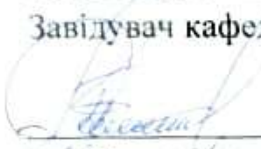


МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ОДЕСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ АГРАРНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
КАФЕДРА СУСПІЛЬНОГУМАНІТАРНИХ НАУК

«ЗАТВЕРДЖЕНО»

Завідувач кафедри

 Оксана ЧЕБАН

“26” серпня 2025 р.

«ПОГОДЖЕНО»

В.о. декана факультету ветеринарної
медицини

 Катерина РОДІОНОВА

“24” серпня 2025 р.

«ПОГОДЖЕНО»

В.о. проректора з науково-
педагогічної та методичної роботи

 Вячеслав СЕДОВ

“24” серпня 2025 р.

РОБОЧА ПРОГРАМА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

ОЗ 04 Інноваційні технології в педагогіці вищої школи

Рівень вищої освіти	ТРЕТІЙ (ОСВІТНЬО-НАУКОВИЙ) РІВЕНЬ
Галузь знань	Н «СІЛЬСЬКЕ, ЛІСОВЕ, РИБНЕ ГОСПОДАРСТВО ТА ВЕТЕРИНАРНА МЕДИЦИНА»
Спеціальність	Н6 «ВЕТЕРИНАРНА МЕДИЦИНА»
Освітньо-наукова програма	«ВЕТЕРИНАРНА МЕДИЦИНА»
Структурний підрозділ	ФАКУЛЬТЕТ ВЕТЕРИНАРНОЇ МЕДИЦИНИ

Одеса – 2025

Робоча програма освітнього компонента «Інноваційні технології в педагогіці вищої школи» для здобувачів третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти освітньо-наукової програми «Ветеринарна медицина» за спеціальністю Н6 «Ветеринарна медицина».

Розробник: **Інна МАЛЕЦЬКА**, к.п.н., доцент кафедри суспільно-гуманітарних наук.

Робочу програму розглянуто і схвалено на засіданні кафедри суспільно-гуманітарних наук.

Протокол від «26» серпня 2025 року №1

Завідувач кафедри


(підпис)

Оксана ЧЕБАН

Гарант освітньої програми


(підпис)

Ігор ПАНІКАР

1. ОПИС ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітня програма, рівень вищої освіти здобувача вищої освіти	Характеристика освітнього компонента	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів –3	Галузь знань Н Сільське, лісове, рибне господарство та ветеринарна медицина	Обов’язковий	
	Спеціальність Н6 «Ветеринарна медицина» Освітньо-наукова програма «Ветеринарна медицина»		
Модулів – 2	Рівень вищої освіти: третій (освітньо-науковий)	Рік підготовки:	
Змістових модулів – 2		1-й	
Індивідуальне науково-дослідне завдання		Семестр	
Загальна кількість годин - 90		1-й	
		Лекції	
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 2 самостійної роботи здобувача – 4		12 год	
		Практичні, семінарські	
		18 год	
		Самостійна робота	
		60 год	
		Індивідуальні завдання:	
		-	-
		Вид контролю:	
		Залік	

Примітка.

Співвідношення кількості годин аудиторних занять до самостійної і індивідуальної роботи становить:

для денної форми навчання – 30/60

для заочної форми навчання – -

1. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Метою освітнього компонента є формування у здобувачів здатності ефективно застосовувати інноваційні технології у педагогічній діяльності вищої школи ветеринарного профілю, організовувати освітній процес з використанням сучасних цифрових, інтерактивних та симуляційних методів навчання.

- Основним завданням є ознайомити здобувачів з сучасними концепціями та видами інноваційних педагогічних технологій.
- Навчити застосовувати інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ) у підготовці майбутніх ветеринарних фахівців.
- Розвинути навички організації інтерактивних, проєктних та симуляційних занять.
- Ознайомити з методами електронного оцінювання знань.
- Сприяти формуванню професійної етики та академічної доброчесності викладача.

Згідно з вимогами освітньої програми:

Здобувачі повинні знати:

- Системний науковий та загальнокультурний підхід до розв'язання комплексних завдань у сфері ветеринарної освіти (відповідно до ЗК1).
- Принципи академічної доброчесності та професійної етики викладача вищої школи (ЗК1).
- Теоретичні основи ініціювання, розробки та впровадження інноваційних освітніх проєктів у ветеринарній медицині та міждисциплінарних сферах (ФКЗ).
- Методи формулювання та перевірки наукових гіпотез, аналізу літературних джерел, результатів експериментів і комп'ютерного моделювання (ПРЗ).
- Сучасні інноваційні технології навчання (ІКТ, мультимедіа, симулятори, AR/VR) та їх адаптацію для ветеринарної освіти (ПР11).
- Методи організації та проведення лекційних, семінарських і практичних занять з використанням інноваційних технологій (ПР11).
- Нормативно-правові акти та навчально-методичне забезпечення освітнього процесу у ЗВО ветеринарного профілю (ПР11).

