

Міністерство освіти і науки України
Національний університет водного господарства та природокористування
Навчально-науковий інститут права та гуманітарних наук

Кафедра суспільних дисциплін

07/10-187М

МЕТОДИЧНІ ВКАЗІВКИ

до семінарських занять та самостійного вивчення
з дисципліни «**Інноваційні педагогічні технології**»
для здобувачів третього (освітньо-наукового) рівня
за освітньо-науковою програмою «Право»
спеціальності D8 «Право»
денної та заочної форми навчання

Рекомендовано науково-методичною
радою з якості ННІПГН
Протокол № 11 від 25.06. 2026 р.

Рівне – 2026

Методичні вказівки до семінарських занять і самостійного вивчення навчальної дисципліни «Інноваційні педагогічні технології» для здобувачів третього (освітньо-наукового) рівня за освітньо-науковою програмою «Право» спеціальності D8 «Право» галузі знань D «Бізнес, адміністрування та право», денної та заочної форми навчання [Електронне видання] / Кочубей А. В. Рівне : НУВГП, 2026. 40 с.

Укладач: Кочубей А. В., кандидат педагогічних наук, доцент кафедри суспільних дисциплін ННІЕМ НУВГП.

Відповідальний за випуск – Сокаль В. А., кандидат педагогічних наук, доцент, в.о. завідувача кафедри суспільних дисциплін ННІЕМ НУВГП.

Керівник групи забезпечення спеціальності D8 «Право», галузі знань D «Бізнес, адміністрування та право» Міщук Інна Володимирівна – кандидат юридичних наук, професор, завідувач кафедри конституційного права та галузевих дисциплін.

Попередня версія методичних вказівок 07-10-62М

© А. В. Кочубей, 2026

© НУВГП, 2026

Передмова

Трудність полягає не у сприйнятті нових ідей, а у відмові від старих уявлень (Джон М. Кейнс)

Інноваційна освіта містить не лише формування всебічних глибоких знань, а й умінь аналізувати та вирішувати проблеми з використанням інноваційних підходів.

Мета викладання навчальної дисципліни «Інноваційні педагогічні технології» для аспірантів спеціальності D8 «Право» полягає у формуванні системних теоретичних знань і практичних компетентностей щодо проєктування, впровадження та критичного аналізу сучасних освітніх моделей у процесі підготовки фахівців галузі права.

Основні завдання навчальної дисципліни:

Методологічна підготовка. Засвоєння концептуальних засад інноватики в освіті та їх адаптація до специфіки юридичної вищої школи.

Технологізація навчання. Опанування інструментарієм інтерактивних і цифрових технологій (кейс-методи, імітаційні судові процеси, CLIL-методики) для інтенсифікації освітнього процесу.

Розвиток професійно-педагогічної рефлексії. Формування здатності до наукового обґрунтування вибору конкретних педагогічних стратегій залежно від дидактичних цілей юридичної підготовки.

Інтеграція науки та практики. Підготовка майбутніх науково-педагогічних працівників до трансформації складних правових доктрин у доступні та ефективні навчальні контенту за допомогою інноваційних засобів передачі знань.

Таким чином, вивчення дисципліни спрямоване на забезпечення високої конкурентоспроможності аспіранта як майбутнього викладача-дослідника, здатного модернізувати юридичну освіту відповідно до вимог сучасного суспільства.

1. Теми практичних занять

| № з/п | Назва теми | К-сть годин |
|-------|---|-------------|
| 1. | Педагогічна інноватика: теорія та практика. | 2 |
| 2. | Технологія розвитку критичного мислення. | 2 |
| 3. | STEM-технології як інструмент формування компетентностей майбутнього. | 2 |
| 4. | Сучасні ігрові технології в освітньому процесі. | 2 |
| 5. | Кейс-технології в системі професійно-педагогічної підготовки. | 2 |
| 6. | Штучний інтелект (ШІ) в освіті. | 2 |
| 7. | Проєктна технологія як засіб модернізації сучасної освіти. | 2 |
| | Разом | 14 |

2. Плани практичних занять

Практичне заняття № 1 «Педагогічна інноватика: теорія та практика»

*«Справжня інновація – це не про технології.
Це про зміну способу мислення» (Сат'я Наделла)
«Трудність полягає не у сприйнятті нових ідей,
а у відмові від старих уявлень (Джон М. Кейнс)
«Безумство – діяти по-старому і чекати на
нові результати (А. Ейнштейн)*

Мета практичного заняття:

1. Навчальна (когнітивна):

закріпити знання про сутність понять «новація», «інновація», «інноваційний процес»;

навчитися розрізняти об'єктивну та суб'єктивну новизну педагогічного досвіду;

вивчити структуру та етапи впровадження інновацій у закладах освіти.

2. Розвивальна (Практична):

формуванню навички аналізу сучасних освітніх технологій (STEM, гейміфікація, змішане навчання) за критеріями ефективності;

розвивати здатність ідентифікувати бар'єри (психологічні, ресурсні) на шляху впровадження новацій та знаходити способи їх подолання;

стимулювати креативність у проектуванні власних елементів інноваційної діяльності.

3. Виховна (Ціннісна):

формуванню інноваційну сприйнятливості та психологічну готовність до професійних змін;

виховувати відповідальне ставлення до вибору освітніх технологій, спираючись на етичні норми та гуманістичний підхід.

Завдання №1

Підготувати короткі виступи (з презентацією або відеосупроводом) за планом.

План

1. Поняття «новація», «інновація» та «новизна».
2. Класифікація педагогічних інновацій. Структура інноваційної діяльності.
3. Етапи інноваційного процесу.
4. Бар'єри на шляху впровадження інновацій.
5. Критерії ефективності інновацій.
6. Значення інновацій для вашої професії.

Завдання №2

Пройти експрес-тест для самодіагностики.

Оцініть кожне твердження за шкалою від 0 до 2 балів (0 — ніколи, 1 — частково/іноді, 2 — так, це про мене).

Чек-лист інноваційного педагога

1. **Відкритість до нового.** Я регулярно (мінімум раз на місяць) шукаю нові методики чи сервіси для занять
2. **Цифрова грамотність.** Я вільно створюю інтерактивні вправи і не потребую допомоги, щоб під'єднати техніку.
3. **Використання ШІ.** Я використовую штучний інтелект (наприклад, ChatGPT) для генерації ідей, планів або тестових завдань.
4. **Критичне мислення.** Я не механічно копіюю чужі розробки, а адаптую їх під потреби класу, групи тощо та аналізую їхню ефективність.
5. **Роль фасилітатора.** На моїх заняттях говорять і працюють більше, ніж я; я лише скеровую їхній пошук.
6. **Педагогіка партнерства.** Я готовий/-а визнати перед учнями, здобувачами освіти, що чогось не знаю, і навчатися разом із ними.
7. **Експериментаторство.** Я не боюсь спробувати нову активність, навіть якщо є ризик, що «щось піде не за планом». Наведіть конкретний приклад з власної діяльності.
8. **Soft Skills.** Я приділяю увагу розвитку емоційного інтелекту та командної роботи учнів, здобувачів вищої освіти, а не лише сухому викладу матеріалу. Наведіть конкретний приклад з власної діяльності.
9. **Професійний нетворкинг.** Я підписаний/-а на освітні спільноти, відвідую вебінари або ділюся власним досвідом із колегами. Наведіть конкретний приклад з власної діяльності.
10. **Рефлексія.** Після кожного заняття я аналізую: що спрацювало, а що — ні, і чому.

Результати:

0–7 балів: «Традиціоналіст». Ви спираєтесь на перевірені часом методи. Спробуйте впровадити хоча б один цифровий інструмент наступного тижня.

8–14 балів: «Прагматичний інноватор». Ви впроваджуєте нове, коли бачите в цьому явну потребу. У вас чудовий фундамент для росту.

15–20 балів: «Агент змін». Ви рухаєте освіту вперед! Ваша компетенція відповідає вимогам Професійного стандарту вчителя.

Завдання №3.

Проаналізуйте таблицю та зробіть висновки.

Нижче наведена таблиця, яка ілюструє, як одна й та сама технологія може класифікуватися за різними критеріями. Це допоможе краще зрозуміти методологію педагогічної інноватики.

Порівняльна характеристика прикладів інновацій

| Приклад інновації | За об'єктом (сферою) | За ступенем новизни | За масштабом | Примітки |
|--|------------------------------|---|--|--|
| Використання ChatGPT для створення планів уроків | У методах та технологіях | Комбінаторна (ШІ + класична методика) | Локальна (рівень вчителя) | Прискорює не рутину, змінюючи структуру уроку. |
| Впровадження STEM-лабораторій | У змісті та методах | Радикальна (новий міжпредметний підхід) | Модульна (цикл природничих наук) | Змінює спосіб засвоєння знань через практику. |
| Електронний журнал / Щоденник | В управлінні процесом | Заміщуюча (папір → цифра) | Системна (на рівні закладу/громади) | Оптимізує комунікацію «вчитель-батьки». |
| Методика «Перевернутий клас» | У технологіях навчання | Модифікаційна (зміна послідовності етапів) | Локальна (окремий предмет) | Базується на відеолекціях та практиці в класі. |
| Нова українська школа (НУШ) | Усі сфери (комплексно) | Радикальна (нова парадигма освіти) | Системна (загальнодержавна) | Повне переосмислення мети та методів освіти. |
| Гейміфікація (використання Minecraft) | У виховній роботі та методах | Ретроінновація (гра як метод, але в новій формі) | Локальна (окремий проєкт) | Підвищує залученість через звичне середовище учня. |

Завдання №4.

Прочитайте кейс для практичного заняття. Він побудований на реаліях сучасної школи та допоможе відпрацювати навички *м'якої дипломатії та аргументації*.

Кейс «Цифровий прорив у консервативній вчительській»

Ситуація. Молода вчителька правознавства, Олена Петрівна, повернулася з тренінгу Освіторії натхненною ідеєю впровадити гейміфікацію (використання навчальних квестів та платформи Kahoot).

На педраді вона пропонує колегам замінити одну з підсумкових контрольних робіт у семестрі на загальношкільний інтерактивний квест. Проте вона стикається з «холодною» реакцією:

Досвідчений завуч. «Це просто забавки. Нам потрібні оцінки в журналі, а не біганина з телефонами».

Вчитель-консерватор. «У дітей і так залежність від гаджетів, а ви хочете їх ще й на уроках заохочувати. Це розвалює дисципліну».

Колега-скептик. «У нас половина вчителів не знає, як ті коди сканувати. Хто це все буде налаштовувати? У нас і так по 7 уроків».

Завдання для аспірантів (Робота в групах):

1. **Аналіз бар'єрів.** Визначте, які саме типи бар'єрів (психологічні, ресурсні чи методичні) продемонстрував кожен із персонажів.

2. **Стратегія «М'якої сили».** Розробіть план дій для Олени Петрівни. Як їй переконати колектив, не провокуючи конфлікт?

3. **Контраргументи.** Підготуйте відповіді на закиди про «забавки» та «дисципліну», спираючись на державні стандарти освіти.

Підказки для модератора (правильні вектори вирішення):

Демонстрація замість пояснення. Запропонувати вчителям самим зіграти в 2-хвилинний квіз на перерві, щоб вони відчули азарт і легкість інструменту.

