

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ М.П. ДРАГОМАНОВА

Факультет філософії та суспільствознавства
Кафедра культурології та філософської антропології

КУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ АЛЬМАНАХ

Випуск 12

2019

УДК 130.2(059)
ББК 411
К 90

Редакційна колегія:

Андрущенко Т.І. – доктор філософських наук, професор, завідувач кафедри етики і естетики НПУ імені М.П. Драгоманова, заслужений працівник культури України.

Герчанівська П.Е. – доктор культурології, професор, завідувач кафедри культурології та інформаційних комунікацій Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв

Дробот І.І. – доктор історичних наук, професор, декан факультету філософії та суспільствознавства НПУ імені М.П. Драгоманова

Лютий Т.В. – доктор філософських наук, доцент кафедри філософії та релігієзнавства Національного університету «Києво-Могилянська академія»

Майданюк І.З. – доктор філософських наук, завідувач кафедри культурології гуманітарно-педагогічного факультету Національного університету біоресурсів і природокористування

Меднікова Г.С. – доктор філософських наук, професор кафедри культурології та філософської антропології факультету філософії та суспільствознавства НПУ імені М.П. Драгоманова.

Можейко М.О. – доктор філософських наук, професор, завідувач кафедри методології гуманітарних наук Білоруського державного університету культури і мистецтв.

Мозгова Н.Г. – доктор філософських наук, професор, завідувач кафедри філософії факультету філософії та суспільствознавства НПУ імені М.П. Драгоманова.

Немчинов І.Г. – доктор філософських наук, професор кафедри філософії факультету філософії та суспільствознавства НПУ імені М.П. Драгоманова

Павлова О.Ю. – доктор філософських наук, професор кафедри етики, естетики і культурології філософського факультету Київського національного університету імені Т.Шевченка.

Відповідальний секретар:

Русаков С.С. – кандидат філософських наук, доцент кафедри культурології та філософської антропології НПУ імені М.П. Драгоманова.

Барма О.А. – викладач кафедри менеджменту соціо-культурної діяльності Білоруського державного університету культури і мистецтв.

Культурологічний альманах: Випуск 12. — Київ : НПУ імені М.П. Драгоманова. –2019. – 88 с.

У книзі подано наукові статті за матеріалами ІХ Міжнародної наукової конференції «Інноваційні технології в галузі культури» (22 березня 2019 року).

MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF UKRAINE
M.P. DRAHOMANOV NATIONAL UNIVERSITY OF PEDAGOGY

Faculty of Philosophy and Social Science
Department of Cultural Studies and Philosophical anthropology

CULTUROLOGICAL ALMANAC

Issue 12

2019

Editorial Board:

T.I. Andrushchenko, Doctor of Sciences in Philosophy, Professor, Chair of the Ethics and Esthetics Department of M.P. Drahomanov National University of Pedagogy, Meritorious Worker of Culture of Ukraine

P.E. Herchanivska, Doctor of Sciences in Cultural Studies, Professor, Chair of the Cultural Studies and information communications Department of National Academy of Culture and Arts Management

I.I. Drobot, Doctor of Sciences in History, Professor, Dean of the Faculty of Philosophy and Social Science of M.P. Drahomanov National University of Pedagogy, Meritorious Worker of Science and Engineering of Ukraine

T.V. Liutyi, Doctor of Sciences in Philosophy, Associate Professor at the Department of Philosophy and Religious Studies of the National University of Kyiv-Mohyla Academy

I.Z. Maydaniuk, Doctor of Sciences in Philosophy, Chair of the Cultural Studies Department of National University of Life and Environmental Sciences of Ukraine

G.S. Mednikova, Doctor of Sciences in Philosophy, Professor at the Department of Cultural Studies, Faculty of Philosophy and Social Science of M.P. Drahomanov National University of Pedagogy

M.O. Mozheiko, Doctor of Sciences in Philosophy, Professor, Chair of the Department of Methodology of Humanities of Belarusian State University of Culture and Arts

N.G. Mozgova, Doctor of Sciences in Philosophy, Professor, Chair of the Philosophy Department, Faculty of Philosophy and Social Science of M.P. Drahomanov National University of Pedagogy

I.G. Nemchynov, Doctor of Sciences in Philosophy, Professor at the Philosophy Department, Faculty of Philosophy and Social Science of M.P. Drahomanov National University of Pedagogy

O.Y. Pavlova, Doctor of Sciences in Philosophy, Professor at the Department of Ethics, Esthetics and Cultural Studies, Faculty of Philosophy of Taras Shevchenko Kyiv National University

Responsible secretary:

S.S. Rusakov, PhD in Philosophy, Assistant Professor at the Department of Cultural Studies of M.P. Drahomanov National University of Pedagogy

O.A. Barma, lecturer at the Department of Management of Sociocultural Activities of Belarusian State University of Culture and Arts

Culturological Almanac: Issue 12. – Kyiv: Publishing of M.P. Drahomanov National University of Pedagogy, 2019. – 88 p.

