

Секція А1 Освітні науки	
УДК 37.014.6:378.147:004	
Дата першого надходження статті до видання	2026-04-05
Дата прийняття статті до друку після рецензування	2026-04-14
Дата публікації/оприлюднення	2026-04-24

Освітній кейс «EduProduct Lab» як інноваційний освітній продукт для підготовки майбутніх освітян

Поліщук Світлана Вікторівна

кандидат педагогічних наук, доцент, завідувачка кафедри педагогіки та менеджменту освіти,

Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка,

Кам'янець-Подільський, Україна

e-mail: polishchuk.s@kpnu.edu.ua

<https://orcid.org/0000-0002-1325-0143>

Ямполь Юрій Віталійович

аспірант кафедри педагогіки та менеджменту освіти,

Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка,

вчитель математики, економіки та інформатики,

приватний навчально-виховний комплекс «Антей»,

Кам'янець-Подільський, Україна

e-mail: m1b14.yampol@kpnu.edu.ua

<https://orcid.org/0000-0003-1749-859X>

Анотація. У статті обґрунтовано авторський освітній кейс «EduProduct Lab: від проблеми до прототипу» як інноваційний освітній продукт, призначений для підготовки майбутніх освітян, керівників закладів освіти, педагогів-дослідників і розробників навчально-методичних матеріалів. Актуальність теми зумовлена тим, що сучасний заклад освіти потребує не лише окремих цифрових інструментів, а цілісної методики перетворення педагогічної проблеми на перевірюваний освітній продукт: програму, курс, методiku, цифровий ресурс або освітній кейс. Показано, що інноваційний продукт в освіті має бути пов'язаний із внутрішньою системою забезпечення якості освіти, доказовою культурою ухвалення управлінських рішень, академічною доброчесністю, цифровою компетентністю педагогічних працівників і реальною здатністю освітньої організації до самооцінювання та вдосконалення. Метою статті є теоретичне обґрунтування, структурне моделювання та методичний опис освітнього кейсу «EduProduct Lab», а також визначення логіки його апробації в освітньому процесі. Методологічною основою дослідження стали системний, компетентнісний, діяльнісний, дизайн-орієнтований, процесний і ризик-орієнтований підходи. У роботі використано аналіз нормативних документів, узагальнення наукових джерел, педагогічне моделювання, матричне проектування освітнього продукту, експертно-аналітичну перевірку змісту та розроблення критеріальної рубрики. Результатом дослідження є модель освітнього продукту, що поєднує п'ять взаємопов'язаних блоків: діагностичний, проектувальний, прототипувальний, апробаційно-аналітичний і рефлексивно-впроваджувальний. Наукова новизна полягає у представленні освітнього кейсу не як допоміжного дидактичного матеріалу, а як повного циклу створення інновації: від виявлення проблеми до підготовки доказів

результативності, оцінювання ризиків, корекції прототипу та підготовки до масштабування. Практичне значення полягає в тому, що запропонований кейс може бути використаний у підготовці магістрів спеціальності А1 Освітні науки, у програмах підвищення кваліфікації педагогічних працівників, у роботі педагогічних рад, методичних об'єднань, центрів професійного розвитку педагогічних працівників і в управлінських командах закладів загальної середньої освіти.

Ключові слова: інноваційний освітній продукт, освітній кейс, EduProduct Lab, освітяни, внутрішня система забезпечення якості освіти, цифровий ресурс, апробація, педагогічне проектування, освітні зміни, доказове управління.

The “EduProduct Lab” Educational Case as an Innovative Educational Product for Training Future Educators

Svitlana Polishchuk

PhD in Pedagogical Sciences, Associate Professor, Head of the Department of Pedagogy and Education Management,

Kamianets-Podilskyi Ivan Ohiienko National University, Kamianets-Podilskyi, Ukraine

