Національний технічний університет України
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ
імені ІГОРЯ СІКОРСЬКОГО»

КАФЕДРА ІСТОРІЇ

Кафедра ІСТОРІЇ, ФСП

ІСТОРІЯ ІГОР: ВІД КОЛІЗЕЮ ДО ГЕЙМ-ДЕВУ

Робоча програма навчальної дисципліни (Силабус)

Реквізити навчальної дисципліни

Рівень вищої освіти	*Перший (бакалаврський)*
Галузь знань	*Всі*
Спеціальність	*Всі*
Освітня програма	*Всі*
Статус дисципліни	*Вибіркова*
Форма навчання	*очна(денна)*
Рік підготовки, семестр	*2 рік підготовки весняний/ осінній семестр*
Обсяг дисципліни	*2 кредити ЄКТС/ 60 год. (лекції – 16 год.; семінарські заняття – 14 год.; самостійна робота здобувача (СР) – 30 год.)*
Семестровий контроль/ контрольні заходи	*Залік, модульна контрольна робота*
Розклад занять	*Розклад занять розміщено за посиланням https://schedule.kpi.ua/*
Мова викладання	*Українська*
Інформація про керівника курсу / викладачів	*Лектор:* Юрій ПЕРГА, к.і.н., доц., доцент кафедри історії, perga.iurii@lll.kpi.ua; *Семінарські:* Юрій ПЕРГА, к.і.н., доц., доцент кафедри історії, perga.iurii@lll.kpi.ua;
Розміщення курсу	Курси розміщені на дистанційній платформі «Сікорський» із застосуванням платформ Google classroom:

Програма навчальної дисципліни

1. Опис навчальної дисципліни, її мета, предмет вивчання та результати навчання

«Історія ігор: від Колізею до гейм-деву: від Колізею до гейм-деву» - навчальна дисципліна, що належить до вибіркових освітніх компонентів.

Опис дисципліни: Курс «Історія ігор: від Колізею до гейм-деву» пропонує погляд на розвиток людства через призму одного з найдавніших видів діяльності — гри. Дисципліна розроблена для студентів усіх спеціальностей і не вимагає спеціальних історичних знань. Ми розглянемо гру не просто як розвагу, а як складну систему, що моделює реальність, тренує стратегічне мислення та відображає технологічний прогрес.
Від стародавніх настільних ігор до сучасних кіберспортивних турнірів та VR-технологій — курс допоможе зрозуміти, чому люди грають, як ігрові механіки використовуються в сучасному бізнесі та IT (гейміфікація), і як відеоігри стали домінуючим медіа XXI століття. Це курс про перетин історії, психології, технологій та дизайну.

Метою навчальної дисципліни – є формування у здобувача системного уявлення про гру як універсальний культурний та технологічний феномен; розвиток навичок аналізу ігрових систем,

критичного мислення та розуміння принципів гейміфікації, які можуть бути застосовані у власній професійній діяльності (інженерії, менеджменті, IT тощо).

Предметом навчальної дисципліни «***Історія ігор: від Колізею до гейм-деву***» є Еволюція ігрових форм, механік та практик у контексті розвитку технологій та суспільства; вплив ігор на культуру, комунікацію та професійну діяльність людини.

Навчальна дисципліна у комплексі з іншими освітніми компонентами сприяє розвитку професійної підготовки в межах обраної спеціальності та освітньої програми, посилює окремі компетентності та результати навчання, зокрема:

Загальні компетентності (soft skills):

- 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
- Здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні
В тому числі здатність
- **до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.** (Розуміння гри як абстрактної моделі реальних процесів)
- **застосовувати знання у практичних ситуаціях.** (Розуміння того, як ігрові механіки можуть бути використані для вирішення неігрових задач — гейміфікація);
- **спілкуватися з представниками інших професійних груп.** (Ігри як універсальна мова комунікації та тімбілдінгу);
- **генерувати нові ідеї (креативність).** (Аналіз еволюції геймдизайну як джерело натхнення для інновацій).

Програмні результати навчання:

- Розуміння важливості нетехнічних обмежень, пов’язаних із суспільством, здоров'ям і безпекою, охороною навколишнього середовища, економікою, промисловістю
- Вміння обирати і застосовувати придатні типові методи досліджень (аналітичні, розрахункові, моделювання, експериментальні); правильно інтерпретувати результати таких досліджень та робити висновки
В тому числі:
- Розуміти історичний контекст та логіку розвитку ігрової індустрії
- Аналізувати ігри як системи правил та механік, виявляти їхні сильні та слабкі сторони
- Критично оцінювати роль відеоігор та гейміфікації у сучасному цифровому суспільстві
- Використовувати історичний досвід ігрових практик для розвитку власного стратегічного мислення та soft skills

2. Пререквізити та постреквізити дисципліни (місце в структурно-логічній схемі навчання за відповідною освітньою програмою)

До структурно-логічної схеми навчання дисципліна інтегрована у формі вибіркової з різногалузевого спрямування та з інституціонального розвитку спрямованою на розвиток особистого потенціалу здобувача (soft skills).

