

ГАЙД

THINK. CREATE. RESPECT IP: ЯК ФОРМУВАТИ У ШКОЛЯРІВ ПОВАГУ ДО ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ

для вчителів, які прагнуть формувати повагу до
інтелектуальної власності у школярів

 IP ACADEMY 

 Partner of
WIPO Academy



ЗМІСТ

Передмова	3
Розділ 1. Шкільний етап у траєкторії навчання впродовж життя	6
Розділ 2. Вікова траєкторія інтеграції знань про інтелектуальну власність: теми, предмети, навички	11
Розділ 3. Чотири обов'язкові правила для закладів середньої освіти	18
Розділ 4. Поради для вчителів: застосування знань у щоденній шкільній практиці	19
Розділ 5. Екосистема підтримки набуття знань та навичок з інтелектуальної власності	26
Розділ 6. Соціальний ефект і результати інтеграції інтелектуальної власності в навчальні предмети закладів середньої освіти	28
Післямова	30

ПЕРЕДМОВА

Світ, у якому зростають діти, змінився: вони не лише споживають контент, а й щодня його створюють. Відео, малюнки в цифрових застосунках, музика, меми, персонажі, шкільні проєкти, перші онлайн-продажі стікерів чи ілюстрацій – усе це робить інтелектуальну власність частиною дитячої реальності поруч із цифровою безпекою та фінансовою грамотністю.

Навчати дітей інтелектуальної власності важливо з раннього віку, щоб творчість була:

- сміливою і добродесною – з повагою до праці інших;
- публічною і безпечною – із розумінням правил платформ, налаштувань приватності та згоди на публікацію;
- захищеною – з навичками фіксувати авторство і працювати в команді без конфліктів;
- перспективною – із базовим розумінням, як законно монетизувати власні творіння.

Дитина має бачити простий зв'язок: кожен твір має автора, а автор має право на визнання і справедливі умови використання. Це формує повагу до інших авторів і впевненість в унікальності власних творінь.

Чому знання про інтелектуальну власність потрібно інтегрувати у шкільну програму?

Заклади середньої освіти є першою стартовою ланкою, де можна сформувати масову культуру поваги до творчості та прав творців. Коли ці знання лишаються «для вузького кола», суспільство отримує ризики повторюваних порушень:

- звичку копіювати без розуміння меж дозволеного;
- поблажливе ставлення до піратства й контрафакту;
- знецінення оригінальності («так роблять усі» або «все одно вкрадуть»).

Інтеграція знань про інтелектуальну власність у навчальні предмети закладів загальної середньої освіти потрібна не для створення окремої навчальної дисципліни, а для того, щоб доповнити навчання практично орієнтовними навичками. Формування таких компетентностей сприяє розвитку у дітей здатності до творчої самореалізації, дотримання принципів академічної добродесності, безпечної та відповідальної роботи з контентом, а також вміння представляти власні результати інтелектуальної діяльності. Для прикладу, питання інтелектуальної власності можна природно в більшому масштабі інтегрувати в уже існуючі навчальні предмети, зокрема:

Мистецтво:

усвідомлення авторства і цінності власної праці; етичне використання референсів; розрізнення натхнення, цитати й копіювання; коректне зазначення автора та джерела; формування власного стилю без запозичень «один в один».

Інформатика:

пошук і використання легального контенту; базова перевірка умов ліцензій; безпечна публікація (згода, приватність, персональні дані, цифровий слід); розвиток навички відповідального поширення матеріалів; управління цифровою репутацією.

STEM і технології:

мислення винахідника (проблема – рішення – новизна); документування процесу (чернетки, версії, дані, журнали спостережень, тестів); первинна перевірка аналогів і коректні посилання; повага до чужих технічних рішень і дизайнів; уміння чітко описати власний внесок у командному проєкті.

Громадянська освіта:

відповідальні рішення в публічному просторі; правила доброчесної співпраці й повага до внеску інших; розуміння прав і обов'язків у цифровому середовищі; визначення етичних меж творчості та комунікації; культура «виправлення помилки» з відповідальністю.

Підприємництво:

монетизація власних ідей на законних підставах; розуміння бренду та засобів індивідуалізації (торговельної марки, комерційного найменування, географічного зазначення); базові моделі ліцензування й отримання дозволів; етика чесного ринку та свідомий вибір на користь легальних продуктів і сервісів; відмова від контрафакту як частина відповідальної поведінки.

Мотивація вчителя: навіщо це впроваджувати?

Учитель сьогодні – це модератор середовища, де формуються звички. Дитина вчиться не з визначень, а з практики: як оформити презентацію, що можна брати з інтернету, як підписувати роботи, як діяти в команді, як публікувати контент.

Вчителю не потрібно бути юристом для того, щоб інтегрувати знання про інтелектуальну власність у власні навчальні дисципліни. Потрібен чіткий сценарій дій: як пояснити, як попередити помилки, як допомогти виправити, як закріпити доброчесні звички.

Впровадження дає практичний сенс і результат:

- ✓ захищає дитину – від можливого приниження через звинувачення в плагіаті, блокувань в цифровому середовищі, конфліктів у командах;
- ✓ підсилює дитину – формує самоповагу автора і впевненість у унікальності власних результатів творчої діяльності;
- ✓ робить школу сильнішою – формує чіткі правила і зменшує напругу навколо «чужих робіт»;
- ✓ працює на майбутнє країни – бо інтелектуальна власність є основою креативної економіки, інновацій і розвитку суспільства.

Коли дитина каже: «Я вказав автора, бо так правильно» або «Я зробив своє, а не скопіював», школа формує не лише знання – **вона формує культуру суспільства.**



Розділ 1. Шкільний етап у траєкторії навчання впродовж життя

Інтелектуальна власність для дитини сьогодні – це не «складні юридичні правила, що застосовуються у конфліктних ситуаціях», а сукупність щоденних правил та практик, що формують добродесні звички: створення контенту, співавторство у командних проєктах, участь у конкурсах, вибір оригінального товару та відмова від підробок, заробіток на власних результатах інтелектуальної власності. Тому найефективніший шлях – не окремий разовий урок, а системна інтеграція базових знань про інтелектуальну власність у навчальні предмети закладів загальної середньої освіти з паралельним спеціалізованим навчанням для груп учнів, що проявляють активно власні творчі і наукові інтереси. Саме така «двоколійна» модель перетворює знання на навички, а навички – на стабільні повсякденні звички.