This collection features scientific articles based on materials of the IX International scientific conference «Innovative technologies in culture» (March 22, 2019).

© Article authors, 2019

© M.P. Drahomanov National University of Pedagogy, 2019

42. Sarkowicz R. (1995), *Poziomowa interpretacja tekstu prawnego*, Kraków: UJ, s. 67.
43. Sobieszewska M. (2015), *Juryslingwistyka: między językiem a prawem*, „Studia Iuridica Lublinensia”, t. XXIV, nr 4.
44. Spyra T. (2006), *Granice wykładni prawa : znaczenie językowe tekstu prawnego jako granica wykładni*, Kraków: Wolters Kluwer – Zakamycze.
45. Stelmach J. (2011), *Interpretacja bez granic*, „Forum Prawnicze” nr 2, s. 17.
46. Szerer M. (1964), *Kilka uwag o sztuce przemawiania w sądzie*, „Palestra” nr 8/3(75).
47. Wasilewski, J. (2010), *Czarne dziury w komunikacji prawników*, [w:] *Wymowa prawnicza*, red. J. Bralczyk [et al.], Warszawa: Wydawnictwo C.H. Beck.

НОВІ КУЛЬТУРНО-ОСВІТНІ СТРАТЕГІЇ: ГЕЙМІФІКАЦІЯ-ОСВІТА-КУЛЬТУРА

Овчаренко Тетяна Станіславівна,
кандидат культурології,

*доцент кафедри культурології, мистецтвознавства
та філософії культури, ОНПУ, м.Одеса*
ORCID: 0000-0002-3980-6920

Блажко Олександр Анатолійович,
кандидат технічних наук,

*доцент кафедри системного програмного забезпечення,
ОНПУ, м.Одеса*
ORCID: 0000-0001-7413-275X

Мельник Сергій Петрович

доктор філософії, кандидат наук з соціальних комунікацій
ORCID: 0000-0003-3996-9970

У всіх людей є бажання навчатися та вчитися. Але більша частина програм, практик та стратегій сучасної системи освіти робить навпаки, щоб відбити це бажання. Тому, головне завдання сучасної системи освіти на всіх її ланках (початкова-середня-вища-професійна), розробити такі механізми навчання, які зацікавляють, стимулюють інтерес до пізнання, зберегають увагу та підтримують зворотній зв'язок.

Найдієвішим засобом навчання завжди вважалася гра. Саме у процесі гри, людина показує саму себе, може прогнозувати та передбачити деякі ситуації, які ще не трапились, і даже, виправити свої помилки. Гра як феномен культури пройшла довгий шлях розвитку, акумулюючи усі цінності культури та є провідником накопиченого людством знання взаємовідносин та інших засобів діяльності. Ми погоджуємося з думкою вченого-науковця Г.А.Ляпіної, що «відношення до використання гри у

процесі навчання змінювалось в історії педагогічної думки багато разів, від повного не прийняття такої форми навчання до побудування всього навчального процесу з опорою на гру» [1].

Наша стаття присвячена питанням повсякденного життя та навчання студентів. Як відомо, мотивація вступу у ВНЗ різноманітна: матеріальна (там, де менше контракт), престиж та якість навчання. Слід зазначити, що в останні роки цінністю стають не знання, а можливість отримати сам документ про навчання. Головними ж залишаються такі мотиви: географічний (поблизу до дому), гендерний фактор (там, де більш хлопців чи дівчат), бажання продовжити династію, бажання творчої реалізації, намагання швидше подоросліти та знаходитися у колі своїх друзів, легкий вступ та не бажання йти служити до армії. За даними дослідників, ціннісний аспект змінюється у процесі навчання.

Таке різноманіття мотивів навчання викликає низку проблем, і завдання педагога в такому випадку, не тільки швидко та своєчасно розгледіти їх і виявити рівень складності, а й створити усі сприятливі умови для подолання проблем, а можливо проводити заходи, які мають запобігати їх появі. Корекційну роботу можна проводити як індивідуально (бесіди, тести), так і колективно (ігрові методики та техніки та інше).