e-mail: polishchuk.s@kpmu.edu.ua

<https://orcid.org/0000-0002-1325-0143>

Yurii Yampol

Postgraduate Student at the Department of Pedagogy and Education Management,

Kamianets-Podilskyi Ivan Ohiienko National University,

Teacher of Mathematics, Economics and Computer Science,

Private Educational Complex “Antey”,

Kamianets-Podilskyi, Ukraine

e-mail: m1b14.yampol@kpmu.edu.ua

<https://orcid.org/0000-0003-1749-859X>

Abstract. The article substantiates the authorial educational case “EduProduct Lab: From Problem to Prototype” as an innovative educational product designed for training future managers of educational change, school leaders, teacher-researchers, and developers of educational and methodological materials. The relevance of the study is determined by the fact that a modern educational institution needs not only separate digital tools but also a coherent methodology for transforming a pedagogical problem into a verifiable educational product: a programme, a course, a teaching method, a digital resource, or an educational case. The article demonstrates that an innovative educational product should be linked to the internal quality assurance system, evidence-based decision-making, academic integrity, teachers’ digital competence, and the real ability of an educational organisation to conduct self-evaluation and continuous improvement. The purpose of the article is to provide theoretical justification, structural modelling, and methodological description of the “EduProduct Lab” case, as well as to define the logic of its educational piloting and analytical verification. The methodological basis of the study includes systemic, competence-based, activity-based, design-based, process-oriented, and risk-oriented approaches. The research applies document analysis, synthesis of scientific sources, pedagogical modelling, matrix-based design of an educational product, expert-analytical verification of content, and development of a criteria-based rubric. The study results in a model of an educational product that combines five interrelated blocks: diagnostic, design, prototyping, piloting-analytical, and reflective-implementation blocks. The scientific

novelty lies in presenting the educational case not as an auxiliary teaching material but as a full innovation cycle: from identifying an educational problem to preparing evidence of effectiveness, assessing risks, revising the prototype, and preparing for scaling. The practical significance of the proposed product is that it can be used in master's training in Educational Sciences, professional development programmes for teachers and school leaders, pedagogical councils, methodological associations, centres for teachers' professional development, and quality management teams in general secondary education institutions.

Keywords: innovative educational product, educational case, EduProduct Lab, educators, internal quality assurance system, digital resource, piloting, pedagogical design, educational change, evidence-based management.

Вступ

Актуальність проблеми. Освітні інновації дедалі менше можуть розглядатися як разові методичні знахідки, ізольовані цифрові сервіси або окремі авторські розробки, що не мають процедури перевірки результативності. Для сучасного закладу освіти інновація набуває цінності тоді, коли вона відповідає реальній педагогічній або управлінській проблемі, має зрозумілу цільову аудиторію, передбачає вимірюваний очікуваний результат, не порушує принципів академічної доброчесності, може бути апробована в контрольованих умовах і після корекції інтегрована в освітню практику. Саме тому тема розроблення й апробації інноваційного освітнього продукту є актуальною не лише для дидактики, а й для менеджменту якості освіти.

Українське освітнє законодавство пов'язує якість освіти з внутрішньою системою забезпечення якості, яка охоплює політику і процедури забезпечення якості, академічну доброчесність, критерії оцінювання здобувачів освіти, педагогічної діяльності та управлінських процесів [1; 2]. Методичні рекомендації МОН щодо формування внутрішньої системи забезпечення якості освіти у закладах загальної середньої освіти визначають необхідність самооцінювання, аналізу освітнього середовища, управлінських процедур і педагогічної діяльності [3]. У цьому контексті освітній продукт, який не містить механізму самоперевірки, критеріїв апробації та способу інтерпретації отриманих даних, залишається неповним.

Одночасно цифрова трансформація освіти створює нові можливості для персоналізації навчання, аналітики, комунікації, візуалізації даних і спільної роботи над освітніми рішеннями. OECD підкреслює, що цифрова освіта потребує не тільки інфраструктури, а й цілісної екосистеми, у якій технології, дані, педагогіка і політика працюють узгоджено [8]. UNESCO у рамці компетентностей учителів щодо штучного інтелекту наголошує на потребі поєднання знань, умінь, цінностей і відповідального використання цифрових технологій [9]. Отже, інноваційний освітній продукт має бути не просто «цифровим», а педагогічно вмотивованим, методично описаним, етично контрольованим і включеним у цикл покращення якості.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Проблематика якості освіти, управління освітніми змінами, цифрової трансформації та проектування освітніх продуктів активно розвивається в українському й міжнародному науковому дискурсі. У працях, присвячених менеджменту якості освіти, акцентується увага на тому, що якість не зводиться до підсумкових результатів навчання, а охоплює освітнє середовище, професійну діяльність педагогів, управлінські процедури, культуру взаємодії та інформаційно-аналітичне забезпечення управління [5; 7]. Окремі дослідження висвітлюють роль soft skills майбутніх менеджерів освіти, зокрема комунікації, лідерства, адаптивності, командної роботи, критичного мислення і здатності розв'язувати складні педагогічні ситуації [6].