Зняття навантаження. Пообіцяти взяти технічну частину на себе та показати, як система автоматично виставляє бали, заощаджуючи час на перевірку зошитів.

Апеляція до результату. Показати дані досліджень (наприклад, з платформи EdEra), що ігрові форми навчання підвищують засвоєння матеріалу на 30-40%.

Компромід. Запропонувати провести квест лише для одного паралельного класу як експеримент, а не для всієї школи одразу.

Запитання для фінального обговорення:

Чи варто педагогу-інноватору «йти на барикади», якщо колектив категорично проти, чи краще залишатися «тихим новатором» у своєму класі?

Для успішного вирішення кейсу Олені Петрівні варто використати **інструменти соціальної психології та нейролінгвістики.**

Ось конкретні прийоми, які допоможуть розтопити лід у консервативному колективі:

1. Прийом «Нога в дверях» (Маленький крок)

Не просіть одразу про загальношкільний проєкт. Попросіть колег дозволити вам провести 5-хвилинну демонстрацію на методичному об'єднанні.

Логіка. Людям психологічно легше погодитися на велику зміну, якщо вони вже дали згоду на маленьку.

2. Ефект «Соціального доказу»

Згадайте успішний досвід інших шкіл, які вже впровадили гейміфікацію (наприклад, кейси з порталу Освіторія).

Фраза. «У сусідньому ліцеї вчителі теж сумнівалися, але тепер кажуть, що це зекономило їм час на перевірку тестів».

Психологія. Страх бути «білою вороною» замінюється страхом «отстати від трендів».

3. Техніка «Сендвіч» (Похвала — Критика — Похвала)

Коли завуч каже про «забавки», не заперечуйте агресивно.

Приклад. «Я цілком згодна, що класична оцінка — це фундамент (Похвала). Але зараз діти стали менш уважними до традиційних тестів (Проблема). Мій метод допоможе повернути їхню увагу до ваших предметів, зберігши при цьому високі вимоги до знань (Позитив)».

4. Прийом «Власність ідеї»

Зверніться до досвідченого вчителя за порадою: «Валентино Іванівно, я хочу провести квест, але боюся порушити дисципліну. Як би ви, з вашим досвідом, порадили мені організувати чергування в коридорах?».

Психологія. Коли людина дає раду, вона стає **співучасником** процесу і вже не буде його критикувати, бо це частково і її «дитина».

5. Фреймінг (Рамкування)

подавайте інновацію не як «додаткову роботу», а як **«інструмент економії часу»**.

Аргумент. «Kahoot! перевіряє роботи автоматично. Вам більше не потрібно брати стоси зошитів додому на вихідні».

Логіка. Мозок активніше реагує на можливість уникнути втрати (часу/зусиль), ніж на отримання абстрактної вигоди.

6. Прийом «Демонстрація вразливості»

Чесно визнайте: «Я теж хвилююся, що техніка може підвести, тому підготувала запасний варіант».

Психологія: Це знімає образ «всезнайки-вискочки» і викликає емпатію у старших колег.

7. Метод «Так, і...» (замість «Так, але...»)

Коли чуєте заперечення, не кажіть «але» (це сприймається як початок суперечки). Кажіть: «Так, ви праві щодо гаджетів, і саме тому ми спрямуємо їхню увагу в корисне русло, зробивши телефон інструментом навчання».

Завдання для аспірантів. Врахуйте специфіку вашої спеціальності, нехай кожна група вибере один із цих прийомів та розіграє мікро-діалог із «суворим завучем».

Завдання №5.

Ознайомтеся з шаблоном, який допоможе педагогу структурувати свої досягнення для представлення на методичній раді чи при підготовці до атестації.

Напишіть за шаблоном власний звіт про результати впровадження вами інновацій

ЗВІТ ПРО РЕЗУЛЬТАТИ ВПРОВАДЖЕННЯ ПЕДАГОГІЧНОЇ ІННОВАЦІЇ

1. Загальні відомості:

Назва технології/методу: (наприклад, «Використання інтерактивних квізів Quizizz для перевірки знань»).

Термін апробації (наприклад, I семестр 2025-2026 н.р.).

Цільова група (класи (аудиторії), кількість здобувачів освіти).

2. Обґрунтування (Чому це було потрібно?):

Яку проблему вирішували? (Низька залученість, страх перед тестами, складність теми).

3. Сутність новизни:

Що саме було змінено в освітньому процесі? (Коротко про алгоритм дій).

4. Оцінка ефективності за критеріями:

Результативність. Чи змінилися оцінки? (Наприклад: *«Якість знань зростає на 15% у порівнянні з попереднім періодом»*).

Мотивація: Як змінилося ставлення здобувачів освіти? (Наприклад *«Рівень активності на заняттях зріс; 90% учнів за результатами анонімного опитування на Google Forms просять використовувати метод надалі»*).

Оптимальність: Чи зекономило це час? (Наприклад *«Автоматизація перевірки скоротила час на перевірку робіт вчителем на 3 години на тиждень»*).

5. Складнощі та бар'єри:

З якими проблемами зіткнулися? (Технічні збої, недостатньо часу на підготовку).

Як їх подолали?

6. Висновки та перспективи

Чи рекомендуєте впровадження колегам?

Які плани на наступний етап? (Наприклад *«Створити базу авторських тестів для здобувачів освіти»*).

Завдання 6 (додатково).

Ціннісне виховання на занятті з дисципліни «Інноваційні педагогічні технології» реалізується не через моралізаторство, а через проживання досвіду в межах самих технологій. Це дозволяє студентам не лише вивчати методи, а й усвідомлювати їхню етичну та гуманістичну складову.

Практичний приклад. Кейс-технологія «Дилема інклюзії»

Мета – сформувати цінність толерантності та соціальної і правової відповідальності через аналіз реальної педагогічної ситуації.

1. **Занурення в ситуацію.** Пропонуємо кейс про конфліктну ситуацію в класі, де впроваджується інклюзивна модель навчання. Описується опір батьків інших здобувачів освіти та розгубленість педагога.

2. **Групова робота (Метод «Акваріум»).** Одна група розробляє стратегію захисту прав дитини з особливими освітніми потребами (цінність: людиноцентризм), інша — шукає шляхи порозуміння з громадою (цінність: діалог).

3. **Використання інструментів.** Для візуалізації ідей студенти використовують онлайн-дошки (наприклад, Padlet), що виховує цінність академічної доброчесності та спільної творчості.

4. **Рефлексія.** Обговорення не «як правильно», а «що я відчував як педагог». Це розвиває емпатію — ключову професійну цінність за гуманною педагогікою Ш. Амонашвілі.

Інтеграція цінностей через різні типи технологій

| Технологія | Виховувана цінність | Метод реалізації |
|----------------------------|------------------------------------|---|
| Педагогіка співробітництва | <u>Взаємодопомога, партнерство</u> | Спільне створення освітнього проєкту |
| Критичне мислення | Свобода думки, об'єктивність | Дебати на тему етичних меж використання ШІ в освіті |
| Проектна діяльність | Екологічна відповідальність | Розробка еко-уроку з використанням <u>AR-технологій</u> |
| Кейс-стаді | <u>Професійна етика, емпатія</u> | Вирішення моральних дилем у стосунках «вчитель-учень» |

Такий підхід перетворює майбутнього педагога з «технолога» на носія цінностей, що є основою сучасної інноваційної діяльності.

Практичне заняття №2 «Технологія розвитку критичного мислення»

«Мислити — це складно, тому більшість людей судить» (Карл Юнг)
«Не розум від книг, а книги від розуму створились» (Григорій Сковорода)
«Освіта — це те, що залишається після того, як забувається все, чому нас навчали» (Альберт Ейнштейн)
☺ *«Вірити — легше, ніж думати. Саме тому віруючих набагато більше, ніж мислячих» (Леся Українка).*

Мета практичного заняття – сформувати в аспірантів теоретичну базу та практичні навички застосування технології розвитку критичного мислення (ТРКМ) у майбутній викладацькій практиці та науково-дослідній діяльності в галузі права.

1. Навчальна (Когнітивна)

Ознайомити з методологічними засадами та структурою технології розвитку критичного мислення (фази виклику, осмислення, рефлексії).

Забезпечити розуміння специфіки критичного аналізу правових текстів, нормативно-правових актів та судової практики.

Розкрити теоретичні аспекти когнітивних упереджень, що виникають при ухваленні юридичних рішень та інтерпретації правових норм.

2. Розвивальна (Практична)

Сформувати навички проектування та проведення занять для студентів-юристів із використанням методів ТРКМ (діаграма Венна, «Фішбоун», «6 капелюхів мислення»).

Розвинути вміння верифікувати інформацію, розрізняти факти та судження у юридичному дискурсі, а також виявляти логічні помилки в аргументації сторін.

Вдосконалити здатність моделювати комплексні правові кейси та формувати обґрунтовану власну позицію в умовах правової невизначеності.

3. Виховна (Ціннісна)

Виховати повагу до принципів верховенства права, справедливості, об'єктивності та неупередженості під час аналізу правових ситуацій.

Сприяти усвідомленню професійної відповідальності юриста та науковця за точність аргументації та наслідки інтерпретації правових норм.

Сформувати культуру ведення конструктивної академічної дискусії, толерантність до альтернативних юридичних поглядів та інтелектуальну чесність.

Завдання №1

Підготувати короткі виступи (з презентацією або відеосупроводом) за планом.

План

1. Поняття та ознаки критичного мислення.
2. Трьохфазна структура заняття (модель ЕРК) як основа технології розвитку критичного мислення.
3. Інструментарій та методичні прийоми для розвитку критичного мислення.
4. Роль викладача у процесі впровадження технологій розвитку критичного мислення.

ОБОВ'ЯЗКОВІ ЗАВДАННЯ

Вправа «Експертна деконструкція інформації»

Завдання. Знайдіть у мережі резонансну новину або науково-популярну статтю, яка безпосередньо стосується вашої спеціальності та має ознаки маніпуляції (клікбейтний заголовок, емоційні твердження, відсутність посилань).

Хід виконання (алгоритм критичного аналізу):

1. **«Ефект ехо-камери».** Випишіть 3 тези з цієї статті, які звучать «надто ідеально» або підігрують упередженням вашої професійної спільноти.
2. **«Математичний аудит» (STEM-підхід).** Знайдіть у тексті будь-яку цифру чи статистику. Перевірте її першоджерело. Чи не вирвана вона з контексту? (Наприклад: «Ефективність зросла на 50%» — а вихідний показник був 1% чи 40%?).
3. **«Адвокат диявола».** Сформулюйте контраргумент до головної тези статті, базуючись виключно на наукових фактах вашого фаху, які автор проігнорував.
4. **«Технологічне рішення».** Запропонуйте, як за допомогою **AI** або **Data Science** можна автоматично маркувати такі маніпуляції саме у вашій галузі.

Мета вправи – навчати не ставати заручниками власної «інтелектуальної бульбашки» та використовувати професійні знання як фільтр проти дезінформації.

Критерій успіху. Якщо ви змогли знайти хоча б одну логічну помилку в тексті, який спочатку видався вам «правильним» — ваше критичне мислення спрацювало.

