освітнього процесу на відеогру зіштовхується з певними перешкодами. Основну наявну проблему сформулював саме Г. Фраска, говорячи про те, що ігри не змінюють освітню систему, доки вона занепокоєна страхом батьків та адміністрації, а не потребами дітей [4]. Для того, щоб відеоігри могли повноцінно проявляти свій освітній потенціал та бути включеними в освітній процес, необхідне не лише технічне сприяння, а й робота з батьками та освітянами, які наразі не завжди сприймають відеогру всерйоз та без остраху як інструмент для поліпшення якості освіти.

Фактично, на сьогодні в системі освіти можемо констатувати стан відчуження учня від об'єктів цифрової культури. Гейміфікація освіти сприймається скоріше як розвага, перерва в освітньому процесі, а не органічна його складова. Наразі питання стоїть про зміну світоглядних принципів, на яких заснована сучасна освіта, з залученням ідей 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. Al-Azawi, R., Al-Blushi, M., Al-Faliti, F. Educational Gamification vs Game Based Learning: Comparative Study. *International Journal of Innovation, Management and Technology (IJIMT)*, Vol. 7, №4, August 2016: 132-136.
2. Esposito, N. A Short and Simple Definition of What a Video Game Is. Proceedings of DiGRA 2005 (Changing Views: Worlds in Play). Vancouver (Canada), 16–20 juin.
3. 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.
4. Gonzalo Frasca: Play, Videogames and Education Reform. <http://gamelab.mit.edu/event/gonzalo-frasca-play-videogames-and-education-reform/>
5. Pesare E., Roselli T., Corriero N., Rossano V. Game-based learning and Gamification top romoteen gagementand motivationin medical learning contexts. *Smart Learning Environments*. 3, 2016.

Довга Крістіна
студентка спеціальності «Логопедія»
Інституту людини
Київського університету імені Бориса Грінченка

ФІЛОСОФСЬКЕ ОСМИСЛЕННЯ ФЕНОМЕНУ БУЛІНГУ В ПРОСТОРІ ОСВІТНЬОЇ КУЛЬТУРИ БУТТЯ

На превеликий жаль, сьогодні надзвичайно жорстокий світ. Зокрема, стосунки між дітьми часто бувають агресивними. Для того, щоб охарактеризувати таке явище, в українській мові з'являється поняття «булінг» – це агресивна поведінка щодо окремої особи або групи, з метою приниження, домінування, фізичного чи психологічного самоствердження.

За статистикою 80% дітей в Україні потерпають від цькування. Це може проявлятися і в молодшому шкільному віці, але більш «яскраво» настає у підлітковому віці. Насправді, приниження може надходити не лише зі сторони дітей, а й від вчителів. Дуже часто воно може спричиняти не лише фізичний біль, а й нести психологічний або економічний характер. Наприклад, коли дитина потерпає через те, що її родина не має фінансової змоги придбати деякі речі.

Ще одна надзвичайно актуальна проблема – ставлення оточення до людей з інвалідністю. Зараз активно впроваджується інклюзивна система навчання, яка передбачає включення осіб з інвалідністю в умовах