Базова інтеграція в навчальні предмети – єдина мова правил для всієї школи. Знання з інтелектуальної власності мають стати частиною щоденного освітнього процесу – так само природно, як медіаграмотність чи безпека в інтернеті. Це дозволяє сформувати в учнів спільні орієнтири: що таке авторство, як використовувати чужі матеріали законно, як відрізнити результати натхнення від копіювання, як поважати права інших і захищати власні творіння.

Інтеграцію знань про інтелектуальну власність можна вибудувати за трьома тематичними напрямками, які органічно доповнюють уже наявні теми шкільних предметів.



Перший напрям – інтеграція знань з авторського права та суміжних прав.

Навчальні предмети, через які реалізується напрям: мистецтво; українська мова та література; іноземні мови (проєктні роботи); інформатика/цифрова грамотність; медіаграмотність; громадянська освіта та інші.

Очікувані результати навчання:

- ✓ набуто розуміння оригінальності у творчості;
- ✓ розвинуто навички доброчесного використання матеріалів;
- ✓ відпрацьовано навички коректного цитування та оформлення посилань;
- ✓ відпрацьовано практику застосування дозволів і зазначення авторства;
- ✓ засвоєно правила безпечної публікації.

Другий напрям – засоби індивідуалізації та культура відповідального споживання.

Навчальні предмети, через які реалізується напрям: громадянська освіта; здоров'я, безпека та добробут; технології та трудове навчання; підприємництво та фінансова грамотність та інші.

Очікувані результати навчання:

- ✓ набуто вміння ідентифікувати підробки, відокремлювати їх від оригінальних товарів, а також оцінювати потенційні ризики порушення прав інтелектуальної власності;
- ✓ поглиблено розуміння ролі засобів індивідуалізації (торговельна марка, комерційне найменування, географічне зазначення) та маркування (TM/®) для визначення якості, походження й відповідальності виробника;
- ✓ розвинуто навички ухвалення усвідомлених рішень як споживача товарів чи послуг (ціна ≠ якість; «підозріло дешево» як сигнал ризику);
- ✓ сформовано здатність оцінювати наслідки контрафактного товару для здоров'я, безпеки та економіки;
- ✓ закріплено звичку відповідального споживання і підтримки легального ринку.

Третій напрям – інновації та технічна творчість (винахідництво, дизайн, впровадження рішень).

Навчальні предмети, через які реалізується напрям: фізика; хімія; біологія; технології; STEM (робототехніка); креслення та проєктування (за наявності); інформатика (у частині продуктового мислення та проєктної роботи).

Очікувані результати навчання:

- ✓ закладено розуміння логіки створення та охорони технічних і дизайнерських рішень (винахід, корисна модель, промисловий зразок – на рівні відповідної вікової доступності);
- ✓ розвинуто здатність застосовувати базові критерії «новизни» та доцільності рішення;
- ✓ сформовано повагу до прав інших розробників і навички відмежування власного внеску від запозичень;
- ✓ закріплено навичку документування розробки (ескізи, прототипи, версії, дати, журнал тестів, спостережень);
- ✓ набуто навичок презентації проєкту з фокусом на цінності, доказах і авторстві (що зроблено, ким, коли і як).

Інтеграція забезпечує єдині правила для всіх учнів, попереджує та знижує ризики недобросовісної поведінки у сфері освіти, зокрема плагіату, підсилює якість проєктів і робить цифрову поведінку більш безпечною та відповідальною.

Спеціалізоване навчання за інтересами. Паралельно з базовою інтеграцією школа має забезпечити «другий рівень» – поглиблене навчання для груп за інтересами: творчі гуртки, шкільні медіакоманди, театральні студії, дизайн- і музичні класи, робототехніка, програмування, наукові секції тощо. В даному випадку учень вже діє як автор або розробник: створює продукт, працює в команді, подає роботи на конкурси, публікує результати й інколи здійснює перші продажі. Тому потрібні не загальні пояснення, а короткі практичні інструменти, які можуть бути корисними в повсякденному житті. Ці інструменти допомагають організувати творчий процес, захистити власні ідеї та безпечно працювати з контентом. Для прикладу:

Співавторство й ролі в команді:

домовленість «до старту» – хто за що відповідає, який творчий внесок робить кожен з учасників, як підписується робота; фіксація особистого внеску кожного в 2–3 рядки в окремому документі.

Ліцензії та дозволи:

швидкий алгоритм «перевірити умови – отримати дозвіл або обрати легальне – правильно підписати»; готові шаблони підписів і коротких повідомлень автору.

Конкурси й «дрібний шрифт» в їх умовах:

чекліст умов участі у конкурсах, зокрема чи є передача прав, хто може використовувати роботу, чи можна змінювати, публікувати, чи зберігається права за творцем.

Захист роботи:

стандарт підпису (автор/команда, дата, творча роль у проєкті), збереження чернеток і версій, зручна структура папок; короткий «паспорт роботи» (що зроблено, ким і коли).

Перші кроки монетизації:

правило «заробляти можна на своєму або ліцензованому»; міні-чек перед продажем (чиє, чи можна, чи є дозвіл/ліцензія, чи немає чужих брендів/персонажів); базові моделі доходу без порушень.

У підсумку це формує для дітей зрозумілу послідовність дій: створюю – перевіряю – підписую – зберігаю докази – публікую та монетизую без ризиків. Дитина отримує не абстрактні знання, а прикладні компетентності під свою індивідуальну творчу траєкторію розвитку – мистецьку, медійну, технічну або наукову.

Ефективні формати навчання та інструменти.

Щоб інтеграція була реальною, потрібні не лише теми, а й зручні формати, які вчитель може швидко впровадити у свій урок, а гурток – у свою роботу.

Серед різних форматів можна виділити зокрема:

- | | |
|---|--|
| 01 Інтегровані уроки (короткі модулі 4–6 занять на рік у межах предметів). | 04 Мікроінтенсиви для гуртків (2–8 годин під конкретну спеціалізацію). |
| 02 Проєктні спринти (команда створює продукт і одразу проходить «IP-check»: автори, джерела, дозволи, ролі, правила публікації). | 05 Менторські сесії з експертами (під реальні кейси дітей – конкурс, YouTube, виставка, магазин). |
| 03 Симуляції кейсів (суперечки про авторство, «зниклий автор у команді», «скарга правовласника», «заблокований контент»). | 06 Креативні формати для молодших: мультфільми, комікси, настільні ігри, серії випусків історій про інтелектуальну власність. |

Щоб навчання інтелектуальної власності справді стало «впродовж життя», школа має бути стартом, а не фіналом.