Міжнародні підходи до проектування освітніх інновацій найчастіше пов'язуються з дизайн-орієнтованими дослідженнями, цифровою педагогікою, технологічно-педагогічним змістовим знанням, компетентнісним навчанням і моделями педагогічного дизайну. Design-Based Research Collective розглядає дизайн-орієнтоване дослідження як підхід, у якому педагогічна інтервенція створюється, перевіряється і вдосконалюється в реальному або наближеному до реального освітньому середовищі [12]. Anderson і Shattuck підкреслюють, що design-based research є продуктивним для освітніх технологій, оскільки дозволяє не лише перевіряти, а й удосконалювати сам дизайн навчального рішення [13]. Модель ТРАСК М. Мішри та М. Келера показує, що ефективна інтеграція технологій можлива лише за умови поєднання змістового, педагогічного і технологічного знання [11].

Водночас у практиці підготовки майбутніх менеджерів освіти часто бракує навчальних інструментів, які одночасно формують дослідницьке мислення, здатність до проектування, цифрову компетентність, культуру доказового аналізу та управлінську відповідальність за впровадження інновації. Саме цю прогалину покликаний заповнити освітній кейс «EduProduct Lab».

Виділення невирішеної частини проблеми. Попри наявність значної кількості досліджень із цифровізації освіти, якості освітнього процесу, інноваційної педагогіки та освітнього менеджменту, недостатньо розробленою залишається проблема створення універсальної, але практично застосовної рамки для розроблення й апробації інноваційного освітнього продукту. У багатьох випадках програма, курс, методика, цифровий ресурс і освітній кейс описуються як різні типи розробок, однак не подається спільний алгоритм їх проектування: як виявити проблему; як сформулювати ціннісну пропозицію; як визначити користувача; як створити прототип; які критерії взяти для апробації; як зібрати докази результативності; як інтерпретувати ризики; як прийняти рішення про масштабування або доопрацювання.

Невирішеною також залишається методична проблема: майбутні менеджери освітніх змін часто вивчають інновації на рівні понять і класифікацій, але не завжди проходять повний цикл створення власного продукту. Це знижує практичну цінність навчання, бо здобувач освіти знає терміни, однак не має досвіду перетворення проблеми на рішення, рішення на прототип, прототип на апробаційний кейс, а результатів апробації — на аргументоване управлінське рішення.

Метою статті є теоретичне обґрунтування, структурне моделювання та методичний опис освітнього кейсу «EduProduct Lab» як інноваційного освітнього продукту для підготовки майбутніх менеджерів освітніх змін, а також визначення логіки його апробації, оцінювання та подальшого впровадження в освітню практику.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що освітній кейс «EduProduct Lab» розглянуто не як окреме практичне завдання, а як комплексний освітній продукт, що поєднує логіку педагогічного дизайну, дизайн-орієнтованого дослідження, цифрового прототипування, внутрішнього забезпечення якості освіти та доказового управління. Запропоновано матрицю апробації інноваційного освітнього продукту, у якій критерії педагогічної доцільності, технологічної зручності, доказовості, масштабованості та етичної безпеки інтегровано в єдиний індекс готовності продукту до впровадження.

Практичне значення статті полягає в можливості використання запропонованого кейсу в освітньому процесі закладів вищої освіти, у підвищенні кваліфікації педагогів і керівників, у роботі методичних служб, у програмах розвитку внутрішньої системи забезпечення якості освіти та в управлінських командах закладів загальної середньої освіти. Кейс може бути адаптований як окрема тема навчальної дисципліни, модуль курсу, практикум, тренінг, цифровий ресурс або освітній проект.

Методологія дослідження вибудована на поєднанні системного, компетентнісного, діяльнісного, дизайн-орієнтованого, процесного і ризик-

орієнтованого підходів. Системний підхід дав змогу розглядати інноваційний освітній продукт як елемент ширшої освітньої екосистеми, у якій взаємодіють здобувачі освіти, педагоги, управлінці, цифрові ресурси, нормативні вимоги, очікування стейкхолдерів і процедури забезпечення якості. Компетентнісний підхід забезпечив орієнтацію продукту не на передавання інформації, а на формування здатності діяти: виявляти проблему, проектувати рішення, працювати з даними, ухвалювати рішення, комунікувати результати й відповідати за наслідки інновації.

Діяльнісний підхід реалізовано через побудову кейсу як послідовності практичних дій, у яких здобувач освіти не лише аналізує приклади, а створює власний освітній продукт. Дизайн-орієнтований підхід використано для циклічного переходу від проблеми до прототипу, від прототипу до апробації, від апробації до корекції. Процесний підхід дав змогу описати освітній продукт як керований цикл «вхід — дія — результат — оцінювання — корекція». Ризик-орієнтований підхід забезпечив врахування можливих методичних, організаційних, цифрових, етичних і управлінських ризиків.