Пререквізити навчальна дисципліна викладається в 1 (2) семестрі другого року навчання та не носить міждисциплінарного характеру, і не залежить від інших навчальних дисциплін в

структурно-логічній схемі ОПП. Основою вивчення навчальної дисципліни є: базові знання, які студенти набувають у середній школі зі всесвітньої історії, історії України та у процесі вивчення дисципліни «Історії науки і техніки» на 1 курсі університету; загальний інтерес здобувача до ігрової культури (відеоігор, настільних ігор, спорту) та історії розвитку технологій; готовність здобувача бути відкритим до аналізу звичних речей (розваг) як серйозних культурних та соціальних явищ.

Постреквізитами дана навчальна дисципліна формує навички / здатність у студентів зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області відповідної ОПП першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, в тому числі з фахових спеціалізацій здобувачів з:

- **ІТ-спеціальностей:** розуміння еволюції інтерфейсів та UX/UI дизайну, основ геймдизайну та гейміфікації програмних продуктів.
- **менеджменту та маркетингу:** навички використання ігрових механік для мотивації персоналу, побудови спільнот та просування брендів.
- **гуманітарних спеціальностей:** глибше розуміння сучасної цифрової культури, медіа-студій та соціології інтернету.

Також курс сприяє розвитку "soft skills" (креативності, стратегічного мислення), необхідних для виконання курсових проєктів та роботи в команді.

3. Зміст навчальної дисципліни

Тема 1. Вступ до історії ігор. Феномен гри в людській культурі та ігри Стародавнього світу.
Тема 2. Ігрові практики Середньовіччя та Раннього Нового часу: від азартних ігор до шахів.
Тема 3. Еволюція настільних ігор: від салонних розваг XIX ст. до феномену Dungeons & Dragons (D&D).
Тема 4. Передумови цифрової ери: механічні автомати, пінбол та перші ЕОМ-ігри.
Тема 5. Народження індустрії відеоігор: «Золота доба» аркад та консольні війни (1970–1990 рр.).
Тема 6. Революція ПК-геймінгу, поява 3D та становлення основних жанрів (1990–2005 рр.).
Тема 7. Ера мережевих ігор, MMORPG та феномен кіберспорту.
Тема 8. Сучасний етап: мобільний геймінг, інді-сцена, VR та Game Studies як наука.

4. Навчальні матеріали та ресурси

Для успішного вивчення навчальної дисципліни та підготовки до лекційних, семінарських занять, модульної контрольної та самостійної роботи використовується: навчальний матеріал що викладається на лекціях, базова та додаткова література, яку здобувач опрацьовує самостійно із застосуванням конспектів лекцій, інтернет-ресурсів та матеріалів Google classroom. За умов дистанційного навчання можна користуватися літературою, яка розміщена у електронному вигляді на університетських та зовнішніх носіях.

4.1 Базова література

1. Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press. (Є українські переклади: Гейзінга Й. Homo Ludens. Київ: Основи, 1994).
2. Donovan, T. (2010). *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant.
3. Peterson, J. (2012). *Playing at the World: A History of Simulating Wars, People and Fantastic Adventures, from Chess to Role-Playing Games*. Unreason Press.
4. Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press.

5. Сбалансар, Б. (2018). *Історія відеоігор. Том 1. Від Super Mario до Lara Croft*. Видавництво: Mal'opus.

4.2. Додаткова література

1. Гарванко, І. (2021). *Гейміфікація в освіті: теорія і практика*. Київ: Центр учбової літератури.
2. Deterding, S., & Walz, S. P. (Eds.). (2015). *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*. MIT Press.
3. Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. Three Rivers Press.
4. Kushner, D. (2003). *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. Random House.
5. McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Penguin Press.
6. Mäyrä, F. (2008). *An Introduction to Game Studies*. SAGE Publications.
7. Witkowski, E. (2012). *Inside the Huddle: The Phenomenology and Sociology of Team Play in Networked Computer Games*. PhD Dissertation, IT University of Copenhagen.
8. Apperley, T. (2010). *Gaming Rhythms: Play and Counterplay from the Situated to the Global*. Institute of Network Cultures.
9. Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2016). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge.
10. Bowman, S. L. (2010). *The Functions of Role-Playing Games: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity*. McFarland & Company.

4.3. Інформаційні ресурси

Рекомендації щодо використання ресурсів:

1. Праці Гейзінги та Кайюа є обов'язковими для розуміння перших двох тем (теорія гри).
2. Книга *Playing at the World* Джона Пітерсона є ключовою для підготовки до теми про D&D.
3. Література доступна в НТБ КПІ ім. Ігоря Сікорського та у відкритих електронних репозиторіях).

Навчальний контент

4. Методика опанування навчальної дисципліни (освітнього компонента)

Під час вивчення навчальної дисципліни (освітнього компоненту) заплановано проведення 8 лекційних та 7 семінарських занять, написання однієї модульної контрольної роботи, виконання одного дослідницького завдання.