Перелік найпідступніших **когнітивних упереджень**, які часто трапляються навіть у наукових роботах магістрів та аспірантів. Використовуйте їх як чек-лист під час виконання вправи:

1. Підтверджувальне упередження (Confirmation Bias)

Прагнення шукати, інтерпретувати та запам'ятовувати лише ту інформацію, яка підтримує вашу власну гіпотезу, ігноруючи контраргументи.

У науці. Цитування лише тих авторів, які згодні з вашою позицією.

2. Прокляття знання (Curse of Knowledge)

Коли науковець настільки глибоко в темі, що не може уявити, як це — не знати цих фактів.

Наслідок. Складна, заплутана мова, яка приховує слабкі місця в логіці за термінологією.

3. Ефект виживання (Survivorship Bias)

Помилка, коли висновки роблять лише на основі успішних кейсів, не враховуючи «невидимі» невдачі.

Приклад. Аналіз лише тих стартапів, що стали успішними, без вивчення 90% тих, що збанкрутували за тих же умов.

4. Помилка гравця (або ілюзія закономірності)

Намагання бачити взаємозв'язок там, де цифри випадкові.

У STEM. Спроба підігнати криву графіка під очікуваний результат (Data Torturing).

5. Ефект ореолу (Halo Effect)

Надмірна довіра до твердження лише тому, що його висловив авторитетний вчений або воно опубліковане у відомому журналі (Nature, Science), без критичного аналізу конкретної методики.

6. Фундаментальна помилка атрибуції

Схильність пояснювати успіхи своєї наукової групи внутрішніми факторами (геніальністю), а невдачі — зовнішніми (погане фінансування, несправне обладнання).

Як діяти?

Під час аналізу статті запитайте себе: «*Чи не вірю я автору лише тому, що він використовує складні формули та знайомі мені прізвища?*»

Пройдіть експрес-тест «Науковий імунітет», розроблений спеціально для магістрів та аспірантів. Він допомагає виявити когнітивні «сліпі зони» перед початком дослідження.

Тест на когнітивні упередження

Виберіть варіант відповіді, який найбільше відповідає вашій звичній роботі з інформацією:

1. Ви шукаєте літературу для своєї дисертації. Які джерела ви вивчаєте першими?

- **А.** Ті, що підтверджують мою робочу гіпотезу.
- **Б.** Ті, що мають найвищий індекс цитування, незалежно від висновків.
- **В.** Спеціально шукаю опозиційні праці, щоб знайти слабкі місця у своїй ідеї.

2. Ви бачите графік у відомому журналі, який ідеально доводить вашу теорію. Ваша реакція?

- **А.** Одразу копіюю його в презентацію — це потужний аргумент!
- **Б.** Перевіряю, чи не заангажоване джерело фінансування цього дослідження.
- **В.** Шукаю першоджерело даних (raw data) та дивлюся на розмір вибірки та похибку.

3. Колега-професор, якого ви дуже поважаєте, висловив думку, що суперечить вашим розрахункам. Що ви зробите?

- **А.** Перегляну свої розрахунки — авторитет навряд чи помиляється.
- **Б.** Проігнорую, адже він спеціаліст в іншій, хоч і суміжній галузі.
- **В.** Запропоную провести спільний дебати-клуб, щоб розібрати логіку обох позицій.

4. Ваше дослідження дало негативний результат (гіпотеза не підтвердилася). Ваші дії?

- **А.** Спробую змінити вибірку або параметри, поки не отримаю «правильний» результат.
- **Б.** Вирішу, що дослідження невдале, і не буду його публікувати.
- **В.** Опишу хід експерименту та поясню, чому гіпотеза не спрацювала — це теж цінний науковий внесок.

5. Ви читаєте про успіх інноваційної STEM-школи. Яку інформацію ви шукаєте в статті насамперед?

- **А.** Фотографії щасливих дітей та сучасного обладнання.
- **Б.** Методику навчання, за якою вони працюють.
- **В.** Дані про відсів учнів та порівняння результатів з контрольною групою (яка не вчилася за цією методикою).

Ключ до тесту:

Переважно А: Ви перебуваєте в зоні високого ризику підтверджувального упередження та ефекту ореолу. Ваші дослідження можуть бути суб'єктивними.

Переважно Б: Ви критичні до джерел, але схильні до ефекту виживання. Ви бачите лише верхівку айсберга.

Переважно В: Ви демонструєте високий рівень критичного мислення та наукової об'єктивності. Ви готові до складної STEM-аналітики.

ДОДАТКОВІ ЗАВДАННЯ (виконувати за бажанням)

Завдання №2.

Вправа «Стань фактчекером»

Підберіть новину з ознаками фейку та, застосувавши нижче наведений алгоритм StopFake, проаналізуйте й доведіть, що ця новина фейкова.

Усі висновки слід письмово оформити

Допоміжні матеріали-зразки для якісного виконання вправи

Практичний кейс. «Аналіз маніпулятивного контенту»

Сюжет фейку. Наприклад, у соцмережах поширюється фото «черги в український магазин з порожніми полицями» або «наслідків обстрілу», яке насправді зроблене в іншій країні або в інший час.

Алгоритм розбору за методикою StopFake:

1. Етап «Виклик»:

Покажіть скріншот публікації з емоційним підписом (наприклад: «Цього не покажуть по ТБ! Дивіться, що відбувається насправді!»).

Запитайте аудиторію: «Яку першу емоцію викликає цей пост?» (зазвичай це страх, гнів або паніка).

2. Етап «Осмислення» (Інструментарій):

Перевірка джерела. Хто поширив новину? Чи є посилання на офіційні медіа?

Технічна перевірка. Продемонструйте використання Google Reverse Image Search або TinEye.

Аналіз деталей: Зверніть увагу на написи на фоні, номерні знаки машин, архітектуру або одяг людей, що не відповідають локації.

3. Етап «Вердикт»:

Покажіть архів спростувань StopFake, де цей кейс уже розібрано. Поясніть, що метою була **дестабілізація емоційного стану** або дискредитація державних інституцій.

Чек-лист для аспірантів «Як не стати жертвою»:

Радимо зберегти цей алгоритм, розроблений на основі порад StopFake щодо медіаграмотності:

Зупинис. Не поширюй контент під впливом емоцій.

Перевір джерело. Чи відоме воно? Чи має репутацію?

Шукай підтвердження. Чи пишуть про це інші незалежні медіа?

Включи логіку. Кому вигідно, щоб я в це повірив?

Завдання №3. Ознайомтеся з методикою «Шість капелюхів мислення». Підберіть ситуацію і підготуйтеся до обговорення її з одногрупниками. Письмово покроково опишіть ваші дії у формі конспекту.

Методика «Шість капелюхів мислення»

Мета – навчити учасників аналізувати ситуацію з різних точок зору, розвивати емпатію, креативність та здатність до системного аналізу.

1. Підготовка (Алгоритм дій)

Розподіліть учасників на 6 груп (або працюйте всі разом, по чергову «одягаючи» кожен капелюх на всю аудиторію). Оберіть об'єкт для обговорення (наприклад, «Впровадження штучного інтелекту в освіту» або «Перехід на дистанційне навчання»).

2. Ролі та значення капелюхів

| Колір капелюха | Тип мислення | Що потрібно робити? |
|-----------------------|---------------------|--|
| Білий | Факти | Оперуйте лише цифрами, статистикою та перевіреною інформацією. Без емоцій. |
| Червоний | Емоції | Висловіть свої передчуття, страхи, радість. Не потрібно нічого пояснювати. |
| Чорний | Критика | Шукайте слабкі місця, ризики, загрози та можливі негативні наслідки. |
| Жовтий | Оптимізм | Знайдіть переваги, вигоду та позитивні сторони. Чому це спрацює? |
| Зелений | Креативність | Пропонуйте нові ідеї, нестандартні рішення, альтернативні шляхи. |
| Синій | Контроль | Це роль модератора. Підсумуйте, стежте за регламентом, робіть висновки. |

3. Сценарій проведення (кроки)

- 1. Вступ (Синій капелюх).** Оголошення теми та мети обговорення.
- 2. Збір даних (Білий капелюх).** Яку інформацію ми маємо? Яких даних не вистачає?
- 3. Генерація ідей (Зелений капелюх).** Що ми можемо запропонувати? Які є креативні підходи?
- 4. Оцінка позитиву та ризиків (Жовтий, потім Чорний).** Спочатку шукаємо все добре, потім — усі загрози.
- 5. Емоційна реакція (Червоний капелюх).** Коротке опитування: «Як ви почуваетесь щодо цієї ідеї зараз?» (триває не більше 30 секунд на особу).
- 6. Висновки (Синій капелюх).** Що ми вирішили? Які кроки будуть наступними?

Завдання №4. Ознайомтеся з нижченаведеним матеріалом про стратегію «Кубування» та виконайте завдання, обравши один із запропонованих варіантів (за бажанням можливо запропонувати власний варіант).

Варіант 1.

Тема «Штучний інтелект у навчанні» або «Конфлікт»

Здобувачі освіти об'єднуються у групи по 6 осіб (або працюють індивідуально). Вони мають підготувати презентацію об'єкта за гранями куба:

1. **Опишіть.** Що це таке технічно/визначення?
2. **Порівняйте.** Чим це відрізняється від традиційних методів/звичайного спілкування?
3. **Асоціації.** Які образи або відчуття викликає це явище?
4. **Аналіз.** З яких етапів складається процес або з чого побудована структура?
5. **Застосування.** Де конкретно в майбутній професії ви це використаєте?
6. **Аргументи.** «За» та «Проти» впровадження/існування цього явища.

Варіант 2. Рольова гра «Метод у дії»

Це завдання допоможе зрозуміти, як адаптувати метод для різних вікових груп.

Завдання: Здобувачі освіти мають обрати просте слово (наприклад, «Сім'я», «Смартфон» або «Енергія») і розробити 6 запитань для студентів 1 курсів та 6 запитань для магістрів, використовуючи стратегію «Кубування».

Мета: Продемонструвати, як змінюється глибина аналізу залежно від аудиторії, зберігаючи структуру методу.

Варіант 3. «Предмет у кубі» (Універсальна вправа на креативність)

Візьміть за об'єкт дослідження або паперову скріпку, або стару книгу, або соснову шишку чи жолудь, набір одноразового посуду – і виконайте нижче запропоновані завдання.

| Грань | Завдання для здобувача освіти |
|--------------|---|
| Опис | Описати фізичні властивості (матеріал, вага). |
| Порівняння | На що це схоже за формою, а на що — за функцією? |
| Асоціації | Яку історію або спогад викликає цей предмет? |
| Аналіз | Як це було створено? Які ресурси витрачені? |
| Застосування | Придумати 10 способів використання, крім прямого призначення. |
| Оцінка | Це корисний винахід чи сміття? Обґрунтувати. |

«STEM-технології як інструмент формування компетентностей майбутнього»

«STEM — це не майбутнє. STEM — це теперішнє заради майбутнього» (Ольга Аджимян)

Мета заняття - обґрунтувати методологічні засади інтеграції STEM-підходу в юридичну науку та освіту, а також сформувати практичні навички застосування технологічних інструментів для розвитку цифрових та аналітичних компетентностей майбутнього (Legal Tech) у здобувачів вищої освіти.

1. Навчальна (Когнітивна):

Ознайомити з концепцією STEM-освіти та напрямками її інтеграції в сучасну юриспруденцію через інструменти автоматизації (Legal Tech).