Джерельну базу дослідження становлять нормативно-правові документи України у сфері освіти [1; 2], методичні рекомендації щодо формування внутрішньої системи забезпечення якості освіти [3; 4], сучасні наукові публікації з менеджменту якості освіти, цифрової трансформації, soft skills майбутніх менеджерів освіти та управління закладами освіти [5–7], міжнародні документи й наукові джерела з цифрової освіти, педагогічного дизайну, TRACK, DigCompEdu, design-based research і цифрової трансформації [8–15].

Інструменти аналізу. Для розроблення освітнього кейсу використано такі інструменти: матрицю проблеми, карту стейкхолдерів, шаблон ціннісної пропозиції освітнього продукту, паспорт прототипу, дорожню карту апробації, рубрику оцінювання якості продукту, карту ризиків, рефлексивний щоденник команди та підсумкову аналітичну записку. Для узагальнення результатів передбачено індекс готовності освітнього продукту до впровадження:

$$I = 0,25K_1 + 0,20K_2 + 0,20K_3 + 0,20K_4 + 0,15K_5,$$

де K_1 — педагогічна доцільність, K_2 — технологічна зручність, K_3 — доказовість результатів, K_4 — організаційна масштабованість, K_5 — етична та безпекова прийнятність продукту. Кожен критерій оцінюється за чотирирівневою шкалою: 1 бал — фрагментарна готовність, 2 бали — базова готовність, 3 бали — достатня готовність, 4 бали — висока готовність.

Результати

Освітній кейс «EduProduct Lab» розроблено як навчально-методичний і цифрово підтриманий продукт, у межах якого здобувач освіти або педагогічна команда проходить повний цикл створення інноваційного освітнього продукту. Його базова ідея полягає в тому, що інновація починається не з вибору модного інструмента, а з аналізу реальної освітньої проблеми. Наприклад, проблемою може бути низька якість зворотного зв'язку, формальність самооцінювання, недостатня мотивація учнів до дослідницької діяльності, слабка комунікація між учасниками освітнього процесу, неузгодженість критеріїв оцінювання або відсутність зручного цифрового ресурсу для управління якістю.

Кейс передбачає, що учасник має обрати один із п'яти типів кінцевого продукту: освітню програму, короткий курс, методичку, цифровий ресурс або освітній кейс. Усі ці типи мають спільну логіку проектування, але різні вимоги до структури, доказів результативності й способів упровадження.

Таблиця 1

Архітектура освітнього кейсу «EduProduct Lab»

Блок кейсу	Зміст діяльності	Продукт на виході	Управлінський сенс
Діагностичний	Виявлення проблеми, аналіз контексту, визначення користувачів і стейкхолдерів	Карта проблеми	Рішення спирається на реальну потребу, а не на припущення
Проектувальний	Формулювання мети, результатів, логіки дій, критеріїв успіху	Паспорт продукту	З'являється керована модель майбутньої інновації
Прототипувальний	Створення мінімально життєздатного продукту	Прототип програми, курсу, методики, ресурсу або кейсу	Зменшується ризик витрат на неефективне рішення
Апробаційно-аналітичний	Перевірка зрозумілості, зручності, педагогічної доцільності й доказовості	Звіт апробації	Команда отримує дані для корекції
Рефлексивно-впроваджувальний	Корекція, підготовка до повторного використання, опис умов масштабування	Впроваджувальна карта	Продукт може бути інтегрований у практику

**Джерело: розроблено авторами.*

Сильна сторона кейсу полягає в тому, що він одночасно є навчальним інструментом і моделлю реальної управлінської діяльності. Здобувач освіти не виконує абстрактне завдання, а проходить логіку дій керівника, методиста або менеджера освітніх змін, який має запропонувати рішення, обґрунтувати його, перевірити, зібрати докази, пояснити ризики й підготувати продукт до використання іншими.

Інноваційний освітній продукт у межах «EduProduct Lab» розглядається як цілісна розробка, що має педагогічну мету, визначеного користувача, методичний сценарій, інструменти реалізації, критерії оцінювання, цифрову або організаційну підтримку, процедуру апробації та механізм корекції. Такий підхід дає змогу уникнути поширеної помилки, коли продуктом називають лише презентацію, добірку вправ або цифровий шаблон без методичної логіки.