Під час навчання й для взаємодії зі здобувачами застосовуються стратегії активного і колективного навчання, які визначаються такими:

1. **Технологіями навчання**:

- *особистісно-орієнтовані (розвиваючі) технології*, засновані на активних формах і методах навчання («мозковий штурм», ділові ігри, наукова дискусія, експрес-конференція, круглий стіл);
- *інформаційно-комунікаційні технології*, що забезпечують проблемно-дослідницький характер процесу навчання та активізацію самостійної роботи здобувачів (електронні презентації для лекційних занять, використання аудіо-, відео-підтримки навчальних занять). Розробка і застосування на основі комп'ютерних і мультимедійних засобів творчих завдань, доповнення традиційних навчальних занять засобами взаємодії на основі мережевих комунікаційних можливостей (інтернет-семінар). При дистанційному навчанні використовуються такі сервери відеоконференцій, як ZOOM та/або Goggle Meet, освітній вебсервіс Google Classroom на платформі «Сікорський», месенджери для комунікації зі студентами, університетське програмне забезпечення Інформаційно-телекомунікаційної системи «Електронний кампус».

2. **Методами навчання**:

2.1. на **лекціях** застосовується:

- *пояснювально-ілюстративний* метод, який дає здобувачам змогу отримати знання з навчальної або методичної літератури через екранний посібник (презентацію) в «готовій» формі. Студенти сприймають і осмислюють факти, оцінки, висновки; залишаються в рамках репродуктивного (відтворювального) мислення. Цей метод допомагає обмінюватися великими масивами інформації.

- *метод проблемного викладення матеріалу*. Під час заняття викладач порушує проблему, формулює пізнавальне завдання на основі різних джерел і засобів та показує спосіб вирішення завдання. Зі свого боку здобувачі не тільки сприймають, усвідомлюють і запам'ятовують готову інформацію, але й стежать за логікою доказів, за рухом думки викладача.

2.2. на **семінарських заняттях** застосовується

- *частково-пошуковий* (евристична бесіда) і *дослідницький* методи, які допомагають в організації активного пошуку вирішення проблеми, порушеної під час навчання і виконання пізнавальних завдань. На семінарі здобувачі самостійно вивчають літературу, джерела й виконують інші пошукові завдання. Ці методи дають змогу активізувати мислення здобувачів, викликають їхню зацікавленість до пізнання.

- *дискусійний метод* дозволяє стимулювати критичне мислення, спонукає до самостійного мислення через чітке формулювання власних думок, вимагає навичок оброблення інформації, змушує студентів осмислювати навчальний матеріал.

- *ділова гра* як метод передбачає активне творче навчання.

- *частково-пошуковий або евристичний метод* забезпечує організацію активного пошуку рішення поставлених пізнавальних завдань.

- *метод проблемного викладу* базується на постановці проблеми та формулюванні завдання на основі різних джерел і засобів. На занятті розглядається спосіб рішення задачі.

- *дослідницький метод* передбачає самостійну пошукову роботу з літературно-інформаційними джерелами / завданнями та проведення аналізу матеріалу / завдання.

Відповідність методів навчання та оцінювання відображені в рейтинговій системі оцінювання, яка передбачає: експрес-контрольні, модульну контрольну роботу, підсумковий залік.

5.1 Лекційні заняття

Лекція 1. Вступ до історії ігор. Феномен гри в людській культурі та ігри Стародавнього світу.

- Поняття гри (ludus) та «магічного кола» (magic circle) за Й. Гейзінгою.
- Археологія гри: Сенет (Єгипет) та Королівська гра Ур (Месопотамія).
- Античні ігри: Олімпійські ігри як змагання та настільні ігри Риму (Ludus Latrunculorum).
- Ритуальне значення ігор у стародавніх суспільствах.
- **Завдання на СРС:** Гра в м'яч у Мезоамериці (тлатчтлі): спорт чи ритуал? Гра Го (Вейці): філософія та стратегія Сходу.
- *Література:* Huizinga (1955), Caillois (2001).

Лекція 2. Ігрові практики Середньовіччя та Раннього Нового часу.

- Еволюція шахів: від Чатуранги до сучасних правил.
- Азартні ігри (кістки, карти) та ставлення до них церкви і держави.
- Лицарські турніри та народні фестивалі як форми ігрової взаємодії.
- Поява карт Таро та розвиток картярських ігор у Європі.
- **Завдання на СРС:** Історія гри «Лисиця і гуси». Розвиток лотерей в Європі XVI-XVII ст.
- *Література:* Parlett, D. "The Oxford History of Board Games".

Лекція 3. Еволюція настільних ігор та феномен Dungeons & Dragons.

- Настільні ігри XIX ст. як інструмент морального виховання (The Landlord's Game як предок "Монополії").
- Військові ігри (Wargaming): від "Kriegsspiel" до Герберта Веллса ("Little Wars").
- 1974 рік: Гері Гайгакс, Дейв Арнесон та народження Dungeons & Dragons (D&D).

- Вплив D&D на поп-культуру, літературу фентезі та майбутні комп'ютерні RPG.
- **Завдання на СРС:** "Сатанинська паніка" 80-х навколо D&D. Відмінність між "Ameritrash" та "Eurogames" (Catan).
- *Література:* Peterson (2012), Bowman (2010).

Лекція 4. Передумови цифрової ери та народження відеоігор.

