

	Право. Юридичний квест (блок вибіркових дисциплін)
	Обсяг: 48 кредитів ЄКТС (12 дисципліни по 4 кредити ЄКТС)
	Протягом скількох семестрів викладається: шести
	Дні, Час, Місце: згідно розкладу Мова викладання: українська

Презентація

Опис блоку дисциплін

Блок дисциплін розроблений для здобувачів вищої освіти, з метою забезпечення практичної складової освітнього процесу в галузі права. Міжпредметний юридичний квест охоплює теоретичні основи та навички їх практичного застосування з навчальних дисциплін: *Римське право, Риторика, Основи права Європейського Союзу, Криміналістика, Адміністративно-юрисдикційні провадження, Кримінально-виконавче право, Кваліфікація злочинів, Міжнародний захист прав людини, Міжнародне гуманітарне право, Адміністративна відповідальність, Нотаріат, Земельне право.*

Метою міжпредметного юридичного квесту є вироблення здобувачами та здобувачками вищої бакалаврської освіти навичок самостійного застосування окремих юридичних процедур, підґрунтя для особистого здобуття подальших юридичних знань та вміння аналізувати фактичні здобутки вітчизняної правової системи та правових систем провідних країн світу.

Для досягнення проголошеної мети зі студентів, які обрали блок вибіркових дисциплін «Право. Юридичний квест», формується навчальна оперативно-пошукова група, яка розпочинає пошук (вивчення) правових категорій сучасного світу через використання технології юридичного квесту та міжпредметних зв'язків у підготовці конкурентоздатних фахівців з вищою освітою.

Реалії сьогодення породжують необхідність змін у підготовки висококваліфікованих фахівців різних професій. Актуальність запровадження інноваційних підходів в освіті безпосередньо торкається і підготовки фахівців як гуманітарних так і технічних професій. Саме впровадження в процес навчання інтерактивних технологій сприяє оволодінню професійними компетентностями, навичками швидкої адаптації до мінливих умов майбутньої професійної реальності, зростанню мотивації на самовдосконалення та постійний професійний розвиток. Цьому сприятиме вивчення курсів: ***Криміналістики, Кваліфікації злочинів, Адміністративно-юрисдикційних проваджень, Адміністративної відповідальності.***

Головна відмінність інтерактивних технологій полягає в тому, що вони спрямовані не лише і не стільки на закріплення вивченого матеріалу, скільки на засвоєння нового. Саме застосування інтерактивних ігор, тренінгів, квест-технології у підготовці фахівців сприяє максимальному залученню учасників до процесу оволодіння та засвоєння інформації, формуючи у них інтерес до процесу оволодіння знаннями та навичками. Цьому сприятиме вивчення курсів: ***Римське право, Основ права Європейського Союзу, Міжнародного захисту прав людини, Міжнародного гуманітарного права.***

Сполучені Штати є родоначальниками зародження та розповсюдження квестингу (Questing). Його розглядають як концепцію самостійного відкриття та пізнання дійсності, основою якого є особисте активне включення та досвід. Засновниками квестингу вважаються Стівен Глазер та Делі Кларк. У перекладі з англійської мови слово quest – пошук – тривалий цілеспрямований пошук, який може бути

пов'язаний з прикладами або грою. Принципи пошуку активно використовуються при викладанні курсів: ***Риторика, Кримінально-виконавче право, Нотаріат, Земельне право.***

Ефективно квест-технології в освіті почали застосовувати у кінці XX століття, коли Б. Додж запропонував у процесі навчання використовувати пошукову систему, в якій необхідно було знаходити рішення.

Від інших способів навчання квести відрізняються такими особливостями:

- поєднання елементів гри і навчання сприяє підвищенню результативності освітньої діяльності внаслідок отримання задоволення від її виконання, граючи, учасники отримують необхідні знання;
- кожен квест-курс має конкретну тематику, що дозволяє ретельно опрацювати її специфіку;
- квест – це безпосереднє активне включення як викладачів, так і здобувачів та здобувачок освіти. Викладачі створюють завдання, інструкції, маршрути, а учасники безпосередньо проходять квест. Успішність його проходження залежить від чіткості викладення та розуміння теоретичної інструкції, уваги, кмітливості, креативності та злагодженості дій всіх учасників;
- фіксація досягнень наприкінці квесту знаходять відображення у відомості успішності студентів (групові та індивідуальні досягнення).