Здобувачі повинні вміти:

- Визначати та формулювати педагогічні завдання, які потребують інноваційних рішень у підготовці ветеринарних фахівців (ЗК1).
- Застосовувати етичні стандарти та принципи академічної доброчесності при розробці та проведенні навчальних занять (ЗК1).
- Ініціювати, планувати та реалізовувати комплексні освітні проєкти із використанням сучасних інноваційних технологій (ФКЗ).
- Формулювати та перевіряти наукові гіпотези, обґрунтовувати висновки на основі аналізу експериментальних даних та моделювання (ПРЗ).
- Створювати та впроваджувати навчальні матеріали, що базуються на інтерактивних, мультимедійних та симуляційних технологіях (ПР11).
- Організовувати освітній процес із використанням цифрових платформ, віртуальних лабораторій та інших інноваційних засобів (ПР11).

- Розробляти та викладати спеціальні навчальні дисципліни у сфері ветеринарної медицини із використанням інноваційних методів навчання (Пр11).
- Оцінювати ефективність упроваджених інноваційних технологій за допомогою педагогічного аналізу та зворотного зв'язку від студентів (ПР11).

2. КОМПЕТЕНТНОСТІ ТА РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ

У результаті вивчення освітнього компонента у здобувача вищої освіти формуються компетентності:

Загальні компетентності (ЗК):

- ЗК1 – здатність розв'язувати комплексні проблеми у галузі ветеринарної медицини на основі системного наукового та загального культурного світогляду із дотриманням принципів професійної етики та академічної доброчесності.

Фахові компетентності (ФК):

- ФК3 – Здатність ініціювати, розробляти і реалізовувати комплексні інноваційні проекти у сфері ветеринарної медицини та дотичні до неї міждисциплінарні проекти.

Програмні результати вивчення освітнього компонента «Інноваційні технології в педагогіці вищої школи»:

- ПРНЗ Формулювати і перевіряти наукові гіпотези; використовувати для обґрунтування висновків наявні літературні дані та докази, зокрема результати експериментальних досліджень, спостережень, теоретичного аналізу та комп'ютерного моделювання систем і процесів у сфері ветеринарної медицини.
- ПРН11 – Організовувати і здійснювати освітній процес у сфері ветеринарної медицини, його наукове, навчально-методичне та нормативне забезпечення, розробляти і викладати спеціальні навчальні дисципліни у закладах вищої освіти.

4. СТРУКТУРА ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин									
	денна форма					заочна форма				
	всьо-го	у тому числі				усьо-го	у тому числі			
		лек	сем	інд	с.р		лек	сем	інд	с.р
Змістовий модуль 1.										
Тема1. Вступ до інноваційних технологій у педагогіці вищої школи. Класифікація, значення для ветеринарної освіти	10	2	2	-	6	-	-	-	-	-
Тема 2. ІКТ та мультимедіа у підготовці ветеринарів. Цифрові	18	2	4	-	12					

платформи, віртуальні лабораторії										
Тема 3 . Інтерактивні методи та гейміфікація. Симуляційні технології	16	2	2	-	12					
Разом за змістовим модулем 1	44	6	8		30					
Змістовий модуль 2.										
Тема 4. Проектне та проблемне навчання у ветеринарній освіті	10	2	2	-	6					
Тема 5. Сучасні методи оцінювання з використанням цифрових інструментів	18	2	4	-	12					
Тема 6. Перспективи інновацій у ветеринарній педагогіці: AR/VR, AI	18	2	4	-	12					
Разом за змістовим модулем 2	46	6	10		30					
Усього годин	90	12	18	-	60					

5. ЗМІСТ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА

5.1. Програма освітнього компонента

Змістовий модуль 1.

Тема 1. Вступ до інноваційних технологій у педагогіці вищої школи.
Класифікація, значення для ветеринарної освіти

Розкривається сутність понять «інновація» та «інноваційні педагогічні технології». Розглядаються підходи до класифікації інноваційних технологій (дидактичні, інформаційні, інтерактивні, симуляційні). Аналізується значення інновацій для модернізації системи вищої освіти, зокрема ветеринарної, їх вплив на якість підготовки майбутніх фахівців. Висвітлюються тенденції розвитку педагогічних інновацій в українському та міжнародному освітньому просторі.

Тема 2. ІКТ та мультимедіа у підготовці ветеринарів. Цифрові платформи, віртуальні лабораторії

Розглядається роль інформаційно-комунікаційних технологій у підготовці фахівців ветеринарної медицини. Аналізуються цифрові освітні платформи (LMS

Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams тощо), можливості мультимедійних ресурсів для підвищення наочності та ефективності навчання. Особлива увага приділяється віртуальним лабораторіям і симуляційним середовищам, що дозволяють відпрацьовувати практичні навички без ризику для тварин.