- Ера механічних автоматів та історія пінболу.
- Перші експерименти: "Tennis for Two" (1958) та "Spacewar!" (1962).
- Ральф Баер та поява Magnavox Odyssey — першої домашньої консолі.
- Феномен "Pong" та заснування Atari.
- **Завдання на СРС:** Історія гри "Colossal Cave Adventure" (текстові квести). Вплив наукової фантастики на перших розробників ігор.
- *Література:* Donovan (2010), Kent (2001).

Лекція 5. «Золота доба» аркад та консольні війни (1970–1990 рр.).

- Розквіт аркадних залів: Space Invaders, Pac-Man, Donkey Kong.
- Криза індустрії відеоігор 1983 року (Atari Shock).
- Прихід Nintendo (NES) та відродження ринку.
- Протистояння Sega vs Nintendo: маркетингові війни 90-х.
- **Завдання на СРС:** Феномен Тетріса: історія створення та правові баталії. Поява портативного геймінгу (Game Boy).
- *Література:* Donovan (2010), Сбалансар (2018).

Лекція 6. Революція ПК-геймінгу, 3D та становлення жанрів.

- Перехід до 3D графіки: id Software (Wolfenstein 3D, Doom, Quake) та жанр FPS.
- Розвиток жанру RTS (Dune II, Warcraft, Command & Conquer).
- Ера PlayStation: CD-ROM як носій та кінематографічність ігор (Final Fantasy VII, Metal Gear Solid).
- Комп'ютерні RPG: від "Gold Box" до Fallout та Baldur's Gate.
- **Завдання на СРС:** Історія квестів LucasArts та Sierra. Вплив рушія Unreal Engine на індустрію.
- *Література:* Kushner (2003), Egenfeldt-Nielsen (2016).

Лекція 7. Ера мережевих ігор, MMORPG та кіберспорт.

- Від MUD (Multi-User Dungeon) до MMORPG: Ultima Online, EverQuest, World of Warcraft.
- Розвиток змагальних ігор (Quake, StarCraft, Counter-Strike).
- Феномен кіберспорту: інституціоналізація, турніри, Південна Корея як центр кіберкультури.
- Цифрова дистрибуція (Steam) та зміна бізнес-моделей.
- **Завдання на СРС:** Економіка віртуальних світів (EVE Online). Соціальний феномен LAN-party.
- *Література:* Witkowski (2012), Apperley (2010).

Лекція 8. Сучасний етап та майбутнє ігор.

- Революція мобільного геймінгу (App Store, Angry Birds, F2P моделі).
- Розквіт інді-сцени (Braid, Minecraft) як відповідь ААА-індустрії.
- Технології VR/AR (віртуальної та доповненої реальності).
- Гейміфікація суспільства та Ludology (Game Studies) як академічна дисципліна.
- **Завдання на СРС:** Етика в відеоіграх та використання ШІ. Збереження цифрової спадщини (game preservation).
- *Література:* McGonigal (2011), Mäyrä (2008).

5.2. Семінарські заняття

Основні завдання циклу семінарських занять:

- мають за мету розвиток у здобувачів вміння працювати з історичною, суспільно–політичною, мемуарною та навчально-методичною літературою; вміння готувати виступи, формулювати та відстоювати свою позицію, приймати активну участь у дискусії.

Семінар 1. Гра як соціокультурний феномен.
- Обговорення теорій гри (Гейзінга, Кайюа).
- Аналіз ролі ігор у стародавніх цивілізаціях (релігія, війна, навчання).
- Дискусія: "Чи є спорт грою? Межі магічного кола".
- *Практичне завдання:* Аналіз правил однієї зі стародавніх ігор.

Семінар 2. Ігрова культура Середньовіччя та Раннього модерну.
- Шахи як модель середньовічного суспільства (соціальна ієрархія на дошці).
- Карнавальна культура та народні ігри.
- Азартні ігри: гріх чи математична ймовірність?

Семінар 3. Настільні рольові ігри та феномен Dungeons & Dragons.
- Історія створення D&D: від варгеймів до рольового відіграшу.
- Вплив D&D на сучасну поп-культуру (серіали, кіно, література).
- Соціальна роль настільних ігор у XXI столітті (ренесанс настолок).
- *Практичне завдання:* Створення концепту персонажа за правилами D&D або розбір механіки "Dungeon Master".
- *Проведення МКР 1.*

Семінар 4. Народження відеоігрової індустрії (70-ті – 80-ті).
- Аркадна культура: соціальний аспект залів ігрових автоматів.
- "Криза 1983 року": причини, наслідки та уроки для економіки.
- Консольні війни: стратегії Nintendo та Sega.

Семінар 5. Жанрова революція 90-х та наратив у іграх.
- Еволюція шутерів від першої особи (FPS): технології vs насильство.
- RPG та стратегії: складність, глибина та занурення.
- Наратив у відеоіграх: як ігри розповідають історії (порівняння з кіно).
- *Проведення МКР 2.*

Семінар 6. Мережеве суспільство та кіберспорт.
- MMORPG як соціальні мережі: спільноти, клани, віртуальна дружба.
- Кіберспорт: спорт майбутнього чи розвага? (Економічні та правові аспекти).
- Стрімінг (Twitch, YouTube) як нова форма споживання контенту.