Професійна та фахова передвища освіта. Фокус навчання спрямовано на практичні модулі відповідно до спеціальності, зокрема на право й економіку нематеріальних активів, використання ліцензій у професійній діяльності та безпечні моделі монетизації. Практичний компонент включає аудит нематеріальних активів у дипломних і проєктних роботах, міні-ліцензії та пітчі комерціалізації.

Заклади вищої освіти. Фокус навчання охоплює набуття, здійснення і захист прав, трансфер технологій, розвиток інноваційних проєктів і стартап-культуру. Практична частина передбачає командні проєкти з IP-аудитом, роботу з реєстрами, підготовку чернеток договорів і ліцензій, а також розроблення політик інтелектуальної власності в проєктах.

Безперервна освіта для оновлення знань і навичок. Фокус зосереджено на курсах і сертифікаціях для креативних індустрій, інноваторів і державного сектору, зокрема на охороні, комерціалізації, захисті від піратства та контрафакту, а також на правозастосуванні. Найефективніші формати включають інтенсиви, симуляції кейсів, міжсекторальні круглі столи та тренерські школи.

Інтеграція знань про інтелектуальну власність у предмети закладів середньої освіти створює базову культуру поваги та доброчесності для всіх дітей. Спеціалізоване навчання у гуртках і секціях дає глибину та практику тим, хто вже створює і презентує результати творчості й науки. Разом це формує логіку навчання впродовж життя: від школи до професійної реалізації, де інтелектуальна власність стає стійкою робочою навичкою.

Розділ 2. Вікова траєкторія інтеграції знань про інтелектуальну власність: теми, предмети, навички

Вікова траєкторія інтеграції теми інтелектуальної власності – це послідовна програма навчання, яка визначає, **який зміст** доцільно вводити на кожному віковому етапі та **через які навчальні предмети** його опрацьовувати, щоб у результаті формувалися **конкретні вміння й моделі відповідальної поведінки** у творчості, навчанні та цифровому середовищі. Її ключова ідея проста: дитина не «вивчає тему раз і назавжди», а поступово повертається до тих самих сенсів та правил на новому рівні складності – відповідно до віку, досвіду та реальних життєвих ситуацій (творчі роботи, презентації, командні проекти, публікації, конкурси, перші спроби монетизації).

Така траєкторія потрібна для системної побудови планів навчання учнів закладів середньої освіти, тому що **інтелектуальна власність не працює як абстрактне визначення**. Вона працює як набір щоденних рішень: чи можна взяти цю ілюстрацію; як правильно оформити посилання на джерело; як поділити авторство в команді; що робити з помилкою; як обрати легальний контент; де проходить межа між натхненням і копіюванням; як не втратити репутацію через «дрібницю». Саме тому зміст розділу прив'язано не тільки до віку, а й до **контекстів навчання**: у молодших класах – через етику «моє – чуже» й прості ритуали дозволу; у середній школі – через доброчесність, цифрову грамотність і культуру посилань, командні правила, репутацію; у старшій школі – через конкурси, етику використання AI-інструментів, договори, інструменти охорони та моделі монетизації.

Траєкторія також допомагає школі діяти узгоджено: коли правила авторства і використання матеріалів підтримуються **у різних навчальних предметах**, у дитини формується єдина логіка поведінки, а не «одне правило на уроці – інше у житті». Для вчителя це означає менше конфліктів, а більше передбачуваності: зрозуміло, **які теми доречні саме зараз**, які формати працюють, і який результат має залишитися в учня після кожного вікового етапу навчання.

➔ 6–8 років (1–2 класи) – «Мое – твоє» у творчості

Чому саме цей вік: діти багато малюють, вигадують, співають, пробують «як у когось», бо так красиво й цікаво. Саме зараз закладаються перші правила поваги й справедливості: чуже можна брати не «потай», а з дозволом і з подякою.

Про що говоримо й що тренуємо:

- | | |
|--|---|
| ✧ Автор і твір:
кожен малюнок, історія чи пісенька мають автора – це чиясь праця. | ✧ Дозвіл як звичка:
«Можна я використаю?» – так само природно, як «будь ласка». |
| ✧ Як виправляти помилки:
якщо взяв чуже – зупинися, назви автора, перепроси й підпиши або заміни. | ✧ Приватність людини:
не фотографувати і не викладати інших дітей без їхньої згоди та згоди дорослих. |
| ✧ Надхнення і копіювання:
надихатися можна, але важливо робити щось своє краще, унікальне, а не «один в один». | |

Навчальні предмети для інтеграції:

- **Мистецтво:** звичка підписувати роботи; «галерея класу» з іменами авторів; коротка практика «згадування автора» під час перегляду робіт і обговорень.
- **Українська мова та читання:** розмова про те, хто автор казки чи вірша; відпрацювання позначки «за мотивами» у творчих переказах і власних продовженнях історій.
- **Я досліджую світ:** прості правила поваги до чужого; пояснення поняття «мое чи чуже»; розрізнення «чесно чи нечесно» на знайомих дітям щоденних прикладах (у класі, вдома, у грі, в інтернеті).

Очікувані результати навчання:

- ✓ уміння **називати автора** (хто створив роботу);
- ✓ звичка **питати дозвіл** перед використанням чужого;
- ✓ уміння **підписувати свою роботу** («Автор: ...»);
- ✓ розуміння, що **фото й відео інших людей не можна поширювати без згоди**;
- ✓ уміння **спокійно виправляти помилки**: «Перепрошую, це не моє – я підпишу автора або заміню матеріал».

➔ 8–11 років (3–5 класи) – «Користуюся чесно і створюю своє»

Чому саме цей вік: з'являються перші презентації та проєктні роботи, активніше використовується інтернет для навчання, діти починають публікувати й поширювати контент, а також роблять перші самостійні вибори як споживачі – орієнтуються в брендах і «що краще купити».

Про що говоримо й що тренуємо:

- | | |
|--|--|
| <p>✦ Джерело і посилання:
що означає «взято звідки» і як це правильно зазначити в роботі.</p> | <p>✦ Бренди, оригінальні товари і підробки:
як ідентифікувати підробки й чому «підозріло дешево» – сигнал ризику.</p> |
| <p>✦ Легальний контент:
як обирати матеріали, які можна використовувати (просте правило «перевірив – підписав – зберіг посилання»).</p> | <p>✦ Приватність у публікаціях:
чому чужі фото, скріни й переписки не можна викладати без дозволу.</p> |
| <p>✦ Доброчесність у навчанні:
різниця між допомогою, цитатою, переказом і плагіатом у презентаціях та шкільних текстах.</p> | <p>✦ Як виправляти помилки:
якщо вже використано чуже – додати автора та посилання, замінити матеріал або переробити чесно.</p> |

Навчальні предмети для інтеграції:

- **Інформатика (цифрова грамотність):** пошук легальних матеріалів, базові правила ліцензій, безпечна публікація, «чек перед здачею».
- **Українська мова та читання:** переказ і перефразування, цитата, позначки «за мотивами», оформлення джерел.
- **Мистецтво:** ремікс і запозичення, авторство, підпис і повага до першоджерела.
- **Я досліджую світ:** чесність, відповідальність, репутація, правила спільної роботи.