У структурі продукту виокремлено сім обов'язкових компонентів: проблемно-цільовий, змістовий, діяльнісний, цифровий, оцінювальний, апробаційний і впроваджувальний. Проблемно-цільовий компонент пояснює, яку проблему розв'яже продукт і чому вона є значущою. Змістовий компонент визначає навчальний, методичний або управлінський матеріал. Діяльнісний компонент описує дії учасників. Цифровий компонент фіксує інструменти, за допомогою яких продукт реалізується або підтримується. Оцінювальний компонент задає критерії успіху. Апробаційний компонент описує спосіб перевірки. Впроваджувальний компонент пояснює, за яких умов продукт може бути використаний повторно.

Таблиця 2

Типи продуктів у межах кейсу та їхні очікувані результати

Тип освітнього продукту	Основний результат	Мінімальний прототип	Критерій успішності
-------------------------	--------------------	----------------------	---------------------

Програма	Системна підготовка цільової групи	Структура модулів, результати навчання, оцінювання	Узгодженість мети, змісту і результатів
Курс	Завершений навчальний маршрут	Тематичний план, завдання, цифрові матеріали	Практична корисність і логіка просування учасника
Методика	Опис способу досягнення педагогічної мети	Алгоритм дій, приклади завдань, критерії оцінювання	Відтворюваність у різних освітніх умовах
Цифровий ресурс	Інструмент підтримки навчання або управління	Макет платформи, шаблон, база матеріалів, форма збору даних	Зручність, безпека і педагогічна доцільність
Освітній кейс	Практична ситуація для навчання через рішення	Опис ситуації, документи, ролі, завдання, рубрика	Реалістичність і здатність формувати компетентності

**Джерело: розроблено авторами.*

Кейс «EduProduct Lab» складається з шести змістових модулів. Перший модуль присвячений виявленню освітньої проблеми. Його завдання — навчити учасників відрізнити симптом від причини. Наприклад, низька активність учнів на уроці може бути не самостійною проблемою, а наслідком нечітких критеріїв успіху, невідповідності завдань віковим особливостям, недостатнього зворотного зв'язку або браку безпечного середовища для висловлення думки.

Другий модуль спрямований на формулювання ціннісної пропозиції продукту. Учасник має відповісти на три запитання: для кого створюється продукт; яку проблему він розв'язує; чому запропоноване рішення є кращим за наявні практики. Третій модуль охоплює педагогічний дизайн: визначення результатів навчання, добір змісту, побудову навчального маршруту, вибір форм роботи та критеріїв оцінювання. Четвертий модуль присвячений цифровому прототипуванню. Тут учасники створюють макет цифрового ресурсу, шаблон робочого зошита, інтерактивну дошку, форму збору даних, сторінку курсу або інформаційну панель.

П'ятий модуль пов'язаний з апробацією. Учасники вчать визначати, що саме треба перевірити: зрозумілість інструкцій, доцільність завдань, час виконання, доступність цифрового ресурсу, відповідність критеріям оцінювання, рівень залученості користувачів, ризики академічної недоброчесності, можливість повторного використання. Шостий модуль завершує кейс рефлексією і підготовкою продукту до впровадження.

Алгоритм розроблення освітнього продукту в межах «EduProduct Lab» містить десять кроків: 1) опис проблеми; 2) аналіз цільової групи; 3) визначення очікуваного результату; 4) вибір типу продукту; 5) формулювання ціннісної пропозиції; 6) розроблення структури; 7) створення мінімального прототипу; 8) планування апробації; 9) аналіз результатів і ризиків; 10) корекція та підготовка до впровадження.

Управлінська цінність алгоритму полягає в його прозорості. Кожен крок завершується конкретним артефактом: картою проблеми, портретом користувача, паспортом продукту, сценарієм використання, критеріальною рубрикою, прототипом, апробаційною картою, звітом ризиків і впроваджувальною рекомендацією. Це дозволяє оцінювати не лише фінальний продукт, а й логіку його створення.

Критерії апробації освітнього продукту

Критерій	Показники	Приклад доказу	Ризик, який контролюється
Педагогічна доцільність	Відповідність меті, віку, результатам навчання	Експертний висновок, аналіз завдань	Формальне використання інновації
Технологічна зручність	Доступність, простота навігації, стабільність	Чек-лист тестування, відгуки користувачів	Перевантаження або технічні бар'єри
Доказовість	Наявність критеріїв, даних, способу інтерпретації	Рубрика, анкета, аналітична записка	Суб'єктивне твердження про ефективність
Масштабованість	Можливість повторного використання	Інструкція, шаблони, умови впровадження	Залежність продукту від одного автора
Етична безпека	Доброчесність, захист даних, недискримінаційність	Політика використання, згода, анонімізація	Порушення прав учасників

**Джерело: розроблено авторами.*

Цифровий компонент «EduProduct Lab» не обмежується використанням окремого сервісу. Він складається з пакета взаємопов'язаних цифрових матеріалів: шаблону паспорта продукту, електронної карти проблеми, форми самооцінювання прототипу, таблиці критеріїв апробації, шаблону аналітичної записки, карти ризиків і зразка підсумкової презентації. Такий пакет дозволяє організувати роботу як у синхронному, так і в асинхронному форматі.