Семінар 7. Сучасні тренди та Game Studies.
- Інді-ігри: мистецтво чи бізнес?
- Гейміфікація: використання ігрових механік у неігрових контекстах (освіта, бізнес, війна).
- Презентація фінальних групових проєктів (аналіз обраної гри або історичного періоду).
- *Проведення МКР 3.*

Платформа дистанційного навчання:

Для кращого засвоєння матеріалу навчальної дисципліни в період дистанційної роботи, використовується електронна пошта, месенджери, платформа дистанційного навчання «Сікорський» на основі системи Google Classroom та платформа для проведення онлайн-зустрічей Google Meet, за допомогою яких:
- спрощується розміщення методичних рекомендацій, навчальних матеріалів, літератури тощо;
- здійснюється зворотній зв’язок зі здобувачами щодо навчальних завдань та змісту навчальної дисципліни;
- перевіряються і оцінюються виконані завдання;

- ведеться облік виконання здобувачами плану навчальної дисципліни, дотримання графіку виконання модульної контрольної роботи, експрес-контрольних робіт або творчих робіт під час дистанційного навчання та їх оцінювання.

6.Самостійна робота здобувачів

Самостійна робота передбачає: підготовку до лекцій та семінарських занять; підготовку до участі в обговоренні питань теми; самоконтроль набутих знань; опрацювання джерел із списку літератури (базової / додаткової); створення презентацій (за вимогою) для візуального супроводу доповіді; підготовку до виконання модульної контрольної роботи (МКР); заліку тощо.

6.1. *Теми для самостійного опрацювання* – не заплановано

6.2. *Підготовка до лекційних та семінарських занять.* Для підготовки до лекційних та семінарських занять здобувач має опрацювати заплановану базову та допоміжну літературу та підготувати матеріал для обговорення на заняттях. На це здобувачу виділяється 20 годин СР.

6.3. *Модульна контрольна робота*. На підготовку до МКР відводиться 4 години СР. Перелік тем для підготовки до МКР надано у п.5.2. силабусу .

6.4.*Залік.* Залік проводиться за графіком на 16 тижні. За результатами набраних рейтингових балів за семестр здобувач отримує залік без додаткових випробувань, якщо сума набраних балів не менша 60. Здобувачі, які мають рейтингові бали до 59, або бажають підвищити свій результат – складають залікову контрольну роботу або проходять співбесіду за заліковими питаннями. На підготовку до заліку відводиться до **6** годин СР. Перелік питань для підготовки до заліку надано у **Додатку А**. В період дистанційного навчання залік може бути проведений згідно з графіком занять за допомогою Google Classroom та платформи для проведення онлайн-зустрічей Google Meet.

Політика та контроль

7.Політика навчальної дисципліни (освітнього компонента)

7.1.Правила відвідування занять

Лекції. Важливо відвідувати лекції, де висвітлюється систематизований навчальний матеріал, демонструються презентації, акцентується увага на основних питаннях визначених тем. Без прослуховування лекційного матеріалу студенту буде складно підготуватися до семінарського заняття, модульної контрольної роботи, виконати експрес-контрольні, підготувати доповідь або тези на студентську наукову конференцію якщо він не буде відвідувати лекції. Відпрацьовувати пропущені лекції не потрібно.

Семінарські заняття. Студентам рекомендується відвідувати семінари, бо остаточний рейтинговий бал значною мірою залежить саме від результатів роботи на семінарських заняттях. Активна участь студента на семінарах є обов'язковою: рейтинг студента значною мірою формуватиметься за результатами його роботи на заняттях. Відсутність на семінарських заняттях або непідготовленість до них призводять до зниження підсумкових балів з навчальної дисципліни.

7.2. Правила виконання завдань

Опрацьовуючи навчальний матеріал навчальної дисципліни «***Історія ігор***», здобувачі:

- **на лекціях**: беруть участь у дискусіях.

1) **на семінарських заняттях:**
самостійно

- виконують модульну контрольну роботу із застосуванням платформи «Сікорський»;

- роботу з підготовки доповіді за темами семінарських занять на основі вивчення джерел та літератури з обов'язковим посиланням на них (доповіді бажано супроводжувати ***власноруч*** підготовленими презентаціями);
- виконують дослідницьке дослідження (груповий/індивідуальний проєкт) з подальшим його захистом та обговоренням (доповіді супроводжувати ***власноруч*** підготовленими презентаціями);

під керівництвом викладача

- організовують дискусії між здобувачами за участю викладача з проблемних питань курсу, акцентуючи увагу на аналізі та узагальненнях наукової інформації;
- обґрунтовують сформульовані власні позиції та свою думку щодо оцінювання викладеного матеріалу.

Завдання та матеріали для проведення експрес-контролів / творчих завдань та модульної контрольної роботи формує викладач подає у Google Classroom та у додатку до силабусу.

7.3. Правила поведінки на заняттях.