Освітній квест – це навчальна технологія, що спрямована на досягання конкретної мети та включає у себе набір послідовних, взаємопов'язаних проблемних завдань із елементами рольової гри, для виконання яких надаються конкретні інструкції та необхідні певні ресурси.

Мета навчання

Після успішного закінчення курсу студенти будуть здатні:

- ефективно протистояти інформаційно-психологічній війні;
- аналізувати, обробляти, правильно оцінювати юридичну інформацію з різноманітних джерел;
- використовувати комп'ютерні методи пошуку, обробки, візуалізації та захисту інформації;
- самостійно здійснювати аналіз юридичних документів;
- використовувати методику пошуку рішень у майбутній фаховій діяльності;
- складати план дослідження нагальної проблеми та втілювати його у практику;
- вивчати різноманітні вітчизняні та світові правові джерела;
- перетворювати інформацію, що потребує переосмислення, у зрозумілий формат;
- обирати стратегії спілкування для ефективної командної роботи;
- діяти з дотриманням правових норм;
- цінувати індивідуальне і культурне різноманіття в юридичній царині;
- дотримуватися у професійній діяльності принципів толерантності, діалогу і співробітництва.

Програмні результати навчання

У результаті навчання здобувачі досягнуть таких результатів:

- здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу;
- здатність реалізувати свої права і обов'язки як члена суспільства, усвідомлювати цінності громадянського (вільного демократичного) суспільства та необхідність його сталого розвитку, верховенства права, прав і свобод людини і громадянина в Україні;
- здатність зберігати та примножувати моральні, культурні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку права, його місця у загальній системі знань про природу і суспільство та у розвитку суспільства, техніки і технологій;
- здатність застосовувати знання з основ теорії та філософії права, знання і розуміння структури правничої професії та її ролі у суспільстві;
- знання і розуміння ретроспективи формування правових та державних інститутів;
- здатність аналізувати правові проблеми, формувати та обґрунтовувати правові позиції;

- здатність до критичного та системного аналізу правових явищ і застосування набутих знань у професійній діяльності;
- знання і розуміння особливостей реалізації та застосування норм матеріального і процесуального права;
- здатність визначати належні та прийнятні для юридичного аналізу факти;
- формування медіаграмотності, медіакультури та здатність до їх застосування у професійній діяльності.

Форми і методи навчання

Курси будуть викладені у формі лекцій та практичних занять, організації самостійної роботи студентів в бібліотеках та комп'ютерних мережах. Викладачі використовуватимуть проблемні, пошукові та інтерактивні методи навчання, консультації.

Навчання відбуватиметься на платформі Уніком, Zoom та з використанням застосунків Google, тому здобувачам вищої освіти потрібно мати обліковий запис у навчальному середовищі Уніком та Google, доступ до мережі інтернет.

Організація навчання

№	Назва навчальної дисципліни	Семестр	Кредити ЕКТС	Всього годин	Лекції	Практичні заняття	Лабораторні заняття	Самостійна робота
1	Римське право	3-й осінній	4	120	20	20	0	80
2	Риторика	4-й весняний	4	120	20	20	0	80
3	Основи права Європейського Союзу	5-й осінній	4	120	20	20	0	80
4	Криміналістика	5-й осінній	4	120	20	20	0	80
5	Адміністративно-юрисдикційні провадження	6-й весняний	4	120	20	20	0	80
6	Кримінально-виконавче право	6-й весняний	4	120	20	20	0	80
7	Кваліфікація злочинів	7-й осінній	4	120	20	20	0	80
8	Міжнародний захист прав людини	7-й осінній	4	120	20	20	0	80
9	Міжнародне гуманітарне право	7-й осінній	4	120	20	20	0	80
10	Адміністративна відповідальність	7-й осінній	4	120	20	20	0	80
11	Нотаріат	8-й весняний	4	120	20	20	0	80
12	Земельне право	8-й весняний	4	120	20	20	0	80