Важливо, що цифровий компонент виконує не декоративну, а управлінсько-аналітичну функцію. Він допомагає фіксувати рішення команди, збирати проміжні дані, порівнювати варіанти продукту, контролювати відповідність критеріям і документувати процес корекції. У такий спосіб цифровий ресурс стає частиною доказової культури, а не лише засобом візуалізації.

Апробація освітнього продукту в межах «EduProduct Lab» розуміється як поетапна перевірка його якості до масштабного впровадження. Вона має три рівні. Перший рівень — авторська самоперевірка продукту за чек-листом. Другий рівень — експертно-методичний аналіз, під час якого інший учасник або викладач оцінює продукт за критеріями педагогічної доцільності, технологічної зручності, доказовості, масштабованості та етичної безпеки. Третій рівень — мініпілотування продукту в навчальній або професійній ситуації, де перевіряється зрозумілість інструкцій, час виконання, якість зворотного зв'язку й готовність користувачів працювати з продуктом.

Результатом апробації є не загальна фраза «продукт ефективний», а конкретне управлінське рішення. Воно може мати один із чотирьох варіантів: продукт готовий до впровадження; продукт потребує незначної корекції; продукт потребує повторної апробації; продукт не рекомендований до впровадження без суттєвого перероблення. Такий підхід наближує навчальну діяльність до реальної практики управління якістю.

Інтерпретація індексу готовності продукту до впровадження

Значення індексу I	Рівень готовності	Управлінське рішення
1,00–1,75	Початковий	Продукт потребує переосмислення проблеми й структури

1,76–2,50	Базовий	Можлива повторна розробка прототипу після суттєвої корекції
2,51–3,25	Достатній	Продукт може бути апробований або впроваджений у малому масштабі
3,26–4,00	Високий	Продукт готовий до впровадження з подальшим моніторингом

**Джерело: розроблено авторами.*

Обговорення

Інтерпретація результатів.

Запропонована модель демонструє, що інноваційний освітній продукт доцільно розглядати як завершений цикл педагогічного й управлінського рішення. Його якість залежить не лише від змісту або привабливості цифрового ресурсу, а від здатності продукту відповідати реальній проблемі, бути зрозумілим для користувача, створювати вимірюваний результат і бути придатним до корекції. Саме тому «EduProduct Lab» орієнтує учасників не на швидке виготовлення формального матеріалу, а на послідовне проходження всіх етапів інноваційного циклу.

Особливо важливим є зв'язок кейсу з внутрішньою системою забезпечення якості освіти. Якщо заклад освіти формує культуру самооцінювання, аналізу даних і корекції освітніх процесів, то інноваційний продукт стає інструментом розвитку цієї культури. Якщо ж інновація впроваджується без критеріїв і доказів, вона ризикує перетворитися на імітацію змін. Запропонована рубрика дозволяє зменшити цей ризик, оскільки кожен критерій вимагає конкретного доказу.

Порівняння з іншими дослідженнями

Зміст кейсу узгоджується з ідеями design-based research, у межах якого освітнє рішення не лише описується, а й перевіряється, удосконалюється та пов'язується з реальним контекстом [12; 13]. Водночас запропонована модель відрізняється тим, що робить акцент не тільки на педагогічному експериментуванні, а й на управлінському оформленні продукту: паспорті, критеріях, ризиках, доказах, впроваджувальній карті та рішенні про масштабування.

Модель також кореспондує з підходом ТРАСК, адже цифровий компонент у ній не існує окремо від педагогічної мети і змісту [11]. Це важливо, оскільки частина цифрових інновацій в освіті не дає очікуваного ефекту саме через те, що технологія обирається раніше, ніж визначено проблему і педагогічний результат. У «EduProduct Lab» цифровий інструмент з'являється лише після того, як описано проблему, користувача, результат і логіку дій.

З погляду цифрової трансформації освіти, запропонований кейс відповідає міжнародним підходам, у яких наголошується на системності, етичності, доказовості й відповідальному використанні технологій [8; 9]. У цьому сенсі він може бути використаний як міст між теоретичним вивченням освітніх інновацій і практикою створення конкретних освітніх рішень.