Очікувані результати навчання:

- ✓ уміння **додавати автора і джерело** у презентацію, плакат або проєкт;
- ✓ здатність **знаходити матеріали, які дозволено використовувати**, за простим алгоритмом перевірки;
- ✓ здатність **ідентифікувати оригінальні товари й підробки** (маркування, походження, продавець, «підозріло низька ціна»);
- ✓ дотримання **правил публікації:** згода, приватність, обережність із чужими даними;
- ✓ уміння **спокійно виправляти помилки:** замінити зображення, музику, додати підпис і посилання, перепросити та оновити роботу.

➔ 11–15 років (6–9 класи) – «Команда, репутація, перші гроші».

Чому саме цей вік: підлітки активно публікують контент, працюють у командах (проекти, гуртки, шкільні медіа), беруть участь у конкурсах, пробують перші способи заробітку. Водночас загострюється потреба у справедливості та визнанні – тому питання авторства, внеску й правил «можна чи не можна» стають особисто значущими.

Про що говоримо й що тренуємо:

- | | |
|--|---|
|  Команда і співавторство:
ролі, внесок, справедливе визнання, правила спільної публікації. |  Академічна доброчесність:
як уникати плагіату в рефератах, проєктах і творчих роботах; навичка коректного перефразування й цитування. |
|  Дозвіл і ліцензія:
що означає «можна використовувати», чим відрізняється дозвіл від ліцензії, як діяти перед публікацією і особливо перед монетизацією. |  Штучний інтелект і доброчесність:
прозоре використання AI-інструментів (позначення, межі запозичень, відповідальність за результат). |
|  Монетизація без ризиків:
заробіток можливий на власному або ліцензованому контенті; базові «маршрути» доходу та типові помилки. |  Приватність і цифрові ризики:
згода на зйомку чи публікацію, межі особистого, кібербулінг контентом, цифровий слід. |
|  Як врегулювати конфліктну ситуацію та усунути порушення:
алгоритм дій у разі скарги, конфлікту авторства або претензій щодо використаних матеріалів. | |

Навчальні предмети для інтеграції:

- **Інформатика:** правила платформ, Creative Commons, перевірка умов використання, авторські позначки, етика AI, безпечна публікація.
- **Українська мова та література:** цитування, перефразування, оформлення джерел, антиплагіат як практична навичка.
- **Мистецтво:** адаптації, постановки, ремікси, виконання, авторство в колективній творчості.
- **Громадянська освіта:** права й обов'язки, репутація, відповідальність, публічні конфлікти та способи їх розв'язання.
- **Технології, дизайн:** оригінальність і прототипування, підготовка продукту до публікації чи продажу, документація процесу.
- **Підприємництво (модуль/гурток):** прості моделі доходу, етика ринку, бренд і правомірна монетизація.

Очікувані результати навчання:

- ✓ уміння **фіксувати ролі й внесок команди** (коротка домовленість у чаті чи нотатці, правило публікації);
- ✓ розуміння **різниці між некомерційним і комерційним використанням та пов'язаними ризиками**;
- ✓ здатність **перевіряти правомірність використання музики, зображень і текстів у власному контенті**;
- ✓ уміння **діяти у випадку порушення або конфлікту**: прибрати чи замінити, додати автора й посилання, перепросити, домовитися;
- ✓ дотримання **безпечної публікації**: згода, приватність, мінімізація цифрових ризиків;
- ✓ здатність **прозоро використовувати AI-інструменти** (позначення, відповідальне запозичення, недопущення привласнення чужого).

➔ 16+ років (10–11 класи) – «Інновації, ринок, держава»

Чому саме цей вік: з'являються конкурси й фестивалі з правилами, написаними «дрібним шрифтом», грантові можливості, перші стартап-ідеї, портфоліо для вступу й роботи, а іноді – реальні домовленості та договори. На цьому етапі помилка в правах може коштувати участі в конкурсі, втрати можливості монетизації або репутаційного удару.

Про що говоримо й що тренуємо:

- | | |
|---|--|
|  Вибір інструмента охорони:
логіка «коли що доречно» – авторське право, торговельна марка, промисловий зразок, патент (без зайвого переобтяження термінами). |  Монетизація і ліцензування:
базові моделі доходу, відкриті ліцензії, межі дозволеного під час комерційного використання. |
|  Пошук і перевірка аналогів:
навіщо робити попередній пошук, як не дублювати чуже рішення і не порушувати чужі права. |  Приватність і професійна репутація:
цифровий слід, відповідальність за публікації, стандарти комунікації та самопрезентації. |
|  Конкурси, фестивалі, гранти:
читання умов участі, «червоні прапорці» (відчуження прав, надто широкі дозволи, безстрокові ліцензії), різниця між відчуженням і ліцензією. |  Як врегулювати конфліктну ситуацію та усунути порушення:
як реагувати на претензію – докази, переговори, коректна заміна матеріалів, зняття ризиків без ескалації. |

Навчальні предмети для інтеграції:

- **Правознавство, громадянська освіта:** договори й ліцензії (логіка вибору виду ліцензії, базові умови договору), відповідальність, баланс інтересів, права й обов'язки учасників конкурсу чи проєкту.
- **Підприємництво, фінансова грамотність:** нематеріальні активи як цінність, моделі монетизації, ліцензування, бренд і правомірне просування продукту.
- **Інформатика:** правомірність цифрового контенту, цифрова репутація, етика й правові аспекти використання AI, безпечна публікація.
- **STEM, фізика, хімія, біологія:** інновації, «охороноздатність» різних об'єктів інтелектуальної власності на рівні вікової доступності, пошук аналогів, культура доказів і результатів.
- **Технології, дизайн, креслення (за наявності):** промисловий зразок і дизайн як актив, документація розробки, підготовка проєкту до публікації/подачі.