Тому ми пропонуємо Програму, яка є міждисциплінарною, так як є предметом для обговорення і дослідження в різних галузях науки: психологія, комп'ютерна графіка, фольклор та література, культурологія, філософія.

На початку нашого дослідження, ми провели низку тестів та анкетування зі студентами, за для того, щоб виявити проблеми у процесі навчання. Для цього ми звернулися до методик виявлення мотивацій в учбовій діяльності Ільїна Є.П. (книга «Мотивація та мотиви»). Автор пропонує розглядати мотив як складну інтегровану психологічну субстанцію, а також наводить різні класифікації мотиваційної діяльності [2]. Нас, насамперед зацікавили мотивації навчальної та професійної діяльності, де на нашу думку, саме і виникають різні протиріччя та конфлікти.

Наша Програма розрахована на довгий строк і містить наступні етапи роботи:

1 етап – тестування, анкетування, інтерв'ю, бесіди індивідуальні, – виявлення проблеми.

2 етап – отримання теоретичної інформації про можливість створення комп'ютерної гри для вирішення проблем – спільна праця студента та педагога.

3 етап – створення та проходження комп'ютерної гри – можливість виявити та виокремити певні проблеми у навчанні, та за допомогою проходження етапів та рівнів гри, вирішити їх.

4 етап – аналіз результатів гри та повторне анкетування, тестування, бесіди.

Після першого тестування та анкетування нами були виявлені

проблеми, які умовно можна поєднати в наступні групи:

1. Комунікативні проблеми (вони можуть бути як з викладачем, так і з товаришами по групі).

2. Психологічні проблеми – вони стосуються сфери особистісних інтересів, родини).

3. Культурні проблеми – це питання, які пов'язані з сприйняттям «іних» культур, мовні проблеми, питання етикету та інше.

4. Семантичні проблеми – питання, пов'язані з навчанням та розумінням матеріалу курсу.

5. Соціальні проблеми – виконання різних соціальних ролей, а також пошук своєї ніші в культурно-соціальному суспільстві.

В основі нашої Програми питання, які пов'язані з грою як феноменом культури (лялькотерапія, драматургія), деякими аспектами психотерапії (арт-терапія, психодрама, ігротерапія), традиційними та іновативними формами ігрових практик та стратегій (гейміфікація, комп'ютерна графіка, комп'ютерна анімація).

Гейміфікація (чи ігрофікація) навчання – це процес та результат використання ігрових підходів (стратегій) у неігрових ситуаціях з метою підвищення мотивації студентів, включення їх у процес самонавчання та самовиховання, у процес вирішення різних навчальних завдань. Ефективність гейміфікації як нового засобу організації навчання, який має багатий педагогічний потенціал, доведено в різних наукових працях. Вчені довели, що інструментарій комп'ютерних ігор в навчальному процесі, поперше, підсилює мотивацію суб'єкта навчання, змушує приділяти більш якісну увагу отриманню інформації. По-друге, підвищує вибірковість досягнення задуманої мети. Від інших ігрових практик (ролевих, ділових та інших) гейміфікація відрізняється неімітаційним характером активності: зберігаючи сам зміст навчальної діяльності, гейміфікація кардинально трансформує засіб організації цієї діяльності та супроводжує весь навчальний цикл [3].

Сьогодні, дослідники ігрових технологій доводять потенціал іграфікації та їх використання в комп'ютерних іграх різних жанрів, використовуючи для цього набір ігрових практик та механізмів в неігровому контексті для приваблення користувачів до рішення бізнес-проблем [4; 43]. Автори цих наукових праць визначили, що будь яка комп'ютерна гра має явний та прихований сценарій, який створюється засобом метафоризації. Тобто в кожній грі є певний наратив (розповідь), який дає підставу використовувати різні жанри комп'ютерних ігор та жанри літературних (фольклорних) творів [5; 88]. У зв'язку з цим, комп'ютерна уявляється нам в вигляді блоків, які повторюються неодноразово, з певними діями героїв, і все це відсилає нас до функцій казкових героїв, яка розглядалась у науковій праці В.Я. Пропа «Морфологія казки» [6].

Стосовно функцій комп'ютерної гри як засобу відновлення психологічного стану студентів та вирішення певних проблем у навчанні,

ми можемо запропонувати деякі методики і рекомендації з наукових досліджень УдоБаера. В своїй праці «Творча терапія – терапія творчістю» він пропонує питання теорії та практики психотерапії, використовуючи різні форми активності реципієнта (в нашому випадку – студента)[7].