Опрацьовуючи матеріал навчальної дисципліни «***Історія ігор***» здобувачі на **лекціях** уважно слухають лектора та за потреби записують важливу інформацію, періодично виконують експрес-контролі в письмовій формі (протягом 5–10 хв.). Рекомендується діалог між здобувачем та викладачем.

На **семінарських** заняттях здобувачі:

- виконують модульної контрольної роботи (МКР) із застосуванням платформи «Сікорський»;
- роблять усні доповіді, демонструють презентації, висловлюють власну думку з питань теми та групового/індивідуального проєкту, беруть участь у дискусіях. Участь здобувачів на семінарських заняттях виглядає як сумарна робота, в яку входить:
    - виступ з основного питання чи групового/індивідуального проєкту;
    - доповнення, запитання до доповідача;
    - участь у дискусіях, інтерактивних формах організації заняття

Під час пошуку інформації в мережі Інтернет рекомендується використовувати надійні й перевірені джерела. Робота здобувача передбачає участь у інтерактивних формах організації навчального заняття (надання відповідей на запитання, які поставили викладач або здобувачі). Очікується, що кожен здобувач має бути готовим по всім питанням плану семінару, доповнюватиме доповіді інших здобувачів та висловлюватиме власну думку під час тематичних обговорень. Здобувачам дозволяється користуватися власними письмовим нотатками й конспектами. Допускається використання ноутбуків, планшетів, телефонів для реалізації навчальних цілей. При цьому варто намагатися висловлювати думку самостійно, а не читати чужі тексти. Викладач критично аналізує виголошені доповіді, коментує допущені помилки, модерує дискусії між здобувачами.

Тематика лекцій і семінарів висвітлена у робочій програмі дисципліни (силабусі), яка розміщена в Електронному кампусі, на вебсайті кафедри історії, платформі «Сікорський» (Moodle, Google Classroom).

7.4. Заохочувальні та штрафні бали

Заохочувальні бали

Студентів заохочують до науково-дослідницької роботи та оприлюднення її результатів, зокрема до участі у Всеукраїнській студентській науково-практичній конференції "Україна: історія, культура, пам'ять", яку щорічно організовує кафедра історії КПІ ім. Ігоря Сікорського. Тези, виголошені на конференції з тематики навчальної дисципліни оцінюються додатковими балами. Студенти разом із викладачем визначаються з темою тез, доступними джерелами та літературою. Також під керівництвом викладача студенти ознайомлюються з вимогами оформлення та подають тези на конференцію.

Додатковими балами заохочується участь студентів у щорічній олімпіаді з «Історії України» (за умови більше 80% правильних відповідей).

Виконання творчого завдання (наприклад, написання есе за рекомендованою викладачем кінострічкою, наукові проєкти та ін.) оцінюються додатковими балами.

Згідно п.2.7 Положення (https://osvita.kpi.ua/node/37) сума заохочувальних балів не може перевищувати 10 балів, при цьому загальний рейтинговий бал здобувача не може перевищувати 100 балів.

Штрафні бали не передбачені.

7.5. Політика крайніх термінів та перескладань.

Опрацьовування пропущеного лекційного матеріалу відбувається шляхом посиленої підготовки до семінарських занять.

Згідно пп.3.1. – 3.2. Положення (https://osvita.kpi.ua/node/37) непроходження здобувачами заходу поточного контролю (наприклад, модульна контрольна робота, робота на семінарському занятті, тестуванні тощо) під час аудиторного заняття в синхронному режимі ***без поважних причин оцінюється у 0 балів.***

Якщо контрольні заходи пропущені здобувачем з поважних причин, то йому надається можливість виконати їх у визначеними викладачем часом та формою. Оцінка відпрацьованих здобувачем контрольних заходів проводиться згідно рейтингової системи оцінювання результатів навчання (п.8 Силабусу).

Не треба чекати наближення заліково-екзаменаційної сесії для спілкування з викладачем з пропущених контрольних заходів. Рекомендується як найшвидше випрацьовувати пропущені контрольні заходи.

7.6. Політика університету

Академічна доброчесність

Політика та ключові принципи академічної доброчесності визначені у розділі 3 Кодексу честі Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського». Детальніше: https://kpi.ua/code.

Інша необхідна інформація стосовно академічної доброчесності визначена у «Положенні про систему запобігання академічного плагіату в КПІ ім. Ігоря Сікорського». Детальніше: https://osvita.kpi.ua/node/47 , а також на вебсторінці університету: https://kpi.ua/academic-integrity

Норми етичної поведінки

Норми етичної поведінки здобувачів і працівників визначені у розділі 2 Кодексу честі Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського». Детальніше: https://kpi.ua/code

Політика використання штучного інтелекту

Політика використання штучного інтелекту та її принципи регламентуються наказом «Політика використання штучного інтелекту для академічної діяльності в КПІ ім. Ігоря Сікорського». Детальніше: https://osvita.kpi.ua/node/1225

8. Види контролю та рейтингова система оцінювання результатів навчання (РСО)

Види контролю

Поточний контроль: здійснюється під час навчальних занять і має на меті перевірити рівень підготовки здобувачів.

Календарний контроль: проводиться двічі за семестр як моніторинг поточного стану виконання вимог силабусу: атестований (а) та неатестований (н/а).