Забезпечити розуміння сутності міждисциплінарних зв'язків права з точними науками, алгоритмізацією, штучним інтелектом та великими даними (Big Data).

Розкрити теоретико-правові та етичні аспекти застосування новітніх технологій у правозастосовній, науковій та педагогічній діяльності юриста.

2. Розвивальна (Практична):

Сформувати навички проектування STEM-орієнтованих занять, навчальних кейсів та міждисциплінарних завдань для майбутніх фахівців права.

Розвинути вміння використовувати цифрові інструменти, алгоритмічні моделі та інтелектуальні системи для аналізу правових ризиків і візуалізації юридичних даних.

Вдосконалити навички командної роботи, системного аналізу комплексних проблем та критичної оцінки технологічних інновацій у сфері правосуддя.

3. Виховна (Ціннісна):

Виховати високу цифрову культуру, відповідальне ставлення до кібербезпеки та захисту персональних даних у професійній діяльності.

Сприяти усвідомленню етичних меж використання штучного інтелекту в юриспруденції та дотриманню принципів академічної доброчесності.

Сформувати ціннісні орієнтири щодо захисту прав і свобод людини в умовах стрімкої цифровізації суспільства та розвитку новітніх технологій.

Завдання №1. Підготувати короткі виступи (з презентацією або відеосупроводом) за планом.

План

1. Особливості STEM освіти у вітчизняній та світовій практиці.
2. Алгоритм STEM-заняття.

3. Роль STEM-занять у навчанні здобувачів освіти з особливими освітніми потребами

Завдання №2 «STEM-інновація від теорії до прототипу»

Створіть і письмово оформіть та підготуйтеся до захисту STEM-проєкту відповідно до вашого фаху. Проєкт, який вирішуватиме конкретну прикладну проблему сучасності, обґрунтувавши інтеграцію чотирьох компонентів:

1. **Science (Наука).** Опишіть наукове підґрунтя вашого проєкту. Які фундаментальні закони, теорії або останні дослідження у вашій галузі лежать в його основі?

2. **Technology (Технології).** Який цифровий інструментарій, програмне забезпечення (наприклад, Python, САД-системи, ШІ-алгоритми) або специфічне обладнання необхідне для реалізації?

3. **Engineering (Інженерія).** Розробіть концептуальну модель або алгоритм впровадження. Як ви спроектуєте систему, щоб вона була життєздатною та ефективною?

4. **Mathematics (Математика).** Наведіть математичну модель проєкту: розрахунок ефективності, прогнозований бюджет, статистичний аналіз даних або формулу оптимізації процесів.

Додаткова умова.

Додайте блок «**Прогноз впливу**»: як реалізація цього проєкту змінить вашу галузь через 5–10 років і які нові компетентності знадобляться фахівцям для роботи з вашою розробкою?

Ваш проєкт буде оцінено за такими критеріями:

Критерії оцінювання STEM-проєкту (100-бальна шкала)

| Критерій | Опис | Бали |
|---|--|-------------|
| Глибина інтеграції (STEM-синергія) | Наскільки органічно поєднані всі 4 компоненти. Чи не виглядає один із них «притягнутим за вуха»? | 25 |
| Наукова новизна та обґрунтованість | Використання актуальних досліджень, посилання на фахову теорію, логічність наукової бази. | 20 |
| Технологічна доцільність | Обґрунтованість вибору інструментів (ПЗ, алгоритмів). Чи є рішення сучасним та масштабованим? | 15 |

| | | |
|---|---|----|
| Математична точність | Якість розрахунків, наявність моделі, обґрунтування вибірки або економічних показників. | 15 |
| Практична цінність (Impact) | Реалістичність впровадження. Чи вирішує проєкт конкретну проблему галузі або суспільства? | 15 |
| Якість презентації (Data Storytelling) | Вміння чітко та аргументовано донести складну ідею до аудиторії з іншим фахом. | 10 |

Рівні виконання (для зворотного зв'язку):

85–100 (Експертний) Проєкт готовий до подачі на грант або стартап-інкубатор. Висока складність математичної та інженерної складових.

70–84 (Просунутий) Проєкт логічний, компоненти збалансовані, але потребує деталізації в частині розрахунків або вибору технологій.

50–69 (Базовий) Виконано формальні вимоги, але зв'язок між компонентами слабкий (наприклад, математика зведена лише до простого кошторису).

Нижче 50 Проєкт не демонструє трансдисциплінарності або має грубі наукові помилки.

Практичне заняття № 4

«Сучасні ігрові технології в освітньому процесі»

«У грі є така сама відповідальність, як і в роботі, - звичайно, у грі хороша, правильна» (А. С. Макаренко)

«Ігри – наслідування серйозної діяльності...»

Наслідування? Ні, децю значно більше й цінніше» (Я. Корчак)

«Гра — це величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається цілющий потік уявлень, понять про навколишнє. Гра — це іскра, яка запалює вогник допитливості» (Василь Сухомлинський)

«Гейміфікація — це 75% психології та 25% технологій» (Гей-Він Зічкерманн)

Мета заняття – обґрунтувати теоретичні засади гейміфікації вищої освіти та сформулювати практичні навички інтеграції сучасних ігрових технологій у процес підготовки майбутніх юристів для підвищення їхньої залученості та ефективності навчання.

1. Навчальна (Когнітивна):

Ознайомити з класифікацією, структурою та дидактичними можливостями ігрових технологій (ділові ігри, судові симуляції, квести, едьютейнмент) у юридичній освіті.

Забезпечити розуміння психолого-педагогічних механізмів впливу гейміфікації на мотивацію студентів-юристів та засвоєння ними складного правового матеріалу.

Розкрити методику конструювання ігрових сценаріїв на основі реальних правових кейсів (фабул справ), дотримуючись вимог матеріального та процесуального права.

2. Розвивальна (Практична):

Сформувати навички розробки та проведення інтерактивних ігрових занять, зокрема імітаційних судових засідань (moot courts) та професійних юридичних квестів.

Розвинути вміння використовувати цифрові гейміфіковані платформи (Kahoot, Quizizz, інтерактивні дошки) для поточного контролю знань та активізації пізнавальної діяльності.

Вдосконалити навички фасилітації, дебрифінгу (аналізу результатів гри), командної взаємодії, швидкого ухвалення рішень та адаптивності в умовах ігрових обмежень.

3. Виховна (Ціннісна):

Виховати повагу до процесуального регламенту, професійної етики юриста та культури правосуддя через занурення в ігрові професійні ролі.

Сприяти формуванню здорового духу конкуренції, взаємодопомоги, толерантності до думок опонентів та вміння конструктивно сприймати програш у змагальних іграх.

Усвідомити важливість ігрового моделювання як безпечного середовища для відпрацювання професійних помилок без реальних негативних наслідків для клієнтів.

Завдання №1. Підготувати короткі виступи (з презентацією або відеосупроводом) за планом.

План

1. Гейміфікація навчального процесу. Інтеграція ігрових механік (бали, лідерборди, бейджі, квести) у вивчення права.

3. Моделювальні (симуляційні) ігри (суддя, прокурор, адвокат, позивач) та розігрують повний судовий процес (мутинг) або розгляд кримінальної справи).

4. Ділові ігри (проведення слідчого експерименту, укладання складної міжнародної угоди чи корпоративні переговори).

5. Віртуальні юридичні клініки та симулятори.

Вправа №1. Прочитайте 7 міфів та фактів про гейміфікацію та виконайте один із трьох варіантів завдань.

Міф 1. Гейміфікація — це перетворення всього навчання на комп'ютерну гру

Факт. Гейміфікація не означає, що студенти мають безперервно грати на смартфонах чи комп'ютерах. Це **використання окремих ігрових елементів** та механік (бали, рівні, лідерборди, сюжет, квести) у зовсім неігровому контексті (на лекціях чи семінарах). Вона може бути повністю аналоговою — з використанням карток, дошок чи живого моделювання ролей.

Міф 2. Ігри на заняттях лише відволікають від серйозної науки

Факт. Правильно спроектована гра не замінює науковий зміст, а є формою його подачі. Нейробіологічні дослідження показують, що ігрові механіки стимулюють виділення **дофаміну**, який безпосередньо відповідає за фокусування уваги, довготривалу пам'ять та когнітивну гнучкість. Ігри допомагають закріпити складну теорію через практику.

Міф 3. Гейміфікація ефективна абсолютно для всіх студентів

Факт. Ефективність залежить від психотипу гравця (за класифікацією Річарда Бартла). «Кілери» та «Кар'єристи» обожнюють рейтинги та конкуренцію, тоді як «Дослідники» та «Соціалізатори» закриваються або втрачають мотивацію через жорстке суперництво — їм потрібні командна робота, вибір траєкторії та занурення в сюжет. Хороша освітня гра має балансувати ці механіки.

Міф 4. Впровадження балів та лідербордів — це вже повноцінна гейміфікація

Факт. Лише наявності балів і рейтингів (система PBL: *Points, Badges, Leaderboards*) замало. Якщо механіка зводиться лише до накопичення оцінок, вона швидко перетворюється на рутину і втрачає ефект новизни. Справжня гейміфікація потребує **емоційного залучення**: цікавого сюжету (наративу), чітких правил, миттєвого зворотного зв'язку та права на безпечну помилку.

Міф 5. Гейміфікація підходить лише для дітей та школярів

Факт. Дорослі (і студенти, і аспіранти) залучаються до ігрових форматів не менш активно. У вищій школі та корпоративному навчанні (Andragogy) гейміфікація трансформується у **серйозні ігри (Serious Games)** та професійні симуляції. Дорослі мають вищий рівень усвідомленості, тому ігрові ролі (наприклад, моделювання засідання Кабміну чи Верховного Суду) сприймаються ними як безпечний полігон для тестування реальних професійних навичок.

Міф 6. Головна мета гейміфікації — розважити студентів (Edutainment)

Факт. Розвага — це лише побічний ефект, який знижує рівень тривожності та стресу від навчання. Головна мета гейміфікації — **управління поведінкою та мотивацією**. Вона допомагає перетворити рутинні або надскладні завдання (наприклад, аналіз тисячі сторінок законів чи монографій) на покроковий, зрозумілий та захопливий процес із чіткими проміжними перемогами.

ВАРІАНТИ ЗАВДАНЬ ДО ВПРАВИ №1:

Варіант 1. Практичний кейс-дизайн. «Проектування під різні психотипи» (Рекомендовано)

Контекст. Спираючись на *Факт 3* (класифікація гравців Бартла), ви маєте зрозуміти, що однобока гра може демотивувати частину студентів.

Завдання. Розробити концепцію одного й того самого ігрового заняття (або елемента лекції) для своєї дисципліни так, щоб воно задовольнило різні типи студентів. Вам слід заповнити таку матрицю:

1. Яку ігрову механіку ми закладемо для «**Кар'єристів**» (бали, прогрес-бали, звання)?

2. Що ми запропонуємо для «**Дослідників**» (приховані підказки, вибір альтернативного шляху розв'язання кейсу, пошук нестандартних джерел)?

3. Як залучимо «**Соціалізаторів**» (командні обговорення, рольова взаємодія, взаємооцінювання)?

Результат - схема заняття, яка є збалансованою та інклюзивною для всієї студентської групи.