Тема 3. Інтерактивні методи та гейміфікація. Симуляційні технології

Висвітлюються інноваційні підходи до активізації пізнавальної діяльності студентів шляхом інтерактивних методів навчання (дискусії, рольові ігри, кейс-метод). Розглядається гейміфікація як інструмент підвищення мотивації та залученості. Аналізуються можливості симуляційних технологій у ветеринарній освіті: використання манекенів, тренажерів, віртуальних пацієнтів та клінічних сценаріїв.

Змістовий модуль 2.

Тема 4. Проєктне та проблемне навчання у ветеринарній освіті

Розкривається зміст і методика організації проєктного навчання, яке сприяє розвитку дослідницьких навичок і критичного мислення студентів. Аналізуються методи проблемного навчання як засобу моделювання реальних клінічних ситуацій у підготовці ветеринарів. Наводяться приклади навчальних проєктів та проблемних завдань у сфері ветеринарної медицини.

Тема 5. Сучасні методи оцінювання з використанням цифрових інструментів

Розглядаються новітні підходи до оцінювання знань і компетентностей здобувачів у цифровому освітньому середовищі. Аналізуються можливості тестових платформ, електронного портфоліо, автоматизованих систем зворотного зв'язку, електронних журналів та онлайн-опитувань. Визначаються переваги та ризики використання цифрових інструментів в оцінюванні результатів навчання у ветеринарній освіті.

Тема 6. Перспективи інновацій у ветеринарній педагогіці: AR/VR, AI

Окреслюються новітні технологічні тренди у вищій школі: доповнена та віртуальна реальність (AR/VR), штучний інтелект (AI), адаптивні освітні системи.

Показано їх потенціал у підготовці ветеринарних лікарів — від віртуальних операційних та клінічних симуляцій до персоналізованих освітніх траєкторій. Обговорюються перспективи інтеграції цих технологій в українську систему ветеринарної освіти.

5.1.ТЕОРЕТИЧНИЙ ЗМІСТ ОСВІТНЬОГО КОМПОНЕНТА (КУРС ЛЕКЦІЙ)

Денна форма навчання

№ з/п	Змістовий модуль, тема лекційних занять і орієнтовний перелік питань
1	Вступ до інноваційних технологій у педагогіці вищої школи. Класифікація, значення для ветеринарної освіти (2 год.) Поняття «інновація» та «інноваційна технологія» в педагогіці. Основні ознаки та критерії інновацій у навчальному процесі. Класифікація інноваційних технологій: за метою, за формою організації, за ступенем технологізації. Чинники, що зумовлюють впровадження інновацій у вищій школі. Значення інноваційних підходів для підготовки ветеринарних фахівців.
2	ІКТ та мультимедіа у підготовці ветеринарів. Цифрові платформи, віртуальні лабораторії (2 год.) Роль інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у сучасній вищій школі. Мультимедійні засоби навчання: відео, анімація, 3D-моделі, інтерактивні презентації. Використання освітніх онлайн-платформ (Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams). Принципи створення навчального контенту для ветеринарної медицини. Віртуальні лабораторії та симулятори: типи, переваги, приклади застосування у ветеринарній підготовці. Переваги й ризики використання цифрових інструментів.
3	Інтерактивні методи та гейміфікація. Симуляційні технології (2 год.) Поняття та принципи інтерактивного навчання. Види інтерактивних методів: дискусії, рольові ігри, кейс-метод, мозковий штурм. Гейміфікація як засіб підвищення мотивації студентів: елементи ігрового дизайну, приклади. Симуляційні технології у ветеринарній освіті: віртуальні пацієнти, симулятори клінічних ситуацій. Переваги симуляцій у відпрацюванні практичних навичок без ризику для тварин.

	Приклади реалізації інтерактивних занять у ветеринарній практиці
4	Проектне та проблемне навчання у ветеринарній освіті (2 год.) Сутність проектного навчання: структура, етапи реалізації. Проблемне навчання: методологія, роль викладача, формулювання проблемних завдань. Особливості проектної роботи у ветеринарній медицині (клінічні дослідження, розробка лікувальних планів, моделювання процесів). Інтеграція міждисциплінарних знань у межах проектного підходу. Приклади успішних студентських проєктів у ветеринарних університетах. Методи оцінювання результатів проектної та проблемної діяльності.
5	Сучасні методи оцінювання з використанням цифрових інструментів (2 год.) Поняття формувального та підсумкового оцінювання. Традиційні та інноваційні методи контролю знань. Цифрові інструменти оцінювання: електронні тести, платформи Kahoot, Mentimeter, Socrative. Електронне портфоліо: призначення, структура, приклади робіт здобувачів. Аналіз даних про успішність студентів за допомогою LMS-систем. Проблеми об'єктивності та академічної доброчесності під час цифрового оцінювання.
6	Перспективи інновацій у ветеринарній педагогіці: AR/VR, AI (2 год.) Огляд сучасних світових тенденцій у розвитку освітніх технологій. Технології доповненої реальності (AR) та віртуальної реальності (VR): переваги для ветеринарної освіти. Штучний інтелект (AI) у навчальному процесі: адаптивне навчання, чат-боти, автоматичний аналіз результатів. Інтеграція AR/VR у клінічні дисципліни. Виклики та ризики впровадження високотехнологічних рішень.