Наукова новизна (розгорнуто)

Наукова новизна полягає у трьох положеннях. По-перше, уточнено зміст поняття «інноваційний освітній продукт» у контексті підготовки менеджерів освітніх змін: це не лише матеріал або ресурс, а структуроване педагогічне рішення, яке має проблему, користувача, ціль, прототип, критерії, процедуру апробації, докази результативності та умови впровадження. По-друге, запропоновано освітній кейс «EduProduct Lab» як

інтегровану модель навчання через розроблення продукту, у якій поєднано педагогічний дизайн, цифрове прототипування, внутрішнє забезпечення якості освіти й управлінське мислення. По-третє, розроблено матрицю апробації та індекс готовності продукту до впровадження, що дає змогу перевести якісні ознаки освітнього продукту в зручний для управлінської інтерпретації формат.

Практичне значення (розгорнуто)

Практичне значення кейсу визначається його адаптивністю. У закладі вищої освіти він може бути використаний як модуль навчальної дисципліни з інноваційних і дослідницьких проєктів у сфері освіти. У системі підвищення кваліфікації педагогічних працівників він може стати тренінговим інструментом для розроблення авторських методик, цифрових ресурсів або програм професійного розвитку. У закладі загальної середньої освіти кейс може бути застосований для роботи педагогічної ради, творчої групи або команди внутрішнього забезпечення якості освіти.

Для здобувача освіти цінність кейсу полягає в тому, що він формує досвід повного циклу створення інновації. Для викладача кейс є інструментом організації практико-орієнтованого навчання. Для керівника закладу освіти він може бути способом залучення педагогів до розв'язання конкретних проблем. Для дослідника кейс дає рамку для подальшого емпіричного вивчення ефективності освітніх продуктів.

Висновки

У статті обґрунтовано освітній кейс «EduProduct Lab» як інноваційний освітній продукт, що поєднує методичну, цифрову, дослідницьку й управлінську складові. Доведено, що сучасний освітній продукт має створюватися не за логікою «розробити матеріал», а за логікою «виявити проблему — спроектувати рішення — створити прототип — апробувати — зібрати докази — скоригувати — підготувати до впровадження». Така послідовність відповідає потребам внутрішнього забезпечення якості освіти та формує культуру доказового управління освітніми змінами.

Запропонована структура кейсу охоплює п'ять блоків: діагностичний, проєктувальний, прототипувальний, апробаційно-аналітичний і рефлексивно-впроваджувальний. Визначено сім компонентів інноваційного освітнього продукту: проблемно-цільовий, змістовий, діяльнісний, цифровий, оцінювальний, апробаційний і впроваджувальний. Розроблено критерії апробації продукту: педагогічна доцільність, технологічна зручність, доказовість, масштабованість, етична та безпекова прийнятність. Для узагальнення результатів апробації запропоновано індекс готовності продукту до впровадження, який виконує функцію управлінського індикатора.

Практична цінність «EduProduct Lab» полягає в тому, що кейс може бути використаний у підготовці майбутніх менеджерів освітніх змін, у програмах підвищення кваліфікації, у діяльності методичних служб і в управлінських командах закладів освіти. Перспективи подальших досліджень пов'язані з емпіричною апробацією кейсу в різних освітніх середовищах, порівнянням ефективності різних типів освітніх продуктів, удосконаленням цифрового компонента та розробленням банку прикладів для закладів загальної середньої, фахової передвищої та вищої освіти.

Список використаних джерел

1. Про освіту : Закон України від 05.09.2017 № 2145-VIII. База даних «Законодавство України» / Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (дата звернення: 28.04.2026).
2. Про повну загальну середню освіту : Закон України від 16.01.2020 № 463-IX. База даних «Законодавство України» / Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20> (дата звернення: 28.04.2026).