Варіант 2. Робота над помилками. «Реконструкція невдалої гейміфікації»

Контекст: Спираючись на *Міф 4* та *Міф 6*, слід проаналізувати поширену помилку викладачів-початківців, які думають, що оцінювання за балами — це вже гра.

Завдання: Прочитайте реалістичний антикейс: «*Викладач вирішив гейміфікувати семінар: просто вивісив на стіну рейтинг студентів (лідерборд) за кількістю зароблених оцінок. Через два тижні відмінники почали сваритися за право відповісти першими, а слабші студенти взагалі перестали готуватися, бо зрозуміли, що наздогнати лідерів нереально*».

Як висновок вам потрібно:

1. Визначити, які міфи та помилки допустив викладач.

2. Переформатувати цей семінар, додавши емоційний наратив (сюжет), механіку безпечної помилки та командний баланс замість індивідуального тиску.

Результат: Письмовий або усний план «реанімації» навчального процесу.

Варіант 3. Творче завдання. «Розробка Kahoot-пастки для майбутніх студентів»

Контекст. Спираючись на загальний аналіз міфів, ви навчаєтеся створювати якісні гейміфіковані тести.

Завдання. Кожному аспіранту слід обрати топ-3 найпоширеніших професійних міфів чи хибних упереджень у своїй науковій галузі (наприклад, у праві, будівництві, економіці) та перетворити їх на 3 тестові запитання для платформи *Kahoot*. Питання мають бути сформульовані як «пастки»: підштовхувати студента обрати міф, щоб під час дебріфінгу викладач міг яскраво презентувати науковий факт.

Результат. Посилання на створений міні-тест, який аспірант зможе використати у реальному викладанні.

Вправа №2.

«Проектування симуляційного полігону (Simulation Blueprint)»

Формат роботи: малі групи (по 2–3 аспіранти) або індивідуально (залежно від спеціальності).

Час на виконання: 45–60 хвилин.

Хід виконання завдання

Оберіть складну тему або професійну ситуацію зі своєї наукової/навчальної галузі (наприклад: *судовий процес, прес-конференція уряду в кризовій ситуації, захист інвестиційного стартапу, етична комісія лікарі тощо*) та розробіть паспорт (макет) симуляційної гри за такою структурою:

1. **Тема та дидактична мета.** Яку професійну компетентність має сформувати ця симуляція у студентів?

2. **Фабула (Наратив):** короткий опис вихідної ситуації (кейсу), яка потребує вирішення. Тут має бути закладений прихований конфлікт інтересів або дефіцит інформації.

3. **Рольова матриця:**

Перелік ключових ролей (наприклад: *Суддя, Прокурор, Адвокат, Підсудний*).

Короткі закриті інструкції (профайли) для кожної ролі (що знає і чого прагне конкретний персонаж) (**Увага!** Інструкції мають містити суперечливі або конфліктні цілі для створення ігрової динаміки).

4. **Регламент та етапи гри:** хронометраж симуляції (наприклад: 10 хв — ознайомлення з ролями, 20 хв — дебати/переговори, 15 хв — винесення рішення).

5. **Правила та обмеження:** що гравцям заборонено робити, як нараховуються «штрафні бали» за порушення професійної етики чи регламенту.

6. **План дебрифінгу:** 3 ключові аналітичні запитання, які викладач поставить студентам після завершення гри, щоб перетворити їхні ігрові емоції на теоретичні знання.

ОЦІНЮВАЛЬНИЙ ЛИСТ СИМУЛЯЦІЙНОЇ ГРИ

Автори проєкту: _____

Хто рецензує (ПБ): _____

| № | Критерій оцінювання | Бали (0-2) | Нотатки / Рекомендації щодо покращення |
|---|--|------------|--|
| 1 | Методична цінність <i>Чи чітко визначено навчальну мету? Чи зрозуміло, яку саме професійну компетентність розвиває ця гра у студентів?</i> | | |
| 2 | Якість фабули (Наративу) <i>Чи є сюжет реалістичним, логічним та адаптованим під юридичну практику? Чи закладено у фабулу конфлікт інтересів або дефіцит інформації?</i> | | |
| 3 | Рольовий баланс <i>Чи мають персонажі (наприклад: суддя, адвокат, прокурор) чіткі інструкції, мотивацію та суперечливі цілі? Чи немає «пасивних» ролей?</i> | | |
| 4 | Керованість та регламент | | |

Чи чітко розподілено час на етапи (підготовка, дебати, рішення)? Чи зрозумілі обмеження та правила поведінки (система штрафів/бонусів)?

Глибина дебрифінгу

- 5 Чи дозволяють фінальні запитання викладача вивести студентів з емоційного стану гри та перевести ігровий досвід у теоретичні знання?

Загальна сума балів (макс. 10): _____

Загальний фідбек від рецензента:

Найсильніша сторона цього проєкту:

Один критичний аспект, який варто змінити чи доопрацювати:

Після заповнення оцінювального листа підготуйтеся до **5-хвилинного експрес-обговорення** у парах чи групах: рецензенти усно озвучують авторам свої рекомендації, адже це розвиває навички конструктивного критичного аналізу та професійного рецензування навчально-методичних матеріалів

Практичне заняття № 5

«Кейс-технології в системі професійно-педагогічної підготовки»

«Технології – це всього лише інструмент» (Білл Гейтс)

«Іноді люди думають, що технології автоматично покращуються кожного року, але, взагалі-то, ні. Вони стають кращими лише якщо над ними як ооскаженілі працюють розумні люди» (Ілон Маск)

Мета заняття:

1. Навчальна (Когнітивна)

Засвоїти теоретичні основи та сутність кейс-технологій як інструменту моделювання реальних юридичних ситуацій.

Сформувати знання про структуру, класифікацію та алгоритми розробки професійно-орієнтованих кейсів у правовій сфері.

Глибоко вивчити методика інтеграції правових прецедентів та судової практики у процес підготовки майбутніх правників.

2. Розвивальна (Практична)

Розвинути навички правового аналізу (case-analysis), кваліфікації юридичних фактів та критичного оцінювання суперечливої інформації.

Вдосконалити вміння аргументовано відстоювати власну правову позицію, вести юридичну дискусію та працювати у команді (soft skills).

Навчитися самостійно конструювати навчально-методичні кейси на основі реальних судових справ для вирішення професійно-педагогічних завдань.

3. Виховна (Ціннісна)

Виховати повагу до принципів верховенства права, професійної етики правника та відповідальності за ухвалені правові рішення.

Сформувати усвідомлену потребу в постійному професійному самовдосконаленні та розвитку правової культури.

Плекати об'єктивність, неупередженість та толерантність під час командного розбору складних суспільно-правових конфліктів.

Завдання №1. Підготувати короткі виступи (з презентацією або відеосупроводом) за планом.

План

1. Кейс-технологія як інструмент професійної соціалізації педагога.
2. Специфіка педагогічного кейса.
3. Класифікація кейсів у педагогічній освіті.
4. Алгоритм роботи над педагогічним кейсом (для викладачів).
5. Роль викладача-модератора в реалізації кейс-технології

Вправа №1. Деконструкція кейсу за таксономією Блума

Мета - навчитися формулювати запитання до кейсу, що стимулюють різні рівні мислення студентів.

Завдання. Взавши за основу будь-яку юридичну чи педагогічну ситуацію, слід розробити до неї шість типів запитань відповідно до рівнів когнітивної сфери Блума:

1. *Знання.* Які правові норми регулюють цю ситуацію?
2. *Розуміння.* У чому полягає головне протиріччя між сторонами?
3. *Застосування.* Як алгоритм дій правоохоронних органів зміниться, якщо змінити деталь X?
4. *Аналі.* Які мотиви та приховані інтереси кожного учасника інциденту?
5. *Синтез.* Запропонуйте альтернативну стратегію захисту, яка б мінімізувала ризики.
6. *Оцінюванн.*: Дайте етичну та правову оцінку діям судді у цьому процесі.

Вправа №2. Проектування «Наскрізного міждисциплінарного кейсу»

Мета – навчитися створювати комплексні дидактичні матеріали на стику кількох дисциплін.

Завдання. Розробити концепт (паспорт) кейсу, який може бути використаний одночасно у двох або більше навчальних курсах.

Наприклад (для юристів): Ситуація з незаконним звільненням вагітної працівниці через її дописи в соцмережах. Кейс має покривати теми з «Трудового права», «Права інтелектуальної власності» та «Професійної етики правника».

Компоненти паспорту кейсу, які презентує аспірант:

Цільова аудиторія (курс, спеціальність).

Компетенції та дескриптори (згідно зі Стандартом вищої освіти), які формує кейс.

Інформаційна модель (які джерела та нормативно-правові акти студенти мають самостійно дослідити).

Вправа №3. Метод «Живого кейсу» (Real-time Case)

Мета – навчитися трансформувати поточні суспільно-політичні події чи судові процеси у навчальний матеріал в режимі реального часу.

Завдання. Користуючись смартфонами/ноутбуками, знайти у стрічці новин за сьогоднішній день резонансну подію, яка відбулася в Україні чи світі (судовий позов, корпоративний конфлікт, ухвалення скандального законопроекту). За 15 хвилин трансформувати цю новину у мінікейс для студентів бакалаврату, виділивши ключову дидактичну проблему.

Вправа №4. Симуляція «Педагогічний консиліум. Управління груповою динамікою»

Мета - відпрацювати навички викладача-фасилітатора у кризових ситуаціях під час обговорення кейсу.

Завдання для аспірантів. Один аспірант виступає в ролі викладача, який модерує розбір кейсу в аудиторії. Інші аспіранти грають ролі «складних студентів», з якими викладачі часто стикаються на практиці:

«*Всезнайка*» (перебиває, апелює до власного досвіду).

«*Нігіліст*» (стверджує, що кейс нереалістичний і закони не працюють).

«*Агресор*» (переходить на особистості під час дискусії).

Аналіз. Після 10 хвилин симуляції група аналізує, які саме вербальні та невербальні техніки використав аспірант-викладач для повернення аудиторії в конструктивне русло.

Вправа №5. Розробка матриці критеріїв оцінювання рішення кейсу (Рубрикатор)

Мета – опанувати інструменти об'єктивного оцінювання результатів інтерактивного навчання.

Завдання. Скласти шкалу оцінювання (рубрику) презентації кейсу студентами (максимум — 100 балів). Наприклад, розподілити бали за такими критеріями: глибина правового аналізу нормативної бази (30 б.), оригінальність та обґрунтованість запропонованого рішення (30 б.), якість командної взаємодії та відповідей на заперечення (20 б.), ораторська майстерність та регламент (20 б.). Для кожного критерію прописати дескриптори рівнів: «відмінно», «задовільно», «незадовільно».

Вправа №6 (додатково як зразок для роботи зі студентами)

Пропонуємо практичну вправу для, де кейс-технологія вивчається через аналіз конкретного кейсу про викладача. Це дозволяє майбутнім педагогам побувати одночасно в ролі студентів (що вирішують кейс) та аналітиків (що досліджують методику модерації).

Практична вправа. «Трансформація лектора від ретрактора до модератора»

Формат роботи: малі групи (по 3–4 аспіранти).

Час на виконання: 45 хвилин.

Матеріали: текст кейсу, маркерні дошки або спільні цифрові дошки (наприклад, Miro/Padlet).