5.2. Теми семінарських занять

№ з/п	Тема	Кількість годин	
		денна	заочна
1	Семінар 1. Аналіз світового досвіду впровадження інновацій у ветеринарній освіті Огляд успішних кейсів використання інноваційних технологій у ветеринарних університетах США, ЄС, Австралії. Порівняння моделей організації навчального процесу в різних країнах. Обговорення впливу інновацій на якість	2	-

№	Тема	Кількість годин	
	підготовки ветеринарів. Робота в групах: аналіз обраного міжнародного прикладу та презентація результатів.		
2	Семінар 2. Використання мультимедіа та онлайн-платформ у підготовці ветеринарів (практикум) Практична робота з платформами Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams. Створення інтерактивних презентацій та відеоуроків для ветеринарних дисциплін. Використання віртуальних лабораторій для моделювання діагностичних процесів. Мікропроекти: створення мультимедійного навчального блоку на обрану тему.	4	-
3	Семінар 3. Розробка інтерактивного кейсу з клінічної діагностики Методика створення навчального кейсу: структура, вимоги, рівень складності. Приклади кейсів з внутрішніх хвороб тварин, хірургії, епізоотології. Робота в групах: розробка кейсу з використанням фото-, відео- та діагностичних даних. Презентація та обговорення результатів.	2	-
4	Семінар 4. Створення міні-проєкту проблемного навчання Вибір теми та постановка проблемного питання. Розробка структури міні-проєкту (мета, завдання, очікувані результати). Визначення джерел інформації та методів дослідження. Презентація проміжних результатів проєкту.	2	-
5	Семінар 5. Практичне застосування інструментів електронного оцінювання Ознайомлення з цифровими сервісами для тестування (Kahoot, Mentimeter, Socrative, Google Forms). Створення власних тестів і інтерактивних опитувань для ветеринарних дисциплін. Розробка критеріїв оцінювання практичних навичок студентів. Відпрацювання проведення тестування в групах.	4	-

№	Тема	Кількість годин	
6	Семінар 6. Захист власних освітніх міні-проектів Презентація результатів індивідуальних або групових міні-проектів. Аналіз та обговорення запропонованих рішень, оцінка інноваційності та практичної цінності. Колективне рецензування проєктів та формування рекомендацій щодо вдосконалення. Підбиття підсумків курсу, обговорення перспектив використання отриманих знань у викладацькій практиці	4	-
	Всього годин	18	-

5. 4. Самостійна робота

№ з/п	Назва теми	Кількість годин	
		денна	заочна
1	Вступ до інноваційних технологій у педагогіці вищої школи. Класифікація, значення для ветеринарної освіти Опрацювати монографії та наукові статті з класифікації інноваційних технологій. Підготувати науковий огляд (5–6 с.) «Місце інновацій у розвитку сучасної ветеринарної освіти». Скласти власну схему/класифікацію інноваційних технологій з урахуванням специфіки ветеринарії.	6	
2	ІКТ та мультимедіа у підготовці ветеринарів. Цифрові платформи, віртуальні лабораторії Провести аналіз 2–3 цифрових платформ (Moodle, Canvas, Microsoft Teams) з точки зору можливостей для підготовки ветеринарів. Підготувати науковий есе-огляд «Перспективи віртуальних лабораторій у ветеринарній педагогіці». Розробити структуру навчального модуля (тема з ветеринарної медицини) у будь-якій LMS із застосуванням мультимедіа.	12	
3	Інтерактивні методи та гейміфікація. Симуляційні технології Вивчити міжнародний досвід застосування гейміфікації та симуляцій у ветеринарній освіті (огляд 6–8 с.). Розробити сценарій інтерактивного заняття для аспірантів або магістрантів з використанням кейс-методу чи рольової гри. Створити концепцію симуляційної вправи (наприклад, клінічне моделювання діагностики хвороби тварин)		