Методика «Малюнок-мазілка» [7,с.39] чи «малювання каракулей». Методика має назву «порогознижуюча», яка дозволяє розслабитись та відпустити свої негативні думки та ситуацію. Наступна методика «Малюнок-перетворення» (техніка колажа чи нарізки) [7,с.146]. Методика «Створи власного героя». Наприклад, казка Міхаеля Енде «Маленький пожиратель снов». Після того, як образ створено, можна його розіравати, побити, спалити. Методика «Копінг-стратегії». Умови: казковий герой має пройти певні перешкоди і переборотися з своїми страхами. Така методика з'явилась в 1980-1900 у Німеччині [7].

Висновки: Працюючи над створенням героїв казок, студентів входить у взаємозв'язок з ними, надягають маску персонажа і допомагають йому і собі боротися з перешкодами, оволодіти знаннями, які були не досяжними під час лекції, компенсують інформаційне переваження психологічним, емоційним та фізіологічним відпочинком.

ЛІТЕРАТУРА:

1. Ляпина Г.А. Теория и практика игр / Г.А. Ляпина: Учебно-методическое пособие для студентов вузов. – Уфа: Академия ВЭГУ, 2009. – 160 с.
2. Ильин Е. П. Мотивация и мотивы. – СПб.: Питер, 2002. – 512 с.
3. Электронный ресурс: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymifikatsiya-kak-sposob-organizatsii-obucheniya>.
4. Блажко, О. А., Мельник, С. П., Скрипкин, М. О. Гейміфікаційні можливості веб-порталів відкритих даних / О. А. Блажко, С. П. Мельник, М. О. Скрипкин // IV Українсько-німецька конференція Інформатика. Культура. Техніка: Збірник тез доповідей 30.06 – 02. 07 2016 м. Одеса, Україна. – Одеса: ОНПУ, 2016. – С.42 –43.
5. Блажко, О. А., Правила компьютерной игры-гистограммы со статистическими открытыми данными / О. А. Блажко, Т. А. Луговая, С. П. Мельник, // V Українсько-німецька конференція Інформатика. Культура. Техніка : Збірник тез доповідей (22.05 –26.05 2017 м. Одеса, Україна). – Одеса : ОНПУ, 2017. – С.87 – 90.
6. Почепцов, Г. Г. Русская семиотика. — М.: «Реле-бук», К. : «Ваклер». — 2001. — 768 с.
7. Баер Удо. Творческая терапия – Терапия творчеством (Теория и практика психотерапии, использующей разные формы творческой активности)/ пер. с нем. Е. Климовой и В. Комаровой. – М.: Независимая фирма «Класс», 2013. – 512 с.