Семестровий контроль: залік.

Система оцінювання (поточний контроль)

Рейтинг здобувача складається:

1) активна робота на 7 семінарських заняттях (підготовка доповідей з презентаціями, доповнення, участь у дискусіях та інше);

2) виконання модульної контрольної роботи.

Система оцінювання контрольних заходів:

№ з/п	Контрольний захід	%	Ваговий бал	Кіл-ть	Всього
1.	Робота на семінарських заняттях:	49	7	7	49
2	Модульна контрольна робота (три частини)	51	17	3	51
	Всього	**100**			**100**

1. Робота на семінарських заняттях

Ваговий бал за семінарське заняття – 7 балів

Максимальна кількість балів за роботу на семінарах становить – 7 балів * 7 занять - 49 балів.

Критерій оцінювання відповіді на семінарі:

7 балів - тема розкрита повністю (не менше за 90% потрібної інформації). Надано відповідні обґрунтування та особистий погляд на проблему та / або активна робота при обговоренні питань.
6 балів - тема розкрита достатньо повно (не менше за 75% потрібної інформації). Надано з незначними неточностями обґрунтування та/або особистий погляд на проблему та активна робота при обговоренні питань.
4-5 балів - тема розкрита неповно (не менше за 60% потрібної інформації), недостатньо обґрунтована.
0 балів - тема не розкрита, відсутній особистий погляд на проблему.

2. Модульна контрольна робота

Модульна контрольна робота складається з трьох частин.

Ваговий бал однієї частини МКР становить – 17 балів.

Максимальна кількість балів за МКР становить –17 балів * 3 – 51 балів.

Критерій оцінювання однієї частини МКР

17 балів	- відповіді повні та правильні (не менше за 90% потрібної інформації)
15 балів	- достатньо повні відповіді (не менше за 75% потрібної інформації)
10 балів	- неповні відповіді (не менше за 60% потрібної інформації)
0 балів	- відповіді відсутні або невірні (менше за 60% потрібної інформації)

Залік *Залікова контрольна робота.*

Згідно пп.3.8 – 3.10, 3.12 Положення (https://osvita.kpi.ua/node/37):

1. Рейтингова оцінка з навчальної дисципліни доводиться до здобувача на заліку під час заліково-екзаменаційної сесії (п.3.8).

2. Здобувачі, що набрали 60 і більше балів, отримують відповідну рейтингову оцінку без потреби виконання залікової контрольної роботи (п.3.9.).

3. Здобувачі, які набрали менше 60 балів, а також ті, хто бажають підвищити свою рейтингову оцінку, виконують залікову контрольну роботу, яка оцінюється максимально **у 100 балів** (п. 3.10.).

4. Якщо здобувач, який складав залік для підвищення своєї рейтингової оцінки, і за його результатами отримав меншу за поточну кількість балів, то він отримує рейтингову оцінку за результатами заліку («**жорсткий підхід**», п.3.12).

Максимальна оцінка за залікову роботу – 100 балів

Форма проведення – комбінована (письмова, тестування / усна співбесіда)

Складається з двох питань.

Критерій оцінювання одного залікового питання:

45 - 50 балів	повна відповідь (не менше за 90% потрібної інформації)
40 - 35 балів	достатньо повна відповідь (не менше за 75% потрібної інформації)
30 - 34 балів	неповна відповідь (не менше за 60% потрібної інформації)
0 балів	відповідь відсутня або невірна (менше за 60% потрібної

	інформації)

Здобувач може оскаржити оцінку викладача, подавши відповідну скаргу викладачу не пізніше наступного дня після ознайомлення здобувача з виставленою оцінкою. Скарга розглядатиметься за процедурами, встановленими університетом https://osvita.kpi.ua/node/182 .

Рейтингова оцінка здобувача складається з балів, отриманих здобувачем за результатами заходів поточного контролю та заохочувальних балів. До відомості викладач вносить рейтингову оцінку з подальшим переведенням її до оцінок за університетською шкалою (Таблиця 1), та за потреби відмітку «не допущено» або «усунено» (п.3.13 Положення, Таблиця 2).

Таблиця 1. Відповідності рейтингових балів оцінкам за університетською шкалою:

Рейтингова оцінка здобувача (бали)	Університетська шкала оцінок рівня здобутих компетентностей (результатів навчання)
100–95	Відмінно
94–85	Дуже добре
84–75	Добре
74–65	Задовільно
64–60	Достатньо
Менше за 60	Незадовільно

Таблиця 2. Відмітки у відомості семестрового контролю

Не допущено	Невиконання умов допуску до семестрового контролю. Дана умова не передбачена в РСО.
Усунено	Порушення принципів академічної доброчесності або морально-етичних норм поведінки

8. Додаткова інформація з дисципліни (освітнього компонента)

Рекомендований перелік питань до семестрового контролю (заліку) надані в **додатку А** до силабусу.

Рекомендований перелік тем на МКР надано в п. 5.2 силабусу.

Визнання результатів навчання в інших ВНЗ, а також у неформальній/ інформальній освіті.