1. Текст кейсу для аналізу (Фабула)

***Контекст.** Доцент кафедри права Віктор Миколайович вирішив уперше провести практичне заняття з «Кримінального процесу» за допомогою кейс-технології. Він підготував складну фабулу реальної кримінальної справи з багатьма колізіями та роздав її студентам 4 курсу на початку заняття.*

***Перебіг подій.** Студенти об'єдналися в групи та почали обговорення. За 15 хвилин у групі №1 виникла гостра суперечка щодо кваліфікації дій підозрюваного — дискусія перейшла на підвищені тони й особисті образи. Віктор Миколайович одразу втрутився, жорстко перервав суперечку і сам розповів, яка стаття Кримінального кодексу тут правильна.*

Водночас група №2 взагалі зайшла у глухий кут, оскільки студенти не помітили прихованого процесуального порушення у фабулі. Побачивши це, викладач сів біля них і протягом 20 хвилин детально роз'яснював їм теорію, фактично прочитавши мікролекцію.

Група №3 швидко «вирішила» кейс за 10 хвилин, обравши найпростіший, але юридично поверхневий шлях. Викладач просто похвалив їх за швидкість і не став ставити додаткових запитань.

***Фінал.** Наприкінці заняття Віктор Миколайович підбив підсумки, самотійно зачитавши правильне вирішення кейсу. Студенти виглядали втомленими та незадоволеними, а один із лідерів групи №1 зазначив: «Навіщо було влаштовувати цей хаос, якщо ви все одно все вирішили за нас і прочитали лекцію?»*

2. Завдання (Етап аналізу кейсу)

Кожна група аспірантів отримує роль «Експертної комісії з моніторингу якості освіти». Їм необхідно проаналізувати дії Віктора Миколайовича за допомогою чотирьох блоків запитань:

Блок А: Помилки в управлінні динамікою (Група №1)

***Запитання:** Як мав діяти викладач-модератор, коли дискусія переросла в конфлікт? Які прийоми фасилітації (наприклад, «перефразування», «повернення питання в групу») допомогли б повернути студентів у конструктивне русло без директивного втручання?*

Блок Б: Помилки в супроводі пошуку (Група №2)

Запитання: Чому пряме читання лекції всередині кейс-методу є педагогічною помилкою? За допомогою яких **сократівських (навідних) запитань** модератор мав підштовхнути студентів до виявлення процесуального порушення самостійно?

Блок В: Помилки в оцінці результату (Група №3)

Запитання: Чому швидке і поверхневе вирішення кейсу є небезпечним? Які «запитання-виклики» (дестабілізуючі питання) мав поставити модератор, щоб змусити групу заглибитися в проблему?

Блок Г: Реконструкція фіналу

Запитання: За якою структурою викладач мав провести фінальний дебрифінг, щоб студенти відчули себе авторами рішення, а не пасивними слухачами?

3. Етап презентації та захисту рішень (20 хвилин)

Кожна група аспірантів презентує свій чек-лист дій «Ідеального викладача-модератора» для кожної із трьох проблемних ситуацій.

Головний фокус захисту — аспіранти мають продемонструвати конкретні фрази-скрипти, які повинен говорити модератор (наприклад: *«Я бачу, що ваші думки розділилися. На які конкретні докази з тексту фабули спирається кожна з позицій?»* замість *«Ви неправі, слухайте сюди...»*).

4. Рефлексія (Дебрифінг вправи)

Викладач практичного заняття ставить аспірантам фінальне питання:

«Яка особистісна якість або професійна навичка є найскладнішою для викладача при переході від ролі класичного лектора до ролі модератора кейсів?» (Очікувана відповідь - вміння тримати паузу, передавати відповідальність за пошук рішень студентам та стримувати власне бажання одразу дати «правильну» відповідь).

Практичне заняття № 6

«Штучний інтелект (ШІ) в освіті»

«Штучний інтелект стане або найкращою, або найгіршою річчю, яка коли-небудь трапилася з людством» (Стівен Хокінг)

«ШІ — це не магія. Це просто ще одна технологія. Все залежить від того, як ми її використаємо» (Кай-Фу Лі)

«Якщо ми не зможемо контролювати штучний інтелект, то, ймовірно, він почне контролювати нас» (Ілон Маск)

«Через 30 років ШІ буде таким же розумним, як люди. Але не обов'язково доброзичливим» (Рей Курцвейл)

Мета заняття – обґрунтувати теоретико-правові засади впровадження штучного інтелекту в освітній процес та сформувати в аспірантів практичні навички етичного та ефективного використання ШІ-інструментів для проектування навчальних занять і проведення наукових досліджень у галузі права.

1. Навчальна (Когнітивна):

Ознайомити з можливостями, трендами та інструментами використання генеративного штучного інтелекту (ChatGPT, Claude, Copilot тощо) у вищій юридичній освіті.

Забезпечити розуміння правових та етичних викликів, пов'язаних із застосуванням ШІ в академічному середовищі, зокрема в контексті європейського (EU AI Act) та національного законодавства.

Розкрити сутність понять «алгоритмічна упередженість» (algorithmic bias), «галюцинації ШІ» та особливості їхнього впливу на якість аналізу правової інформації.

2. Розвивальна (Практична):

Сформувати навички якісного промпт-інжинірингу (складання точних текстових запитів) для автоматизації рутинних педагогічних завдань: створення планів занять, юридичних кейсів, тестів та критеріїв оцінювання.

Розвинути вміння здійснювати критичну верифікацію, фактчекінг та правовий аналіз контенту, згенерованого ШІ-системами, з метою виявлення помилок і неточностей у нормативному матеріалі.

Вдосконалити навички розробки завдань для студентів-юристів, які є стійкими до простого копіювання з ШІ (AI-resistant assignments), для стимулювання самостійного мислення студентів.

3. Виховна (Ціннісна):

Виховати безкомпромісне ставлення до дотримання принципів академічної доброчесності та культури прозорого використання технологій штучного інтелекту в науковій і викладацькій діяльності.

Сприяти усвідомленню професійної відповідальності майбутнього викладача-юриста за збереження конфіденційності, захист персональних даних та авторських прав при роботі з відкритими ШІ-платформами.

Сформувати ціннісні орієнтири щодо сприйняття ШІ як допоміжного асистента, який розширює людські можливості, але не замінює критичне мислення та правову експертизу викладача чи науковця.

Завдання №1. Підготувати короткі виступи (з презентацією або відеосупроводом) за планом.

План

1. Концептуалізація ШІ в освітньому просторі.
2. Напрями застосування ШІ в роботі викладача-дослідника.
3. ШІ у повсякденному житті та бізнесі.
4. Етико-правові виклики та ризики застосування ШІ в освіті.
5. Перспективи: ШІ як тренажер для майбутніх правників

Вправа №1. Прочитайте нижченаведений текст **«10 головних міфів про ШІ»** і виконайте такі завдання:

Оберіть один міф для детального критичного аналізу.

Знайдіть технічні причини виникнення цього міфу в суспільстві.

Сформулюйте наукове спростування на основі математичних обмежень алгоритмів.

Оцініть ризики впливу міфу на методологію наукових досліджень.

Презентуйте свій вердикт перед аудиторією у форматі трихвилинного виступу.

Вступайте в дискусію та відповідайте на контрзапитання опонентів.

«10 головних міфів про ШІ»

Штучний інтелект уже міцно увійшов у наше життя, але навколо нього й досі ходить безліч хибних думок. Насправді, більшість таких тверджень - не більше ніж міфи, які далекі від реальності.

1. ШІ думає як людина

Багато хто вважає, що штучний інтелект мислить так само, як людина. Але насправді ШІ ухвалює рішення, спираючись на алгоритми, минулі дані та закладену логіку. На відміну від людей, які мислять творчо й емоційно, ШІ не володіє свідомістю і самосвідомістю.

Наприклад, він може писати вірші або складати музику, але робить це, аналізуючи шаблони в даних, а не через особисті емоції або життєвий досвід.

Зовнішня «розумність» ШІ часто приймається за справжнє розуміння, але це не так. Він не усвідомлює сенс своїх відповідей - наприклад, під час перекладу тексту ШІ спирається на розпізнавання шаблонів і статистику, а не на розуміння мовного контексту. Саме тому навіть такі системи, як Google Translate, іноді припускаються помилок, неправильно інтерпретуючи ідіоми або метафори.

ШІ ніколи не зможе повністю відтворити людське мислення. Це інструмент, створений для допомоги людям, а не для їхньої заміни. Тож боятися "повстання машин" поки що зарано.

2. Штучний інтелект зрештою захопить світ

Безліч фантазій пов'язано з домінуванням ШІ, але насправді це більшою мірою міф. ШІ працює в рамках, встановлених людьми. Хоча такі моделі, як GPT-4, можуть функціонувати подібно до людини, вони не володіють автономією або намірами.

У більшості випадків страх, що ШІ захопить Землю і стане нашим злом-повелителем, є скоріше пропагандою Голлівуду і вигаданими історіями, ніж реальністю сучасних технологій.

Існує два типи ШІ-моделей: вузькоспеціалізовані (Narrow AI) і загальні (General AI). На 2025 рік майже всі моделі ШІ, які ви використовуєте, належать до вузькоспеціалізованих. Ці моделі можуть виконувати тільки кілька конкретних завдань або цілей.

Наприклад, і ChatGPT, і Google Gemini - це вузькоспеціалізовані моделі ШІ, оскільки вони налаштовані для точних відповідей на запити користувачів. Загальні ШІ вкрай складно створити, і на сьогоднішній день існує лише кілька таких моделей.

3. Штучний інтелект завжди справедливий

Багато хто вважає, що оскільки ШІ має доступ до величезної кількості інформації, він завжди буде справедливо ухвалювати рішення. Однак це не завжди так. ШІ може засвоювати ті упередженості, які присутні в даних, на яких його навчають. Якщо навчальні дані містять соціальні забобони, то і висновки ШІ будуть їх відображати.

Якщо система ШІ навчена на даних про наймання співробітників з компанії, яка завжди віддавала перевагу певним демографічним групам, вона може перенести ці упередженості на свої рекомендації. Їх можна усунути тільки за допомогою ретельної фільтрації навчальних даних, регулярних аудитів і чіткого звітування.

4. Штучний інтелект замінить усі професії

Хоча ШІ автоматизуватиме певні завдання, він не замінить цілі професії. Натомість ШІ змінить саму природу роботи. Професії, що вимагають розв'язання проблем, емоційного інтелекту та креативності, такі як викладання, охорона здоров'я та керівництво, не обов'язково стануть автоматизованими.

Під час промислової революції люди думали, що машини повністю усунуть необхідність у людській праці. Насправді сталося зворотнє - відбулося зростання промисловості, створення робочих місць і збільшення зайнятості. Таким чином, ШІ буде лише доповнювати можливості людини, а не витісняти їх.

Автоматизація робочих місць за допомогою ШІ просто розширить можливості людства для виконання більш складних і нових проектів, які ШІ ніколи не зможе виконати.

5. Штучний інтелект - це недавній винахід

Більшість людей, ймовірно, не чули про ШІ до 2022 або 2023 року, коли ChatGPT став широко використовуватися, і почався бум ШІ. Однак багато хто не знає, що термін "штучний інтелект" було вперше використано ще в середині двадцятого століття - у 1950-х роках.