4	Проектне та проблемне навчання у ветеринарній освіті Опрацювати літературу з проблемного та проектного навчання. Розробити навчальний проект для ветеринарної дисципліни (мета, завдання, етапи, очікувані результати). Написати аналітичний звіт «Проблемне навчання як інструмент формування дослідницьких навичок аспірантів»	6	
5	Сучасні методи оцінювання з використанням цифрових інструментів Вивчити сучасні підходи до цифрового оцінювання у вищій школі (огляд статей, 5–6 с.). Розробити власний інструментарій оцінювання (наприклад, електронне портфоліо чи авторський онлайн-тест). Провести апробацію створеного інструменту в навчальній групі та підготувати аналітичний звіт (2–3 с.).	12	
6	Перспективи інновацій у ветеринарній педагогіці: AR/VR, AI Підготувати науковий огляд (8–10 с.) про можливості використання AR/VR у ветеринарній освіті. Розробити концепцію інтеграції AI (чат-бот, інтелектуальний тьютор, автоматичне оцінювання) у підготовку ветеринарів. Підготувати презентацію для наукового семінару «Інноваційні технології майбутнього в педагогіці вищої школи».	12	
	РАЗОМ	60	

5.5. Індивідуальні завдання

Індивідуальне навчально-дослідне завдання є формою індивідуально-консультативної роботи викладача зі здобувачами вищої освіти, яка здійснюється за графіком індивідуально-консультативної роботи.

Орієнтовний перелік тем індивідуальних завдань для самостійної роботи здобувачів вищої освіти.

1. Вступ до інноваційних технологій у педагогіці вищої школи

Підготувати аналітичний огляд (10–12 стор.) сучасних класифікацій інноваційних педагогічних технологій та визначити їх значення для ветеринарної освіти.

Провести порівняльний аналіз впровадження інновацій у ветеринарній освіті України та однієї з країн ЄС/США.

Розробити авторську класифікацію інноваційних підходів для підготовки майбутніх ветеринарів.

2. Інтерактивні методи та гейміфікація. Симуляційні технології

Розробити сценарій інтерактивного заняття з ветеринарної дисципліни (з використанням рольової гри, кейс-методу або дебатів).

Створити прототип навчальної гри чи квесту для студентів ветеринарного профілю.

Написати статтю-есе (5–6 стор.) «Симуляційні технології як безпечна альтернатива клінічним експериментам».

3. ІКТ та мультимедіа у підготовці ветеринарів

Створити мінікурс у будь-якій LMS (Moodle, Google Classroom тощо) з однієї ветеринарної дисципліни з інтеграцією мультимедійних матеріалів.

Провести експериментальне дослідження (на групі студентів) щодо ефективності використання віртуальної лабораторії (наприклад, Labster).

Підготувати наукову статтю (5–7 стор.) з обґрунтуванням використання цифрових платформ у підготовці ветеринарів.

6. МЕТОДИ НАВЧАННЯ

Викладання освітнього компонента «Інноваційні технології в педагогіці вищої школи» здійснюється у формі читання лекцій, проведення семінарських занять. Передбачається участь здобувачів у теоретичних конференціях, виступах з доповідями. Важливим елементом навчання є самостійна робота та виконання індивідуального навчально-дослідного завдання (ІНДЗ).

Методи навчання – це способи спільної роботи викладача і здобувачів вищої освіти, спрямовані на засвоєння здобувача вищої освіти теоретичних знань, придбання практичних навичок і умінь, розвиток у них пізнавальних здібностей, формування високих моральних, ділових та професійних якостей.

Освітній компонент «Інноваційні технології в педагогіці вищої школи» вивчається протягом одного семестру. Заняття з освітнього компонента проводяться по модульній системі. Матеріал освітнього компонента розбито на два модулі.

При проведенні лекційних і семінарських занять з освітнього компонента «Інноваційні технології в педагогіці вищої школи» застосовують словесні, інноваційні, наочні та практичні методи навчання. Відповідність програмних результатів та методів навчання зазначено у табл. 1.

Таблиця 1.

Відповідність програмних результатів та методів навчання

Результати навчання	Методи навчання
ПРНЗ. Формулювати і перевіряти наукові гіпотези; використовувати для обґрунтування висновків наявні літературні дані та докази, зокрема результати експериментальних досліджень, спостережень, теоретичного аналізу та комп'ютерного моделювання систем і процесів у сфері ветеринарної медицини.	Дослідницькі семінари та наукові дискусії - Проблемне навчання (problem-based learning) - Метод кейсів (аналіз наукових і клінічних ситуацій) - Комп'ютерне моделювання та симуляційні технології - Самостійна дослідницька робота (аналіз джерел, експериментальні завдання)
ПРН11. Організовувати і здійснювати освітній процес у сфері ветеринарної медицини, його наукове, навчально-методичне та нормативне забезпечення, розробляти і викладати спеціальні навчальні дисципліни у закладах вищої освіти.	Проектне навчання (розробка освітніх модулів, курсів) - Інтерактивні лекції та майстер-класи - Використання ІКТ та мультимедіа (LMS, AR/VR, віртуальні лабораторії) - Гейміфікація у викладанні - Індивідуальні освітньо-наукові проекти

7. МЕТОДИ КОНТРОЛЮ

Оцінювання знань здобувачів з освітнього компонента «Інноваційні технології в педагогіці вищої школи» здійснюється у формі поточного, модульного (рубіжного) та підсумкового контролів, які передбачені «Положенням щодо системи оцінювання успішності навчання здобувачів вищої освіти в

Одеському державному аграрному університеті» (нова редакція), затвердженим наказом ректора ОДАУ № 106-заг від 30 квітня 2025 року.