Очікувані результати навчання:

- ✓ сформоване розуміння логіки вибору інструмента охорони (авторське право або торговельна марка, або промисловий зразок, або патент – на рівні вікової доступності);
- ✓ розвинено здатність читати умови конкурсу чи гранту та виявляти ризики щодо втрати чи обмеження прав інтелектуальної власності (відчуження прав, надмірно широкі ліцензії);
- ✓ набуто здатності виконувати базовий «аудит» проєкту: що є власним, що – запозиченим, що – ліцензованим, що потребує дозволу;
- ✓ відпрацьовано здатність описувати продукт/ідею та презентувати проєкт із дотриманням прав інших і чітким виділенням власного внеску;
- ✓ опановано орієнтування в простих моделях ліцензування та доходу (розрахунок роялті чи інших видів виплати за договором, публічні ліцензії);
- ✓ розвинуто готовність діяти у разі претензії: зібрати докази, коректно замінити матеріали, домовитися і усунути ризики без загострення.

Ця траєкторія не додає школі «ще один предмет». Вона дає школі **практичний інструмент**, який більше підсилює якість уже наявного навчання: у творчих дисциплінах – підтримує авторство й розвиває оригінальність; у цифрових – формує безпечну публікацію та відповідальну репутацію; у STEM – привчає до новизни, перевірки аналогів і документування; у підприємництві – пояснює логіку нематеріальних активів і чесного ринку.

Головний показник успіху тут дуже конкретний: поведінка школярів змінюється завдяки тому, що школа вчить зрозумілим правилам і практиці, яких дотримуються усі учні і які є незмінними для всіх. У молодших класах це проявляється в простих звичках – підписати роботу, назвати автора, попросити дозвіл, виправити помилку без сорому. У середній школі – у вмінні коректно використовувати матеріали в презентаціях і проєктах, безпечно публікувати та діяти доброчесно в команді. А у старшій школі траєкторія приводить до дорослої прикладної компетентності: зчитуються правила конкурсу і помічаються ризики передачі прав; виконується базовий «аудит» проєкту (що своє, що чуже, що ліцензоване); формується вміння описувати продукт або ідею так, щоб не порушувати чужих прав; з'являється орієнтація в простих моделях ліцензування і доходу; відпрацьовується алгоритм дій у разі претензії – зібрати докази, замінити, домовитися, не загострювати.

Саме це і є метою визначення вікової траєкторії інтеграції знань про інтелектуальну власність: показати послідовний шлях, на якому інтелектуальна власність стає не теорією «для майбутнього», а робочою компетентністю, що реально захищає дитину, підсилює її творчість і зменшує ризики – у школі, на конкурсах, у проєктній діяльності та в перших кроках професійного самовираження.

Розділ 3. Чотири обов'язкові правила для закладів середньої освіти

Щоб знання про інтелектуальну власність справді були корисними, школі достатньо закріпити **обов'язкові правила**, які повторюються в кожному класі та в кожному проєкті. Вони створюють зрозумілу систему: **ким створюється твір, як оформлюється і творчий внесок кожного учасника.**

Підпис автора на кожній роботі. Мінімальний стандарт: *Автор(ка), клас, дата* (для командних – перелік учасників). Працює для малюнків, текстів, фото, відео, макетів, виробів і проєктів. Це фіксує авторство і формує повагу до результату праці.

Список джерел у кожній презентації та проєкті. Окремий слайд чи блок «Джерела» або підписи під матеріалами. Робота без джерел повертається на доопрацювання так само, як робота без імені. Це знімає «випадковий плагіат» і навчає доброчесного використання матеріалів.

Командний лист ролей і домовленостей. Коротка форма на 5 рядків: *ролі, внесок, хто публікує, як підписуємо, де зберігаються файли.* Заповнюється до старту роботи. Це запобігає конфліктам «мене забули» і формує культуру співавторства.

Чекліст перед публікацією, поданням на конкурс або монетизацією. Одна сторінка з ключовими питаннями: *чиє? чи можна? чи є дозвіл або ліцензія? як зазначено автора? які умови конкурсу або оприлюднення проєкту?* Це захищає учнівські проєкти від дискваліфікацій, скарг і репутаційних втрат.

Разом ці правила створюють єдині «правила гри» для всієї школи: менше суперечок і «розборів», більше довіри між учнями та вчителями, сильніші командні проєкти і стабільна культура доброчесності. Важливо, що ці правила працюють лише тоді, коли їх виконувати щодня, а вимоги однаково застосовуються до всіх робіт – від простого малюнка до конкурсної заявки. Тому в наступному розділі подано практичні поради для вчителів: як у реальних ситуаціях застосовувати ці правила, щоб вони ставали звичними діями, а не разовими вимогами.

Розділ 4. Поради для вчителів: застосування знань у щоденній шкільній практиці

Цей розділ підготовлено як практичний інструмент для вчителя: він допомагає швидко й коректно реагувати на типові шкільні ситуації, пов'язані з авторством, використанням матеріалів з інтернету, командними проєктами, конкурсами та публікаціями. Мета – зменшити конфлікти, підвищити рівень доброчесності й дати вчителю зрозумілий алгоритм дій без потреби бути юристом.

Ситуації подані у форматі коротких «сценаріїв» із виразним контекстом, щоб учитель легко впізнавав реальні кейси та бачив наслідки дрібних порушень: втрата результату, репутаційні ризики, падіння мотивації учнів, недовіра до оцінювання. Кожен кейс має єдину структуру: ситуація → дії вчителя → ризики без втручання → правило. Така логіка потрібна, щоб переводити разові інциденти в сталі практики (ритуали, чек-листи, стандарти підпису, правила командної роботи) і формувати у школі передбачувані «правила гри».



Порада № 1. Навчіть учнів простих правил оформлення авторства та джерел

Учень готується до міського конкурсу. Презентація в нього справді сильна: він зібрав матеріал, продумав структуру, зробив висновки. Для першого слайда знаходить у мережі дуже влучне фото, яке «чіпляє», і ставить його на обкладинку. Без підпису – бо не знає, як правильно, і соромиться питати. Своє ім'я як автора презентації він теж ніде не зазначає: ні на титулі, ні в кінці. Здається, що це дрібниці.

На захисті журі слухає уважно – і раптом питає просте: «А хто автор цього фото?» Учень завмирає. Він не може сказати, що фото його, але й автора назвати не може. І виходить прикро: через один не підписаний кадр починають сумніватися в усьому іншому, що він зробив сам. А ще гірше те, що без позначеного власного авторства його робота виглядає «нічиєю»: ніде не видно, де саме його внесок, що він створив самотійно і за що має право отримати визнання. Учень відчуває сором і несправедливість, хоча насправді йому просто не вистачило навички правильно оформити авторство.