Група впливових учених і дослідників у галузі обчислювальної техніки в той час працювала над концепцією ШІ більш ніж за 50 років до того, як він став всесвітньо відомим. Серед цих піонерів були Алан Тьюринг, Джон Макафі, Марвін Мінскі, Аллен Ньюелл і Герберт А. Саймон.

Алан Тьюринг, людина, яку багато хто вважає батьком штучного інтелекту (фото: Wikimedia)

6. Штучний інтелект ідеально розуміє контекст

Ця хибна думка, що ШІ повністю розуміє контекст, дуже рідко виявляється правильною. Програма не володіє нюансами і контекстом, особливо коли йдеться про мову. Наприклад, чат-бот може неправильно інтерпретувати сарказм або не зрозуміти риторичні запитання.

Моделі, такі як GPT-4 і Google Gemini, доволі розвинені, але вони не розуміють значення так, як це роблять люди; вони не мають досвіду реальної людської мови з її атрибутами, такими як сарказм, іронія, акценти тощо.

Аналіз контексту - це обмеження для ШІ-систем, оскільки вони ґрунтуються на статистичних закономірностях, а не на справжньому розумінні.

Хоча ШІ може виявляти кореляції та передбачати найімовірніші події на основі даних, він позбавлений культурного, емоційного та досвідченого фундаменту, на якому будується

людське сприйняття контексту. Це проявляється, коли ШІ не може адаптуватися до незвичайних ситуацій або дає неналежні рекомендації.

Розуміння обмежень ШІ допомагає формувати реалістичні очікування від його використання у спілкуванні та прийнятті рішень. Розробники повинні продовжувати вдосконалювати системи, щоб ті краще справлялися з крайніми випадками і покращували свою здатність розуміти контекст.

7. Штучний інтелект тільки для технологічних компаній

Застосування ШІ можна знайти практично в будь-якій галузі: від сільського господарства та охорони здоров'я до роздрібної торгівлі та освіти. Наприклад, фермери використовують ШІ для моніторингу стану рослин, а педагоги - для створення навчальних матеріалів.

Універсальність ШІ полягає в тому, що він ефективно аналізує дані на наявність закономірностей. Завдяки цій особливості ШІ може використовуватися в найрізноманітніших сферах і сценаріях.

ШІ не обмежується тільки гігантами технологій. Оскільки він допомагає розв'язувати проблеми і робить процеси ефективнішими, його цінність охоплює сотні різних галузей. Малі підприємства і стартапи теж можуть використовувати ШІ, щоб випереджати своїх конкурентів.

8. Штучний інтелект завжди стає розумнішим з плином часу

Системи ШІ не вдосконалюються самотійно; принаймні, це трапляється вкрай рідко. Їм потрібне постійне навчання з використанням нових даних і поліпшених алгоритмів для підвищення ефективності.

Без втручання людини ШІ залишається статичним: його дані стають помилковими, застарілими і неточними. До того ж, алгоритми і код ШІ з часом застарівають, а більш досконалі технології виходять на перший план.

Алгоритм рекомендацій у стримінговому сервісі втрачає свою актуальність, якщо його не оновлювати залежно від уподобань користувачів або нових тенденцій у контенті. Саме люди забезпечують зворотний зв'язок, який включають у навчальні дані моделей ШІ, а також адаптують їх до мінливих умов.

Людський досвід залишається вкрай важливим при побудові та обслуговуванні ШІ-систем, що суперечить концепції самовдосконалюваних і автономних машин. Це також є одним із головних прикладів того, як люди та ШІ працюють разом.

Чат-бот допомагає людям вчитися і полегшувати життя, а люди допомагають будувати і підтримувати ці системи, щоб вони продовжували виконувати свою роль.

Без людей, які постійно підтримують модель ШІ, оновлюють її код і розширюють її набір даних, ШІ починає застарівати і зрештою повністю втрачає актуальність (фото: Rexels)

9. Штучний інтелект ніколи не помиляється

ШІ далеко не досконалий. Він схильний до помилок, особливо якщо дані, що вводяться, неповні або двозначні. Наприклад, діагностика з використанням ШІ може помилково інтерпретувати симптоми, що вимагає втручання людини.

Більшість помилок ШІ відбуваються через обмеження в навчальних даних або гіпотетичних ситуацій. Знання таких слабких місць критичне для відповідального використання ШІ. Довіра до штучного інтелекту має завжди поєднуватися з обізнаністю про його недоліки та проблеми.

10. Усі приймають штучний інтелект

Ставлення до ШІ варіюється від захоплення його потенціалом до скептицизму і страху. Ця тема зачіпає все: від етичних дилем у хваленні рішень до втрати робочих місць і проблем із конфіденційністю.

Такі суперечливі реакції свідчать про ширші суспільні дебати про роль технологій у формуванні нашого майбутнього. Для довіри та боротьби з непорозуміннями необхідні прозорість, освіта та етичні практики. Під час відкритого діалогу всі зацікавлені сторони

зможуть впоратися з проблемами і можливостями, які приносить ШІ. Простіше кажучи, ШІ не прийнятий скрізь (10 головних міфів про ШІ, у які досі вірять мільйони людей <https://www.rbc.ua/rus/styler/10-golovnih-mifiv-shi-ki-dosi-viryat-milyoni-1741621106.html>)

Вправа №3. Кейс-стаді «Дисциплінарна комісія з академічної доброчесності»

Мета - закріпити навички правового регулювання нових технологічних викликів в освіті.

Завдання. Прочитайте нижченаведений текст і як члени комісії розробіть алгоритм дій викладача:

- ✓ які докази збирати,
- ✓ як провести усну співбесіду-захист
- ✓ яке рішення ухвалити на основі чинного законодавства та етики.

«Студент подав курсову роботу, де 70% тексту згенеровано ШІ, але ШІ-детектори показують лише 20% ймовірності використання ШІ. Студент стверджує, що використав ШІ лише як стилістичного редактора».

Вправа №4. Педагогічна практика.

Завдання. Створити для студентів бакалаврату інноваційний кейс або тестові завдання за допомогою ШІ. Наприклад, згенерувати інтерактивний квіз на основі останньої лекції (**Квіз** (від англ. *quiz*) — це інтерактивна гра, вікторина або тест, що складається із серії запитань для перевірки знань, ерудиції чи визначення певних характеристик користувача).

Результат. Методична розробка заняття, адаптована під потреби студентів.

Вправа №5. Етичний аналіз використання ШІ:

Завдання. Написати есе-рефлексію щодо меж використання ШІ у своїй галузі науки відповідно до Закону України про академічну доброчесність. Окреслити, які процеси можна делегувати алгоритмам, а які є виключною синекурою дослідника.

Результат. Сформований персональний чек-лист етичного використання ШІ для кандидатської дисертації.

Практичне заняття № 7

«Проектна технологія як засіб модернізації сучасної освіти»

«Скажи мені, і я забуду. Покажи мені, і я запам'ятаю. Дай мені зробити це, і я зрозумію» (Конфуцій)

«Ідея нічого не варта, поки вона не втілена у проект» (Джеймс Аллен)

«Дизайн і проекти не повинні підкорятися собі людей... Проекти покликані допомагати людям, робити їхнє життя зручнішим. У цьому їхня головна роль» (Дітер Рамс).

Мета заняття - формування у студентів комплексних теоретичних знань та практичних компетентностей щодо застосування проектних технологій як

інструменту реформування та інноваційного розвитку сучасної освітньої системи.

1. Навчальна (Когнітивна) мета

Сформувати знання про сутність проєктної технології та її роль у реформуванні освітньої сфери.

Ознайомити з правовими основами впровадження інновацій в українську та європейську систему освіти.

Вивчити специфіку правового супроводження освітніх проєктів (авторське право, грантові договори, фінансування).

2. Розвивальна (Практична) мета

Розвинути навички розробки та структурування власних освітньо-правових проєктів.

Вдосконалити вміння аналізувати законодавство у сфері освіти на предмет нормативних бар'єрів для інновацій.

Критично оцінити ризики та ефективність застосування проєктного менеджменту в юридичній освіті.

3. Виховна (Ціннісна) мета

Виховати розуміння важливості безперервного навчання (lifelong learning) та модернізації правничої професії.

Сформувати повагу до інтелектуальної власності та академічної доброчесності під час реалізації проєктів.

Сприяти розвитку готовності до командної роботи, лідерства та відповідальності за суспільно значущі результати.

Завдання №1. Підготувати короткі виступи (з презентацією або відеосупроводом) за планом.

План

1. Генезис та наукова концепція проєктного навчання.
2. Класифікація проєктів в освітньому середовищі.
3. Етапи реалізації проєктної технології.
4. Переваги проєктної діяльності для аспірантів.
5. Роль викладача: від лектора до тьютора.

Вправа №1. Міждисциплінарне практичне завдання.

Завдання. Створіть проєкт інноваційного освітнього простору або цифрового продукту на тему: «Модернізація навчання на моїй спеціальності: інтеграція технологій III та концепції сталого розвитку».

Покроковий алгоритм виконання завдання:

Етап 1. Концептуалізація та ідея (Проєктний менеджмент)

Опишіть головну проблему вашої професії або навчання, яку можна вирішити за допомогою сучасних технологій.

Сформулюйте назву та чітку мету проєкту за методологією **SMART** (Конкретна, Вимірювана, Досяжна, Актуальна, Обмежена в часі).

Використовуючи ШІ (ChatGPT, Claude тощо) як асистента, зробіть SWOT-аналіз вашої ідеї (визначте Сильні, Слабкі сторони, Можливості та Загрози).

Етап 2. Адаптація під профіль вашої спеціальності

Для юристів. Оцініть правові ризики проєкту (захист персональних даних, авторські права на ШІ-контент, відповідність етичним нормам).

Для IT-фахівців та інженерів. Опишіть технічну архітектуру рішення, вибір стеків технологій або алгоритмів ШІ.

Для економістів та менеджерів. Розрахуйте приблизний бюджет проєкту, джерела фінансування (гранти, краудфандинг) та оцініть його фінансову окупність.

Для педагогів та гуманітаріїв. Розробіть методику впровадження цього продукту в освітній процес та оцініть його вплив на інклюзивність і якість навчання.

Етап 3. Презентація та захист ідеї

Створіть візуальний таймлайн (план-графік) реалізації проєкту на 6 місяців.

Сформулюйте головний очікуваний результат: як саме цей проєкт змінить та модернізує навчання майбутніх поколінь студентів.

Картка самооцінювання та рефлексії роботи в команді

Інструкція для студента. Будь ласка, оцініть свою роботу та роботу вашої команди за кожним критерієм за шкалою від 1 до 5 балів, де:

- **1 бал** — зовсім не згоден (процес повністю провалено).
- **5 балів** — повністю згоден (ідеальний результат).

Розділ 1. Персональний внесок (Самооцінка)

1. Я чітко розумів(-ла) свою роль, завдання у проєкті та фінальну мету команди.
2. Я вчасно та якісно виконував(-ла) свою частину роботи, не підводячи інших.
3. Я проявив(-ла) ініціативу (пропонував(-ла) ідеї, шукав(-ла) інформацію, працював(-ла) із ШІ-інструментами).
4. Я аргументовано висловлював(-ла) свою думку та спокійно сприймав(-ла) конструктивну критику від колег.