Якість засвоєння змісту освітнього компонента (незалежно від форми контролю) в Університеті **оцінюється** за 100-бальною шкалою з наступним переведенням у національну шкалу (чотирибальну – «відмінно», «добре», «задовільно», «незадовільно» чи вербальну – «зараховано», «не зараховано») та шкалу ЄКТС згідно з таблицею 2.

Таблиця 2

Шкала оцінювання знань: національна та ECTS

Сума балів	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		Екзамен	Залік
90-100	A	Відмінно	зараховано
82-89	B	Добре	
74-81	C		
64-73	D		
60-63	E	Задовільно	
35-59	FX	незадовільно	не зараховано
1-34	F		

Таблиця відповідності результатів контролю знань за різними шкалами і критерії оцінювання рівня засвоєння освітнього компонента наведена в таблиці 3.

Реалізація основних завдань оцінювання успішності навчання здобувачів вищої освіти в Університеті досягається системними підходами до оцінювання та комплексністю застосування різних видів контролю.

Поточний контроль - це оцінка роботи здобувачів вищої освіти за всіма видами аудиторних занять (лекції, семінарські, практичні, лабораторні заняття) та самостійної роботи, яка відображає навчальні досягнення здобувачів в освоєнні програмного матеріалу освітнього компонента. Форму проведення поточного контролю під час навчальних занять визначає викладач.

Модульний контроль успішності здобувачів вищої освіти здійснюється для перевірки рівня засвоєння навчального матеріалу в кінці кожного навчального модуля (змістовного). Основні завдання модульного контролю полягають у підвищенні мотивації здобувачів вищої освіти до опанування навчального матеріалу, активізації спільної систематичної роботи викладачів і здобувачів

вищої освіти упродовж семестру, а також в удосконаленні рівня організації освітнього процесу в Університеті.

Змістовний модуль (модуль) - запланована сукупність тем, що реалізується відповідними формами навчального процесу та підлягає модульному контролю. Модульний контроль проводиться за розкладом аудиторних занять у формі за рішенням кафедри. До модульного контролю допускаються здобувачі вищої освіти, які виконали індивідуальний навчальний план, тобто передбачені в конкретному змістовому модулі всі види навчальної роботи. Бал за модуль розраховується з урахуванням балів за поточний контроль і модульну контрольну роботу.

Здобувач вищої освіти, який не брав участь у виконанні всіх видів робіт, передбачених робочою програмою або не склав модульний контроль, має право на його відпрацювання, відповідно до графіку відпрацювань, затвердженого кафедрою суспільно-гуманітарних наук.

З метою підвищення мотивації до систематичної активної роботи протягом усього періоду навчання за відповідним освітнім рівнем вищої освіти, переорієнтацію їхніх цілей з отримання позитивної оцінки на формування стійких знань, умінь та навичок; систематизації знань та активне їх засвоєння упродовж навчального року; подолання елементів суб'єктивізму під час оцінювання знань в Університеті передбачена **накопичувальна система оцінювання знань здобувачів вищої освіти.**

За накопичувальною системою підсумкова оцінка в балах з освітнього компонента розраховується як сума балів отриманих здобувачем вищої освіти за змістовні модулі, відвідування занять та за додаткові види робіт з компоненту (активна участь в роботі наукового гуртка кафедри, підготовка реферату і виступ з ним на семінарі, конференції і т.і., доповідь на науковій конференції, призове місце в олімпіаді, підготовка наукової публікації, виконання індивідуального завдання, участь у вдосконаленні навчально-методичної бази кафедри тощо)

Кількість балів, що може отримати здобувач вищої освіти за змістовний модуль, може бути різною і встановлюватися для кожного змістового модуля (в залежності від значимості змістового модуля) з урахуванням того, що підсумкова

оцінка не може перевищувати 90 балів. Розрахунок балів за поточний контроль та заохочувальні види робіт визначаються кафедрою та робочою програмою.