В Університеті визнання результатів навчання в інших ВНЗ в тому числі у неформальній/ інформальній освіті ухвалено в:

- Положенні про визнання іноземних документів про освіту (https://osvita.kpi.ua/node/123);
- Положенні про визнання в КПІ ім. Ігоря Сікорського результатів навчання, набутих у неформальній/інформальній освіті (https://osvita.kpi.ua/node/179);
- Положенні про академічну мобільність (https://osvita.kpi.ua/node/124);
- Порядку оформлення індивідуального навчального плану студентів, які беруть участь у програмах академічної мобільності (https://osvita.kpi.ua/node/186).

При наявності у здобувача документів, які підтверджують його участь у наукових конференціях (міських, міжміських, Всеукраїнських тощо), академічній мобільності (в тому числі індивідуальній) за темою семінарського заняття або розділу навчальної дисципліни, вони можуть враховуватися викладачем у семестровому та поточному контролі відповідно до рейтингової системи оцінювання результатів навчання. Додаткова валідація даних результатів неформального навчання не передбачається (згідно п. 2.2. Положенням про визнання в КПІ ім. Ігоря Сікорського результатів навчання, набутих у неформальній/інформальній освіті).

Позааудиторні заняття.

Можлива участь студентів у:

- науково-дослідницькій роботі та оприлюдненні її результатів, зокрема, на Всеукраїнській студентській науково-практичній конференції "Україна: історія, культура, пам'ять", яку щороку проводить кафедра історії та інших;
- діяльності студентського гуртка наукового спрямування «Клуб шанувальників історії»;

олімпіаді з історичних дисциплін в тому числі з «Історії України», що проводиться на кафедрі історії.

Дистанційне навчання.

Можливе синхронне та асинхронне дистанційне навчання з використанням платформи для відео-конференцій (Google Meet) та освітньої платформи дистанційного навчання «Сікорський» (Google Classroom).

Навчальний процес у дистанційному режимі здійснюється відповідно до затвердженого розкладу навчальних занять. Заняття проходять з використанням сучасних ресурсів проведення онлайн-зустрічей (організація відео-конференцій).

Інклюзивне навчання.

Допускається відповідно до «Положення про організацію інклюзивного навчання у КПІ ім. Ігоря Сікорського» (2020) https://osvita.kpi.ua/ppoin.

Робочу програму навчальної дисципліни (Силабус):

Складено доц. каф. історії, доц.,канд. іст. наук. Перга Юрій Миколайович

Ухвалено кафедрою історії ФСП (протокол № 9 від 24 грудня 2025 р.)

Погоджено Методичною радою КПІ ім. Ігоря Сікорського (протокол № ____ від ___ *червня 2026р*.)

Додаток А
Перелік питань до семестрового контролю (залік)

Перелік питань до семестрового контролю (заліку):

1. Концепція «Homo Ludens» Й. Гейзінги: визначення гри та її ознаки.
2. Поняття «магічного кола» (magic circle) в теорії ігор.
3. Класифікація ігор за Роже Кайюа (Agon, Alea, Mimicry, Ilinx).
4. Настільні ігри Стародавнього Єгипту та Месопотамії (Сенет, Ур): правила та сакральний зміст.
5. Олімпійські ігри античності як форма агональної культури.
6. Еволюція шахів: від індійської Чатуранги до європейських правил.
7. Роль азартних ігор (кістки, карти) у культурі Середньовіччя.
8. Військові ігри (Kriegsspiel) та їх вплив на розвиток стратегічного мислення.
9. Історія створення Dungeons & Dragons (D&D): роль Г. Гайгакса та Д. Арнесона.
10. Вплив настільних рольових ігор (TRPG) на розвиток жанру комп'ютерних RPG.
11. Механічні ігрові автомати та історія виникнення пінболу.
12. Перші комп'ютерні ігри: «Spacewar!» та «Tennis for Two».
13. Ральф Баер та створення першої ігрової консолі Magnavox Odyssey.
14. Феномен гри Pong та заснування компанії Atari.
15. «Золота доба» аркадних автоматів (Space Invaders, Pac-Man).
16. Криза індустрії відеоігор 1983 року: причини та наслідки.
17. Роль компанії Nintendo у відродженні ринку консолей (NES).
18. «Консольні війни» 90-х років: Sega проти Nintendo.
19. Тетріс: історія створення, правові конфлікти та культурний вплив.
20. Перехід до 3D-графіки: роль id Software (Wolfenstein 3D, Doom).
21. Розвиток жанру стратегій у реальному часі (RTS): Dune II, Warcraft, Starcraft.
22. Епоха PlayStation та поява кінематографічного наративу в іграх.
23. Розвиток західних комп'ютерних RPG (Fallout, Baldur's Gate).
24. Феномен MMORPG: від текстових MUD до World of Warcraft.
25. Історія та розвиток кіберспорту: від локальних турнірів до світових арен.
26. Цифрова дистрибуція ігор (Steam) та її вплив на ринок.
27. Революція мобільного геймінгу та модель Free-to-Play.
28. Феномен інді-ігор (Minecraft, Braid) як альтернатива AAA-індустрії.
29. Технології віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальності в іграх.
30. Гейміфікація та Game Studies як сучасні напрями досліджень.