Що може зробити вчитель:

- ✓ Пояснити коротко й чітко: авторство – це не формальність. Воно одночасно захищає роботу і показує внесок: хто створив, що саме створив, що використано ззовні й на яких умовах.
- ✓ Дати простий стандарт оформлення «свого» і «чужого»: на обкладинці або в кінці: «Автор презентації: ... (клас), дата»; для матеріалів інших авторів: «Фото: ... / Джерело: ... / Використано з дозволу / За ліцензією ...».
- ✓ Зробити правилом: у кожній презентації має бути слайд «Авторство і джерела» (власний автор + використані матеріали). Якщо його немає – робота повертається на доопрацювання.
- ✓ Додати мініперевірку перед здачею: «Що тут моє?», «Що чуже і чи можна це використовувати?», «Де це підписано: і моє авторство, і джерела?».

Інакше:

- ✗ Роботи можуть «провалюватися» на конкурсах не через зміст, а через відсутність оформленого авторства й джерел.
- ✗ Діти починають боятися публічних виступів, бо не розуміють правил.
- ✗ Авторство лишається випадковістю, а не звичкою, і діти не вчаться захищати власний внесок.

Правило:

Стандарт простий: своє – підписати як своє; чуже – оформити з автором, джерелом і дозволом або ліцензією.



Порада № 2. Розповідайте про інтелектуальну власність на прикладі повсякденних ситуацій у класі

Захист презентацій. Учень зробив «як у блогерів»: меми, трендовий трек, яскраві картинки. Клас сміється, реагує тепло – дитина нарешті відчула успіх і сміливість проявитися.

Питання вчителя звучить буденно: «Хто автор музики й зображень?» У відповідь – щире здивування: «Та це ж просто з інтернету».

Увечері на шкільну сторінку приходить повідомлення: автор ілюстрації впізнав свою роботу і просить або прибрати, або вказати авторство та джерело. Для учня це різка зміна ролей: зранку – триумф, увечері – сором. І разом із соромом з'являється небезпечний висновок: не «як зробити правильно», а «як зробити так, щоб не помітили».

Що може зробити вчитель:

- ✓ **Перевести інцидент у навчальний крок:** «Презентація сильна. Помилка лише в оформленні використаних матеріалів. Зараз виправляємо і робимо висновок на майбутнє».
- ✓ **Пояснити на знайомих прикладах:** TikTok-музика, меми, фан-арт, кадри з фільмів – це теж чиясь праця, і в кожного матеріалу є умови використання.
- ✓ **Дати просту регулярну практику:** 5 хвилин «Знайди автора»: що взято, де перевірити умови, як правильно підписати (автор, джерело, ліцензія/дозвіл).
- ✓ **Закріпити вимогу як стандарт:** роботи без джерел і підписів не «караються», а повертаються на доопрацювання – так само, як робота без назви чи без прізвища.

Інакше:

- ✗ Інтелектуальна власність залишиться «теорією», а поведінка не зміниться.
- ✗ Діти не відчують межі між «взяти» і «використати правомірно».
- ✗ Сформується логіка обходу правил: «головне – щоб не було наслідків».

Правило:

Авторське право потрібно вчити під час створення учнями творів, презентацій, проєктів.



Порада № 3. Запроваджуйте правило команди: фіксація ролі кожного, творчого внеску та співавторства

Троє учнів готують проєкт для презентації його в Малій академії наук України: хочуть очистити воду в річці після розливу речовин із судна. Для них це не «просто конкурс» – вони бачили наслідки на власні очі й вирішили діяти. Працюють як команда: один збирає прототип і тестує матеріали, другий робить заміри та веде журнал, третій аналізує відомості, описує методику й оформлює презентацію. Усе складається в один спільний результат, у який вкладено тижні, вечори після уроків і багато віри в себе.

Настає день подачі. Один із них бере ініціативу: «Я подам заявку, там кілька полів і файли». Наступного ранку двоє інших відкривають підтвердження – і бачать у заявці лише одне прізвище. Вони пишуть: «Ти нас не додав?» – і чують у відповідь: «Та яка різниця. Головне пройти. Потім скажу, що ми разом».

У цей момент зникає довіра творчої співпраці, бо «потім» не повертає головного: права бути названими авторами своєї роботи.

Що може зробити вчитель:

- ✓ **Назвати речі своїми іменами**, спокійно й впевнено: командний проєкт не може бути поданий як одноосібний – це порушує доброчесність і правила співавторства.
- ✓ **Допомогти виправити ситуацію офіційно**: разом підготувати уточнення організаторам (лист або заяву), додати всіх учасників, зафіксувати співавторство та внесок кожного.
- ✓ **Запровадити «домовленість до старту» як стандарт класу**: коротко і письмово (в документі чи чаті) зафіксувати ролі, внесок, хто подає матеріали, як підписуються учасники, хто має доступ до файлів і фінальних версій.
- ✓ **Пояснити ціну авторства простими словами**: у науці та інноваціях авторство – це репутація й довіра; їх неможливо «дописати потім», якщо вже зроблено подання або публікацію.

Інакше:

- ✗ Команди розвалюються навіть після успіхів, бо образа сильніша за перемогу.
- ✗ Діти починають уникати спільних проєктів і обирають «краще сам, ніж знову так».
- ✗ У школі накопичуються конфлікти, скарги та відмова учнів брати участь у конкурсах надалі.

Правило:

Командні домовленості фіксуються до подачі: ролі, авторство, порядок подання та правила публікації.

**Порада № 4. Пов'язуйте власну творчість із можливістю заробітку**

Шкільний ярмарок. Учень приніс наліпки й листівки – діти купують, просять «ще одну», він радіє: уперше відчув, що те, що він створив комусь потрібно.

Але за кілька хвилин звучить запитання: «Тут відомі чужі персонажі. Ти маєш право це продавати?»

У батьківському чаті починаються обговорення, організатори просять прибрати роботи зі столу, щоб уникнути скарг. Учень збирає свої наліпки в пакет на очах у всіх. Те, що вчора у всіх викликало захоплення, сьогодні стало проблемою. Якщо дорослі не пояснять спокійно й чітко, дитина запам'ятає не урок, а сором.