3. Про затвердження Методичних рекомендацій з питань формування внутрішньої системи забезпечення якості освіти у закладах загальної середньої освіти : наказ Міністерства освіти і науки України від 30.11.2020 № 1480. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v1480729-20> (дата звернення: 28.04.2026).
4. Абетка для директора. Рекомендації до побудови внутрішньої системи забезпечення якості освіти у закладі загальної середньої освіти. 2-ге вид. Київ : Державна служба якості освіти України, 2021. URL: <https://sqe.gov.ua/abetka-dlya-dyrektora-2021/> (дата звернення: 28.04.2026).
5. Ямполь Ю. В. Використання інформаційно-цифрових технологій для покращення менеджменту якості освіти в закладах загальної середньої освіти. Інформаційні технології і засоби навчання. 2024. Т. 102, № 4. С. 148–162. DOI: <https://doi.org/10.33407/itlt.v102i4.5383>
6. Ямполь Ю. В., Поліщук С. В., Наместюк І. П. Формування soft skills у майбутніх менеджерів освіти для вдосконалення якості навчання освітніх закладів. Академічні візії. 2023. № 22. URL: <https://www.academy-vision.org/index.php/av/article/view/529> (дата звернення: 26.04.2026).
7. Polishchuk S., Horbatiuk O. The Problem of Quality and Efficiency of Educational Institution Management. Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University. 2023. Vol. 10, No. 1. P. 197–204. DOI: <https://doi.org/10.15330/jpnu.10.1.197-204>
8. OECD. OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an Effective Digital Education Ecosystem. Paris : OECD Publishing, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1787/c74f03de-en>
9. Miao F., Cukurova M. AI Competency Framework for Teachers. Paris : UNESCO, 2024. URL: <https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-teachers> (дата звернення: 26.04.2026).
10. Redecker C. European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu. Luxembourg : Publications Office of the European Union, 2017. DOI: <https://doi.org/10.2760/159770>
11. Mishra P., Koehler M. J. Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. Teachers College Record. 2006. Vol. 108, No. 6. P. 1017–1054. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
12. Design-Based Research Collective. Design-Based Research: An Emerging Paradigm for Educational Inquiry. Educational Researcher. 2003. Vol. 32, No. 1. P. 5–8. DOI: <https://doi.org/10.3102/0013189X032001005>
13. Anderson T., Shattuck J. Design-Based Research: A Decade of Progress in Education Research? Educational Researcher. 2012. Vol. 41, No. 1. P. 16–25. DOI: <https://doi.org/10.3102/0013189X11428813>
14. Branch R. M. Instructional Design: The ADDIE Approach. New York : Springer, 2009. DOI: <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
15. Vial G. Understanding Digital Transformation: A Review and a Research Agenda. The Journal of Strategic Information Systems. 2019. Vol. 28, No. 2. P. 118–144. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jsis.2019.01.003>

References

1. Verkhovna Rada of Ukraine. (2017). *Law of Ukraine "On Education" No. 2145-VIII*. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (in Ukrainian).
2. Verkhovna Rada of Ukraine. (2020). *Law of Ukraine "On Complete General Secondary Education" No. 463-IX*. <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/463-20> (in Ukrainian).
3. Ministry of Education and Science of Ukraine. (2020). *Order No. 1480 "On approval of methodological recommendations on the formation of the internal quality assurance system in general secondary education institutions"*. <https://zakon.rada.gov.ua/rada/show/v1480729-20> (in Ukrainian).
4. State Service of Education Quality of Ukraine. (2021). *Alphabet for the principal: Recommendations for building an internal quality assurance system in a general secondary education institution* (2nd ed.). <https://sqe.gov.ua/abetka-dlya-dyrektora-2021/> (in Ukrainian).
5. Yampol, Y. V. (2024). The use of information and digital technologies for improving education quality management in general secondary education institutions. *Information Technologies and Learning Tools*, 102(4), 148–162. <https://doi.org/10.33407/itlt.v102i4.5383> (in Ukrainian).
6. Yampol, Y. V., Polishchuk, S. V., & Namestiuk, I. P. (2023). Formation of soft skills among future education managers to improve the quality of learning in educational institutions. *Academic Visions*, 22. <https://www.academy-vision.org/index.php/av/article/view/529> (in Ukrainian).
7. Polishchuk, S., & Horbatiuk, O. (2023). The problem of quality and efficiency of educational institution management. *Journal of Vasyl Stefanyk Precarpathian National University*, 10(1), 197–204. <https://doi.org/10.15330/jpnu.10.1.197-204>
8. OECD. (2023). *OECD Digital Education Outlook 2023: Towards an effective digital education ecosystem*. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/c74f03de-en>
9. Miao, F., & Cukurova, M. (2024). *AI competency framework for teachers*. UNESCO. <https://www.unesco.org/en/articles/ai-competency-framework-teachers>
10. Redecker, C. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
11. Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x>
12. Design-Based Research Collective. (2003). Design-based research: An emerging paradigm for educational inquiry. *Educational Researcher*, 32(1), 5–8. <https://doi.org/10.3102/0013189X032001005>
13. Anderson, T., & Shattuck, J. (2012). Design-based research: A decade of progress in education research? *Educational Researcher*, 41(1), 16–25. <https://doi.org/10.3102/0013189X11428813>
14. Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>

15. Vial, G. (2019). Understanding digital transformation: A review and a research agenda. *The Journal of Strategic Information Systems*, 28(2), 118–144. <https://doi.org/10.1016/j.jsis.2019.01.003>