Таблиця 4

Оцінювання освітнього компонента (від 0 до 100 балів)

Бал за модулі (змістовні модулі) (всього 0-90)	Бал за відвідування (всього 0-5)	Бал заохочувальний (всього – 0-5)
Модуль	0-10% пропусків – 5 балів	доповідь на науковій студентській конференції
	10%-20% пропусків – 4 бали	активна участь в роботі наукового гуртка кафедри
	20%-40% пропусків – 3 бали	підготовка реферату і виступ з ним на семінарі, конференції і т.п.
	40%-60% пропусків – 2 бали	призове місце в олімпіаді
	60%-80% пропусків – 1 бал	підготовка наукової публікації
	більше 80% пропусків – 0 балів	виконання індивідуального завдання участь у вдосконаленні навчально- методичної бази кафедри

Таблиця 3

Таблиця відповідності результатів контролю знань за різними шкалами і критерії оцінювання

Сума балів за 100-бальною шкалою	Оцінка в ECTS	Значення оцінки ECTS	Критерії оцінювання	Рівень компетентності	Оцінка за національною шкалою	
					екзамен	залік
90 - 100	A	відмінно	Здобувач виявляє особливі творчі здібності, вміє самостійно здобувати знання, без допомоги викладача знаходить та опрацьовує необхідну інформацію, вміє використовувати набуті знання і вміння для прийняття рішень у нестандартних ситуаціях, переконливо аргументує відповіді, самостійно розкриває власні обдарування і нахили	Високий (творчий)	відмінно	зараховано
82 - 89	B	дуже добре	Здобувач вільно володіє вивченим обсягом матеріалу, застосовує його на практиці, вільно розв'язує вправи і задачі у стандартних ситуаціях, самостійно виправляє допущені помилки, кількість яких незначна	Достатній (конструктивно-варіативний)	добре	
74 - 81	C	добре	Здобувач вміє зіставляти, узагальнювати, систематизувати інформацію під керівництвом викладача; в цілому самостійно застосовувати її на практиці; контролювати власну діяльність; виправляти помилки, серед яких є суттєві, добирати аргументи для підтвердження думок			
64 - 73	D	задовільно	Здобувач відтворює значну частину теоретичного матеріалу, виявляє знання і розуміння основних положень; з допомогою викладача може аналізувати навчальний матеріал, виправляти помилки, серед яких є значна кількість суттєвих	Середній (репродуктивний)	задовільно	
60 - 63	E	достатньо	Здобувач володіє навчальним матеріалом на рівні, вищому за початковий, значну частину його відтворює на репродуктивному рівні			
35 - 59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання семестрового контролю	Здобувач володіє матеріалом на рівні окремих фрагментів, що становлять незначну частину навчального матеріалу	Низький (рецептивно-продуктивний)	незадовільно	не зараховано
1 - 34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням залікового кредиту	Здобувач володіє матеріалом на рівні елементарного розпізнання і відтворення окремих фактів, елементів, об'єктів			

Підсумковий контроль – інтегроване оцінювання результатів навчання на певному рівні вищої освіти або на окремих його завершених етапах за національною шкалою і шкалою ЄКТС, яке включає семестровий контроль та атестацію здобувача.

Максимально можлива оцінка за знання програмного матеріалу освітнього компонента становить 100 балів (табл.4):

- модульний контроль – до 90 балів,
- бал за відвідування занять – до 5 балів,
- бал за додаткові види робіт з вивчення освітнього компонента до 5 балів.

Таблиця 5

Оцінювання освітнього компонента (від 0 до 100 балів)

Поточне оцінювання та самостійна робота							Сума	
Бал за модулі (змістові модулі) (всього 0-90)						Бал за відвідування (всього 5)		Бал заохочувальний (всього - 5)
Змістовий модуль 1 (ЗМ1) Поточний контроль 45			Змістовий модуль 2 (ЗМ2) Поточний контроль 45			0-5	0-5	100
T1	T2	T3	T4	T5	T6			
15	15	15	15	15	15			
Модульний контроль - 45			Модульний контроль - 45					
	Б _{ЗМ} = (ЗМ1 + ЗМ2) : 2							

* T1,T2,T3.....- теми занять

Відповідно до «Положення щодо системи оцінювання успішності навчання здобувачів вищої освіти в Одеському державному аграрному університеті» (нова редакція), затвердженим наказом ректора ОДАУ № 106-заг від 30 квітня 2025 року здобувач вищої освіти має право на автоматичне зарахування відповідних балів за освітній компонент, підвищити оцінку з освітнього компонента, право на перескладання підсумкового контролю з освітнього компонента.

У випадках конфліктної ситуації за мотивованою заявою здобувача вищої освіти чи викладача, деканом факультету/директором інституту створюється комісія для приймання підсумкового контролю, до якої входять завідувач кафедри (провідний викладач) і викладачі відповідної кафедри, представники деканату та органу студентського самоврядування.

8. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Робоча програма освітнього компонента «Інноваційні технології в педагогіці вищої школи» ; методичні рекомендації щодо лекцій; методичні матеріали до семінарів; інформаційне та електронне забезпечення; завдання щодо самостійної роботи.

9. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Базова

1. Ковальчук В. М. Інноваційні технології навчання у вищій школі. Київ: Вища школа, 2020. 312 с.
2. Литвиненко С. О. Педагогіка вищої школи: теорія і практика інноваційного навчання. Харків: Основа, 2019. 280 с.
3. Сидоренко П. І. Сучасні інформаційні технології в освіті. Київ: Наукова думка, 2021. 256 с.
4. Биков О. В., Мельник І. В. Інтерактивні методи та гейміфікація у педагогіці вищої школи. Київ: Академвидав, 2022. 240 с.
5. Кузьменко Л. П. Проєктне та проблемне навчання у вищій освіті. Львів: Новий Світ, 2020. 224 с.
6. Bates T. Teaching in a Digital Age: Guidelines for Designing Teaching and Learning. Tony Bates Associates Ltd, 2015. 340 p.
7. Малецька І.В., Седов В.А. «Актуальні підходи до проєктування та реалізації освітніх компонентів у контексті розвитку сучасного освітнього простору»: навчальний посібник. — Одеса: Вид-во Екологія, 2025. —124 с.

Допоміжна

1. Anderson T., Dron J. Learning Technology and Distance Education. Athabasca University Press, 2012. 320 p.
2. Козлов О. В. Використання AR/VR та AI у сучасній освіті. Київ: Наука і освіта, 2022. 200 с.

3.Ткаченко І. В. Цифрові платформи та віртуальні лабораторії у вищій школі. Харків: Основа, 2021. 180 с.

4. Методичні матеріали з освітнього компоненту «Інноваційні технології в педагогіці вищої школи» для здобувачів третього (освітньо-наукового) рівня вищої освіти зі спеціальності «Ветеринарна медицина» : лекції, семінари, самостійна робота / уклад. І. В. Малецька. — Одеса : Екологія, 2025. 60 с.

10. Інформаційні ресурси

1. Електронні бібліотеки та наукові бази даних

- Google Scholar Пошукова система для наукових статей, дисертацій, книг та конференційних матеріалів. <https://scholar.google.com.ua>
- Scopus Міжнародна база даних наукових публікацій з індексами цитувань. <https://www.scopus.com>
- Web of Science Міжнародна платформа для доступу до наукових журналів та статей. <https://www.webofscience.com>
- ResearchGate Соціальна мережа для науковців, де можна знайти публікації та контактувати з авторами. <https://www.researchgate.net>
- Наукова електронна бібліотека України (НБУВ) Українська платформа для доступу до наукових публікацій та дисертацій.
<https://www.nbuv.gov.ua>

2. Цифрові освітні платформи

- Moodle Платформа для створення онлайн-курсів та управління навчальним процесом. <https://moodle.org>
- Coursera Платформа для онлайн-курсів від університетів та організацій.
<https://www.coursera.org>
- FutureLearn Британська платформа для онлайн-курсів та навчальних програм.
<https://www.futurelearn.com>
- VetMed Education Platforms Спеціалізовані платформи для

ветеринарної освіти та навчання. <https://www.vetmededu.org>

3. Віртуальні лабораторії та симуляційні ресурси

- Labster Інтерактивні лабораторні симуляції для студентів.
<https://www.labster.com>
- PhET Interactive Simulations Безкоштовні інтерактивні симуляції для навчання наукам. <https://phet.colorado.edu>

4. Інформаційно-аналітичні та методичні ресурси

- Sciencedirect Платформа для доступу до наукових журналів та статей.
<https://www.sciencedirect.com>
- SpringerLink База даних наукових публікацій та книг.
<https://link.springer.com>
- ERIC (Education Resources Information Center)
База даних з освітніх ресурсів та досліджень.
<https://eric.ed.gov>
- Освітні портали українських університетів
Методичні матеріали, презентації та кейси з українських університетів.
<https://www.kpi.ua>
<https://www.univ.kiev.ua>
<https://www.lnu.edu.ua>

5. Онлайн-інструменти для інтерактивного навчання

- Kahoot Платформа для створення вікторин та опитувань.
<https://kahoot.com>
- Quizizz Інтерактивні тести та вікторини для навчання.
<https://quizizz.com>
- Mentimeter Інструмент для створення інтерактивних презентацій та опитувань.
<https://www.mentimeter.com>
- Padlet Цифрова дошка для спільної роботи та обміну ідеями.
<https://padlet.com>

- Jamboard Інтерактивна дошка для спільної роботи від Google.
<https://jamboard.google.com>
- Miro Платформа для візуальної співпраці та мозкового штурму.
<https://miro.com>
- Canva Інструмент для створення графічних дизайнів та презентацій.
<https://www.canva.com>
- Prezi Платформа для створення динамічних презентацій.
<https://prezi.com>