Що може зробити вчитель:

- ✓ **Підтримати й знизити напругу:** «Ти не зробив нічого «поганого навмисно». Ти просто не знав правил, і ми зараз їх розберемо».
- ✓ **Пояснити межу коротко й ясно:** продавати можна **власне** або те, на що є **дозвіл/ліцензія**. «Перемалював» не означає «моє», якщо персонаж впізнаваний.
- ✓ **Запропонувати безпечну альтернативу без втрати мотивації:** допомогти втілити ідею розробки наліпок і листівок як **авторської серії** (власні персонажі, орнаменти, шкільні символи, оригінальні сюжети).
- ✓ **Дати простий чек перед продажем:** «Чиє це? → Чи можна продавати? → Де підтвердження дозволу або ліцензії?»

Інакше:

- ✗ Ситуація перетвориться на репутаційний удар для дитини й школи.
- ✗ Закріплюється небезпечна модель поведінки: «можна брати чуже для прибутку», що підвищує ризик повторення порушень уже поза школою.
- ✗ Дитина отримує репутаційний «ярлик» у середовищі («продав чужих героїв»), і це б'є по довірі до її наступних робіт, навіть якщо вони будуть оригінальні.

Правило:

Заробляти можна на своєму. Чуже – лише з дозволом або ліцензією.



Порада № 5. Будьте прикладом і зробіть звички видимими: правила, ритуали, чек-листи

У класі про повагу до авторів говорять правильно й переконливо. Але коли діти здають роботи, у багатьох презентаціях і плакатах залишаються чужі зображення без підписів. Це «проходить», бо зміст непоганий, а часу завжди бракує.

Одну з робіт школа публікує в соцмережах. Спершу все виглядає як успіх: лайки, коментарі, гордість. А потім з'являється повідомлення від автора ілюстрації: «Це моя робота. Будь ласка, приберіть або зазначте авторство». Публікацію доводиться знімати або терміново переробляти. Діти бачать, як «визнання» за кілька годин перетворюється на сором і виправдання.

І найболючіше звучить тихо, без конфлікту – від учня, який усе зробив сам: «То навіщо я старався, якщо джерела все одно ніхто не перевіряє?» У цей момент стає очевидно: проблема не в дітях, а в тому, що правила існують на словах, але не закріплені як щоденна практика.

Що може зробити вчитель:

- ✓ **Запровадити простий ритуал здачі:** 30 секунд перед «Надіслати/Здати» і три питання: **хто автор, які умови використання, що зроблено мною.**
- ✓ **Оформити «Етичну ліцензію класу»:** короткі, зрозумілі правила про джерела, підпис, дозволи та приватність, які **однаково діють для всіх** і для всіх типів робіт.
- ✓ **Занотовувати історію створення проєкту:** посилання на джерела, чернетки, версії, дати, скріншоти дозволів (за потреби). Не як «покарання», а як нормальна частина будь-якої якісної роботи.
- ✓ **Показувати власний приклад:** у ваших матеріалах (презентації, роздатки, дописи) завжди є підпис і джерела – діти найшвидше вчаться з того, що бачать щодня.

Інакше:

- ✗ Правила залишаються красивими словами, а реальною звичкою стане копіювання «бо так швидше».
- ✗ Сформується подвійний стандарт: говоримо про повагу, але оцінюємо лише результат.
- ✗ Зростатимуть конфлікти, скарги й недовіра до справедливості оцінювання, а найстаранніші діти втрачати мотивацію.

Правило:

Звички формує середовище. Необхідно запровадити простий ритуал, чіткий стандарт і однакові вимоги для всіх.

Розібрані ситуації показують просту закономірність: культура поваги до інтелектуальної власності не формується разовими поясненнями – вона з'являється там, де є послідовні правила, однакові вимоги та зрозумілі дії дорослого в моменті. Якщо вчитель закріплює ці підходи як частину щоденної роботи (підпис, джерела, домовленості в команді, коротка перевірка перед публікацією), школа отримує не «ще одну тему», а стабільний освітній результат: більше довіри, менше конфліктів і сильніші учнівські проекти.



Розділ 5. Екосистема підтримки набуття знань і навичок з інтелектуальної власності

Комплексні уроки дають дитині знання, але саме середовище перетворює ці знання на щоденні звички. Найкращий результат з'являється тоді, коли однакові цінності підтримуються всюди: вдома – через щоденні рішення і приклад дорослих, у школі – через сталі правила та однакові вимоги, у громаді – через прозорі умови конкурсів і проєктів, на рівні держави – через ресурси, навчальні матеріали та підготовку педагогів. Тоді інтелектуальна власність сприймається не як «окрема тема», а як нормальна культура творчості, навчання і відповідальності.

Сім'я

- **Щоденний приклад:** легальні підписки, відмова від піратських ресурсів, спокійне пояснення «чому ми платимо за контент і оригінальний товар».
- **Підтримка авторства:** звичка називати автора (пісні, ілюстрації, фото), помічати працю творців і говорити про її цінність.
- **Прості правила вдома:** «беремо – питаємо», «використовуємо – зазначаємо», «публікуємо – підписуємо».
- **Підтримка дитини як автора:** допомога з фіксацією авторства (підпис, дата, збереження файлів і версій), спокійна реакція на помилки та навчання через життєві ситуації.

Школа

- **Системність замість разових акцій:** більше різноманітних інтегрованих уроків в різних навчальних предметах, короткі практичні кейси, повторення ключових правил у кожній віковій групі.
- **Політика доброчесності:** зрозумілі вимоги до джерел, авторства і командних робіт; однакові критерії для всіх учнів і проєктів.
- **«Етична ліцензія класу»:** домовленості про використання контенту, правила цитування, межі «можна чи не можна» у проєктах, публікаціях і виступах.
- **Гуртки та проєктна діяльність:** кіно, дизайн, театр, робототехніка як простір, де правила інтелектуальної власності відразу відпрацьовуються на практиці.

Держава

- **Навчання впродовж життя:** чітка «вікова траєкторія» компетентностей, щоб шкільні теми склалися в послідовну систему.
- **Підготовка педагогів і тренерів:** методичні матеріали, короткі модулі, кейси, стандартизовані рекомендації для закладів освіти.
- **Інфраструктура підтримки:** національний навчальний центр, платформи з легальним контентом, доступні пояснення для дітей, батьків і вчителів.
- **Комунікаційні кампанії:** популяризація поваги до прав творців, протидія піратству й контрафакту через зрозумілі приклади та соціальну комунікацію.

Громада та громадський сектор

- **Гнучкі формати:** майстер-класи, комікси, мультсеріали, челенджі, ігри – швидко, просто і мовою дітей.
- **Зв'язок зі «справжнім світом»:** зустрічі з креаторами, локальні фестивалі, виставки, конкурси з прозорими правилами щодо прав.
- **Масштабування дієвих рішень:** пілотні практики, які працюють, мають ставати моделями для інших шкіл і громад.
- **Партнерство:** спільні програми держави, шкіл і громадських ініціатив; ресурси, менторство, підтримка вразливих груп дітей.