Розділ 2. Командна взаємодія (Оцінка групи)

1. Наша команда ефективно розподілила ролі відповідно до сильних сторін кожного учасника.
2. Ми спілкувалися без конфліктів, поважали думки одне одного та спільно приймали рішення.
3. Команда ефективно використовувала цифрові інструменти (месенджери, ШІ, таск-менеджери, спільні документи) для координації.
4. Усі члени команди доклали рівних зусиль для досягнення фінального результату.

Відкриті запитання для рефлексії (коротка відповідь у 2–3 реченнях):

Який найбільший виклик (юридичний, технічний чи організаційний) виник перед вашою командою під час розробки проекту і як ви його подолали?

Чому новому ви навчилися під час взаємодії із штучним інтелектом як асистентом у цьому завданні

3. Завдання для самостійної роботи

60 год. – денна форма, 84 год. – заочна форма

| № з/п | Назва теми |
|-------|--|
| 1. | Технологія перевернутого навчання (Flipped Classroom): методика підготовки навчальних відеоматеріалів та організація практичної роботи в аудиторії. |
| 2. | Гейміфікація та квіз-технології в освіті: використання ігрових механік (бали, лідерборди, квести) для підвищення мотивації здобувачів. |
| 3. | Штучний інтелект як асистент викладача: етика, промпт-інжиніринг використання ШІ для автоматизації рутинних педагогічних завдань. |
| 4. | Змішане та дистанційне навчання (Blended Learning): моделі ротації станцій, ротації лабораторій та гнучкі освітні траєкторії. |
| 5. | Кейс-метод (Case-study) в освітньому процесі: алгоритм створення професійно орієнтованих ситуаційних завдань та методика їх модерації. |
| 6. | STEM/STEAM-освіта як інноваційна технологія: інтеграція науки, технологій, інженерії, мистецтва та математики в єдиний навчальний контекст. |
| 7. | Інклюзивні освітні технології: адаптація навчального контенту, асистивні технології та створення безбар'єрного цифрового середовища. |
| 8. | Технологія автентичного та формативного оцінювання: використання цифрових портфоліо, критеріальних рубрик та інструментів взаємооцінювання (Peer-to-Peer |

Оформлення звіту про самостійну роботу

Підсумком самостійної роботи вивчення дисципліни є складання письмового звіту за темами, вказаними в таблиці.

Захист звіту про самостійну роботу відбувається у терміни, обумовлені аспірантом і викладачем

4. Питання для підготовки до тестового контролю

1. Загальні засади педагогічної інноватики.
2. Інноваційні тенденції розвитку сучасної освіти.

3. Педагогічна інноватика у структурі наукового знання.
4. Інноваційні процеси у системі освіти.
5. Педагогічна технологія.
6. Використання сучасних інформаційних технологій у закладах вищої освіти.
7. Новітні закордонні освітні технології та прийоми оцінювання досягнень здобувачів освіти.
8. Технологія аналізу конкретних ситуацій (кейс-метод).
9. Технологія дистанційного навчання.
10. Особливості та місце elearning (електронне навчання) у вищій освіті.
11. Електронний навчально-методичний комплекс: склад, структура, призначення.
12. Електронний конспект лекцій: принципи конструювання та застосування.
13. Технології використання інтерактивної дошки Smart Board у навчальному процесі
14. Освітні інновації методичного спрямування
15. Особистісно орієнтована освіта: традиційні та інноваційні методи навчання у виші.
16. Технології проблемного навчання.
17. Проблемні методи.
18. Загальна характеристика модульних і локальних педагогічних технологій.
19. Технології інтерактивного навчання і виховання.
20. Проектна технологія.
21. Сугестивна технологія.
22. Превентивні тренінгові технології. Технології соціально-профілактичної роботи щодо жорстокого поводження з дітьми.
23. Компетентнісний підхід в освіті та інноваційні педагогічні технології.
24. Інноваційна діяльність педагога в сучасному освітньому просторі.
25. Особливості інноваційної педагогічної діяльності.
26. Готовність педагога до інноваційної професійної діяльності.
27. Розробка проекту інноваційного навчального заняття з використанням активних методів навчання.
28. Інновації як шлях до успіху в сучасному освітньому бізнесі.
29. Інновації як драйвер виживання освітнього бізнесу.
30. Інновації як інструмент для створення нових освітніх бізнес-моделей.
31. Екосистемні інновації та партнерства.
32. Лідерство та корпоративна культура інновацій.
33. Психологічні бар'єри, які перешкоджають інноваціям.

34. Система управління інноваціями.
35. Використання STEM-підходу в екологічній освіті.
36. Інтеграція природничих наук, технологій, інженерії та математики у викладання екологічних дисциплін.
37. Приклади застосування STEM-методів у навчальному процесі (дослідницькі проекти, моделювання екосистем, ГІС-технології).
38. Використання сучасного лабораторного обладнання та цифрових симуляторів для екологічних досліджень.
39. Цифрові технології та штучний інтелект в екологічній освіті.
40. Використання освітніх платформ (Moodle, Coursera, EdX) для підготовки екологів.
41. Інтерактивні методи навчання: віртуальна реальність (VR), доповнена реальність (AR), симуляційні навчальні програми.
42. Використання великих даних (Big Data) та штучного інтелекту (AI) в екологічній освіті.
43. Методи проблемного та проєктного навчання у викладанні екологічних дисциплін.
44. Концепція проблемного навчання: як формувати екологічне критичне мислення.
45. Методика проєктного навчання: створення екологічних стартапів, моделювання природоохоронних стратегій.
46. Інтерактивні технології для вирішення реальних екологічних проблем (експериментальні дослідження, рольові ігри, кейс-метод).

5. Рекомендована література (основна, допоміжна)

Основна

1. Вітвицька С. С. Педагогіка вищої школи : практикум. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2023. 174 с.
2. Дичківська І. М. Інноваційні педагогічні технології. Практикум : навчальний посібник. Київ : Видавничий Дім «Слово», 2024. 448 с.
3. Кочубей А. В., Якубовська С. С. Педагогіка та методика викладання у вищій школі : навч. посіб. Рівне : НУВГП, 2017. 292 с.
4. Мірошніченко В. І., Гончаренко О. А., Тушко К. Ю. Методика викладання у вищій школі : навчальний посібник. Хмельницький : Видавництво НАДПСУ, 2021. 168 с.
5. Нагаєв В. М., Портян М. О. Методика викладання у вищій школі : навч. посіб. / вид. 2-ге, перероб. і доп. Харків : Стильна типографія, 2018. 289 с.
6. Ортинський В. Л. Педагогіка вищої школи. Київ : Центр учбової літератури, 2023. 472 с.

7. Поясок Т. Б., Беспарточна О. І., Костенко О. В. Інтерактивний навчальний посібник «Сучасні технології освітнього процесу» : навчальний посібник. Кременчук : ПП Щербатих О. В., 2020. 224 с.

8. Харагірло В. Є. Інноваційні педагогічні технології у професійній діяльності педагогів ЗП(ПТ)О : навчально-методичний посібник. Біла Церква, 2021. 112 с.

Допоміжна

1. Про вищу освіту : Закон України від 01.07.2014 р. № 1556-VII. *Відомості Верховної Ради України*. 2014. № 37-38. Ст. 2004. URL: rada.gov.ua (дата звернення: 29.04.2026).

2. Про освіту : Закон України від 05.09.2017 р. № 2145-VIII. *Відомості Верховної Ради України*. 2017. № 38-39. Ст. 380. URL: rada.gov.ua (дата звернення: 09.05.2026).

3. Зміст формування професійної компетентності викладача в умовах неформальної освіти / Ю. П. Олексін, А. В. Кочубей, В. А. Сокаль, Т. Є. Шевчук, С. С. Якубовська. *Science and innovation of modern world : proceedings of the 7th International scientific and practical conference (March 23-25, 2023)*. London : Cognum Publishing House, 2023. P. 432–440.

4. Кочубей А. В., Сокаль В. А., Якубовська С. С. Соціально-психологічний супровід здобувачів вищої освіти в умовах війни засобами арт-терапії. *Rehabilitation & Recreation : науковий журнал*. Рівне : Гельветика, 2024. Том 18, № 1. С. 104–118.

5. Кочубей А. В., Якубовська С. С. Психолого-педагогічна готовність викладача до інноваційної діяльності як обов'язкова компонента якості вищої освіти. *Topical issues of modern science, society and education : proceedings of the 2nd International scientific and practical conference (September 5-7, 2021)*. Kharkiv : SPC Sciconf.com.ua, 2021. P. 191–197. URL: sci-conf.com.ua (дата звернення: 20.05.2026).

6. Кочубей А. В., Якубовська С. С. Сторітелінг як метод розвитку творчості майбутніх викладачів вищої школи в умовах дистанційного навчання. *Суспільні дисципліни як засіб формування цивілізаційної компетентності здобувачів освіти : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції (м. Рівне, 20–21 травня 2021 року) / Навчально-науковий інститут економіки та менеджмент*. Рівне, 2021. С. 17–21.

7. Методологічні засади змішаного навчання / А. В. Кочубей, В. А. Сокаль, Т. Є. Шевчук, С. С. Якубовська. *Science and technology: problems, prospects and innovations : proceedings of the 6th International scientific and practical conference (March 16-18, 2023)*. Osaka : CPN Publishing Group, 2023. P. 273–281.

8. Педагогічні умови психолого-педагогічної підтримки особистості науково-педагогічного працівника у розвитку професійної кар'єри / Ю. П. Олексін, А. В. Кочубей, В. А. Сокаль, Т. Є. Шевчук, С. С. Якубовська. *Scientific discussion*. 2023. P. 31–36. DOI: 10.30888/2663-5712

9. Кочубей А. В., Сокаль В. А., Олексін Ю. П., Якубовська С. С. Проблема готовності викладача до інноваційної діяльності в сучасних умовах. *Педагогічна Академія: наукові записки*, (27)2026. DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.18652980>
URL: <https://pedagogical-academy.com/index.php/journal/article/view/1746>

10. Стандарт вищої освіти третього (освітньо-наукового) рівня, галузі знань 08 Право зі спеціальності 081 Право : затверджено та введено в дію наказом Міністерства освіти і науки України від 31.07.2023 р. № 924. Київ : МОН України, 2023. 19 с.

11. STEM-ДЕНЬ: професійна розмова про майбутнє STEM-освіти. Збірка текстів / автори та інші; за заг. ред. Ю. Г. Демедюка, І. Є. Левіної, Л. О. Пасхалової, В. Д. Подольської УДЦПО, 2023. 78 с.

Інформаційні ресурси в Інтернет

1. Наукова бібліотека НУВГП (м. Рівне, вул. Олекси Новака, 75).
URL: <http://lib.nuwm.edu.ua/>
2. Рівненська обласна універсальна наукова бібліотека, (м. Рівне, вул. Олександра Борисенка, 6). URL: <http://libr.rv.ua>
3. Освіта.UA: Освіта в Україні та за кордоном. URL: <http://osvita.ua/>
4. Вища освіта. URL: http://osvita.ua/legislation/Vishya_osvita/
5. Рівненська централізована бібліотечна система (м. Рівне, вул. Київська, 44).
URL: [http://www.cbc.rv.ua /](http://www.cbc.rv.ua/)