ЗМІСТ

| | |
|--|----|
| АУДИОВИЗУАЛЬНА КОМУНІКАЦІЯ МУЗЕЄВ Василевская Валерия Едуардовна, | 5 |
| УЧАСТЬ УКРАЇНСЬКИХ ФІЛЬМІВ У МІЖНАРОДНИХ КІНОФЕСТИВАЛЯХ КЛАСУ «А» У 2018 РОЦІ Васильєв Сергій Сергійович, | 7 |
| МІЖНАРОДНА ЦИФРОВА ПЛАТФОРМА ЯК МЕТОД КУЛЬТУРНОЇ ІНТЕГРАЦІЇ Вовк Наталія Степанівна, | 12 |
| ВІТS ЯК ПРИКЛАД РОЗПОВСЮДЖЕННЯ К-РОР Демченко Єлизавета Леонідівна, | 15 |
| «ВІРТУАЛЬНА РЕАЛЬНІСТЬ» ЯК ПРИЙОМ РЕЖИСУРИ У СУЧАСНИХ ЕСТРАДНИХ ВИДОВИЩАХ Деркач Світлана Миколаївна, | 18 |
| МУЛЬТИКУЛЬТУРНИЙ ПРОСТІР СУЧАСНОГО МІСТА КРІЗЬ ПРИЗМУ ВИСТАВКОВОЇ ДІЯЛЬНОСТІ Єпик Лариса Іванівна, Заруцька Євгенія Ігорівна | 21 |
| ПРОСТРАНСТВО ГОРОДА: ПРЕДСТАВЛЕННЯ О ЧИСТОМ И ГРЯЗНОМ Жидкова Мария Олеговна | 23 |
| ПРЕДМЕТНІ КОМПЕТЕНТНОСТІ ТА ЗМІСТОВІ ЛІНІЇ “УКРАЇНСЬКОГО МУЗИЧНОГО МИСТЕЦТВА” В КОНТЕКСТІ ОНОВЛЕННЯ СПЕЦІАЛІЗОВАНОЇ ОСВІТИ Кобрин Наталія Володимирівна | 26 |
| MURAL JAKO WSPÓŁCZESNY DEPOZYTARIUSZ PRZESZŁOŚCI Krajewska Agata | 29 |
| МУЗЕЙ ГУТТЕНХАЙМА В БІЛЬБАО (ІСПАНІЯ) ЯК ПРИКЛАД МОДЕРНОГО СОЦІОКУЛЬТУРНОГО ІНСТИТУТУ Мойсейчук Ілона Іванівна | 38 |
| ПРАГМАТИКА ПРАВОВОГО ДИСКУРСУ НА ПРИКЛАДІ СУДОВИХ РІШЕНЬ У КРИМІНАЛЬНИХ СПРАВАХ [PRAGMATYKA DYSKURSU PRAWNICZEGO NA PRZYKŁADZIE ORZECZNICTWA SĄDOWEGO W SPRAWACH KARNYCH] mgr Mróz Katarzyna | 41 |
| НОВІ КУЛЬТУРНО-ОСВІТНІ СТРАТЕГІЇ: ГЕЙМІФІКАЦІЯ-ОСВІТА-КУЛЬТУРА Овчаренко Т. С., Блажко О. А., Мельник С. П. | 50 |
| ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ АКТИВІЗАЦІЇ ТВОРЧОГО САМОВИРАЖЕННЯ СТУДЕНТІВ У ПРОЦЕСІ ПІЗНАННЯ ТВОРІВ УКРАЇНСЬКОГО МИСТЕЦТВА Ордіна Лариса Леонідівна | 54 |

| | |
|---|----|
| ПЕРІОДИЗАЦІЯ КУЛЬТУРИ КРИЗЬ ПРИЗМУ ЕКЗИСТЕНЦІАЛІВ ЛЮДСЬКОГО БУТЯ | |
| Осадча Лариса Василівна..... | 57 |
| ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В СУЧАСНОМУ МУЗЕЙНИЦТВІ | |
| Радомська Віолетта Родіонівна..... | 61 |
| ПРОЕКТ PINSEL_AR – ВІДРОДЖЕННЯ МИСТЕЦТВА ЗА ДОПОМОГОЮ СУЧАСНИХ ТЕХНОЛОГІЙ | |
| Степанок Юлія Володимирівна..... | 64 |
| «ВПРОВАДЖЕННЯ МЕТОДУ КОЛЕКТИВНОГО АРАНЖУВАННЯ ЯК РЕАЛІЗАЦІЯ НОВИХ ОСВІТНІХ СТРАТЕГІЙ». | |
| Утешева Наталія Михайлівна..... | 67 |
| ТУРИСТИЧЕСКАЯ ДИПЛОМАТИЯ КАК ГЛОБАЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ КУЛЬТУРНОЙ ИНДУСТРИИ: ИНСТИТУЦИОНАЛЬНЫЙ И МЕЖДУНАРОДНО- ПОЛИТИЧЕСКИЙ ДИСКУРСЫ | |
| Циватый Вячеслав Григорьевич..... | 70 |
| КРЕАТИВНА ЕКОНОМІКА ТА ІНШІ КОНЦЕПЦІЇ ПОСТІНДУСТРІАЛЬНОГО СУСПІЛЬСТВА | |
| Чмут Анна Володимирівна, Синякова Катерина Миколаївна..... | 73 |
| TWÓRCZOŚĆ OSÓB NIEPEŁNOSPRAWNYCH INTELEKTUALNIE W UJĘCIU WSPÓŁCZESNYCH KONCEPCJI PEDAGOGICZNYCH | |
| Romianowska Ewelina..... | 76 |
| ОБРАЗ БРИТАНСЬКОЇ МОНАРХІЇ У КІНЕМАТОГРАФІ | |
| Шашкова Катерина Олександрівна..... | 84 |

НАУКОВЕ ВИДАННЯ

**КУЛЬТУРОЛОГІЧНИЙ
АЛЬМАНАХ**

Випуск 12

Друкується за оригінальними авторськими текстами. Редакційна колегія не несе відповідальності за авторську редакцію поданих матеріалів.
Верстка та оригінал-макет Мохонько Віталій