Узгоджена екосистема дає головне: дитина не просто «знає правила», а живе в середовищі, де повага до інтелектуальної власності є зрозумілою, послідовною і підтриманою на кожному кроці.

Розділ 6. Соціальний ефект і результати інтеграції інтелектуальної власності в навчальні предмети закладів середньої освіти

Інтеграція знань про інтелектуальну власність у навчальні предмети працює як м'яке налаштування щоденних практик у школі. Дитина поступово вчиться помічати авторство, діяти доброчесно, безпечно публікувати власні роботи, поважати працю інших і розуміти, що творчість може мати цінність – зокрема й економічну. Завдяки цьому зникає відчуття, що правила існують «для перевірок» або «для дорослих», а натомість з'являється проста й зрозуміла культура: створювати своє, коректно використовувати чуже, відповідально виходити в публічний простір.

Для школи це означає менше конфліктів навколо плагіату, сильніші проєкти та єдині правила роботи з контентом і командними результатами. Для суспільства – вищу цифрову зрілість, повагу до праці творців і нижчу толерантність до піратства та контрафакту. Для держави – формування покоління, здатного створювати інновації, відповідально працювати з нематеріальними активами та зміцнювати конкурентоспроможність країни через креативну економіку й інноваційний розвиток.

Для дитини

- **Розвиток творчості без копіювання:** формування власного стилю, сміливість експериментувати й створювати унікальні результати.
- **Чітке розуміння меж «можна та не можна»:** уміння коректно використовувати матеріали інших авторів, розрізняти натхнення, цитування і копіювання.
- **Самоповага автора і захист власних робіт:** звичка підписувати роботи, зберігати докази створення, публікувати безпечно та відповідально.
- **Перші навички легальної монетизації:** базове розуміння ліцензій, дозволів, чесних колаборацій і принципу «дохід можливий на своєму або дозволеному».
- **Базова правова й цифрова культура:** відповідальна поведінка онлайн, повага до приватності, збереження репутації та розуміння наслідків порушень.

✓ Для школи

- **Менше плагіату та конфліктів:** зниження кількості скарг і напруги навколо «вкрадених» робіт, непорозумінь у командних проєктах і порушень у публікаціях.
- **Вищий рівень академічної доброчесності:** краща якість учнівських робіт, коректні джерела й зрозумілі стандарти оформлення.
- **Сильніші командні проєкти:** прозоре співавторство, справедливий розподіл ролей, відповідальність за результат і правила публікації.
- **Безпечніша участь у конкурсах і публічних подіях:** менше ризиків дискваліфікацій і репутаційних втрат через «дрібний шрифт», відсутність дозволів або некоректні запозичення.
- **Професійніша педагогічна практика:** вчителі отримують дієві інструменти та зрозумілу логіку дій у типових ситуаціях.

➔ Для суспільства

- **Зростання поваги до праці творців:** підтримка культури авторства, зменшення прийнятності піратства й контрафакту як «нормальної» поведінки.
- **Свідоме споживання:** критичне ставлення до підробок і «безкоштовного» контенту, розуміння ризиків для здоров'я, безпеки та економіки.
- **Цифрова зрілість молоді:** відповідальне створення, поширення й використання контенту онлайн, повага до приватності та безпечна публічна комунікація.
- **Більше легальних креативних ініціатив:** розвиток здорових практик співпраці, появи нових проєктів і локальних культурних продуктів без конфліктів щодо прав.

Для держави

- **Зменшення порушень і втрат:** нижчі соціально-економічні втрати від піратства й контрафакту, більш прогнозоване правове поле.
- **Посилення інноваційного та підприємницького потенціалу:** зростання «економіки ідей», технологічних і креативних проєктів, готових до масштабування.
- **Покращення міжнародної репутації:** зміцнення конкурентоспроможності України як правосвідомої, інноваційної та креативної держави.
- **Формування впізнаваного бренду країни:** «Україна – креативна держава» як результат культури чесного творення, відповідального використання контенту та підтримки авторства.

У підсумку інтеграція інтелектуальної власності в навчальні предмети дає простий, але потужний ефект: діти вчать не лише творити, а й діяти як відповідальні автори – у школі, у цифровому просторі та в майбутній професійній діяльності.

ПІСЛЯМОВА

Цей гайд сформовано на основі практичних напрацювань під час роботи з дітьми та педагогами у закладах загальної середньої освіти. Підхід, запропонований у виданні, формувався не «від теорії», а від реальних навчальних ситуацій, запитань учнів, типових помилок у проєктах і публікаціях, а також від потреб учителів, які щодня поєднують навчальні цілі з вимогами доброчесності, безпечної публікації та командної роботи. Саме тому логіка матеріалів побудована як послідовність практичних рішень: що і в якому віці доцільно пояснювати, у яких навчальних предметах це органічно працює, і які звички можна сформувати через регулярні правила та прості інструменти.

Наразі триває підготовка комплексного пакета матеріалів для впровадження підходу в освітню діяльність відповідно до запропонованої вікової траєкторії та змістових напрямків. Окремим блоком розробляються матеріали для вчителів: короткі сценарії та модулі для уроків, приклади завдань і формулювань, чек-листи для проєктів, а також рекомендації, які допоможуть інтегрувати знання про інтелектуальну власність у наявні теми без перевантаження програми. Важливою складовою подальшої роботи є зворотний зв'язок від педагогів: запитання, пропозиції щодо змісту й форматів, а також бачення того, як підхід найкраще реалізувати в конкретних шкільних умовах.

Думайте натхненно. Творите усвідомлено. Поважайте інтелектуальну власність. Розмовляйте про інтелектуальну власність із дітьми з раннього віку. Виховання юного творця – це не лише про талант, а й про відповідальність. Вчіть дітей мріяти, творити та поважати ідеї інших – і захищати свої.

Кулініч О. Think. Create. Respect IP: як формувати у школярів повагу до інтелектуальної власності / Літ.редактор Коваль Д., Стожук О., худ.оформлення Андрієнко О., Шистя П. К.: УКРНОІВІ, 2026. 30 с.

© УКРНОІВІ, 2026

  Attribution 4.0 International (CC-BY-4.0)

Ліцензія  не поширюється на контент у цьому виданні, що не належить УКРНОІВІ.

Візуальні елементи: Canva Pro.