



DOI <https://doi.org/10.32782/3041-1297/2024-1-5>

**Р. К. Островський, О. М. Трифонова, М. І. Садовий, Д. В. Соменко**  
*Центральноукраїнський державний університет імені Володимира Винниченка,  
Кропивницький, Україна*

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-3322-9065> – Р. К. Островський  
<https://orcid.org/0000-0002-6146-9844> – О. М. Трифонова  
<https://orcid.org/0000-0001-6582-6506> – М. І. Садовий  
<https://orcid.org/0000-0001-6426-1507> – Д. В. Соменко  
dreng095@gmail.com



## МЕТОДИКИ НАВЧАННЯ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ СТВОРЕННЮ ВІДЕОКОНТЕНТУ ЗА ДОПОМОГОЮ ПРОГРАМНОГО ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ “CAPCUT”

Сучасні тенденції цифровізації освіти потребують нових підходів до підготовки фахівців у галузі цифрових технологій, як-от розробники програмного забезпечення, аналітики даних й інші спеціалісти. Широке використання мультимедійних матеріалів в освітньому процесі є важливим кроком для покращення засвоєння складних технічних дисциплін.

Актуальність дослідження зумовлена потребою у формуванні у здобувачів освіти здатності створювати якісний відеоконтент у співпраці з викладачами різних дисциплін.

Метою статті є розроблення методики навчання здобувачів освіти створення відеоконтенту за допомогою програмного забезпечення «CapCut», що покращує візуалізацію навчального матеріалу та підвищує залученість здобувачів освіти до освітнього процесу.

У статті описується покрокова методика створення відеоматеріалів, яка включає етапи запису, монтажу, редагування та додавання графічних і звукових елементів. Програмне забезпечення “CapCut” обрано через його доступність і широкий функціонал, що дозволяє здобувачам освіти працювати з відео без глибоких технічних знань.

Застосування діяльнісного та практико-орієнтованого підходів у навчанні забезпечує інтерактивну взаємодію між здобувачами освіти та викладачами.

Наукова новизна роботи полягає в дослідженні специфіки навчання здобувачів освіти створення відеоконтенту, що інтегрує ці матеріали в освітній процес. Цей підхід покращує якість навчання, а також сприяє формуванню компетентностей, необхідних для успішної професійної діяльності у сфері цифрових технологій.

Дослідження акцентує увагу на ролі відеоконтенту в демонстрації реальних прикладів, використанні віртуальних симуляцій та інтерактивних завдань, що відрізняється від традиційних підходів до створення мультимедійних ресурсів. Важливим аспектом є те, що відеоматеріали спрямовані не лише на передачу теоретичних знань, а й на розвиток практичних умінь.

Важливими результатами дослідження є підтвердження, що впровадження відеоматеріалів в освітній процес значно підвищує якість освіти, забезпечує глибше засвоєння складних тем і розвиток практичних навичок здобувачів освіти.

**Ключові слова:** цифрові технології, здобувачі освіти, відеоконтент, основи робототехніки, професійна підготовка, освітній процес, CapCut.

## **METHODS OF TRAINING STUDENTS TO CREATE VIDEO CONTENT USING CAPCUT SOFTWARE**

Modern trends in digitalization of education require new approaches to the training of specialists in the field of digital technologies, such as software developers, data analysts and other specialists. Wide use of multimedia materials in the educational process is an important step for improving the learning of complex technical disciplines.

The relevance of the study is determined by the need to develop the ability to create high-quality video content in collaboration with teachers of various disciplines.

The purpose of the article is to develop a methodology for teaching students to create video content using the CapCut software, which improves the visualization of educational material and increases the involvement of students in the educational process.

The article describes a step-by-step method of creating video materials, which includes the stages of recording, editing, editing and adding graphic and sound elements. CapCut software was chosen for its affordability and extensive functionality, allowing educators to work with video without deep technical knowledge.

The use of activity-based and practice-oriented approaches in education ensures interactive interaction between students and teachers.

The scientific novelty of the work consists in the study of the specifics of training students to create video content that integrates these materials into the educational process. This approach improves the quality of education, and also contributes to the formation of competencies necessary for successful professional activity in the field of digital technologies.

The study focuses on the role of video content in demonstrating real examples, using virtual simulations and interactive tasks, which differs from traditional approaches to creating multimedia resources. An important aspect is that the video materials are aimed not only at the transfer of theoretical knowledge, but also at the development of practical skills.

The important results of the research are the confirmation that the introduction of video materials into the educational process significantly increases the quality of education, ensuring a deeper assimilation of complex topics and the development of practical skills of the students of education.

**Key words:** digital technologies, education seekers, video content, basics of robotics, professional training, educational process, CapCut.

**Постановка проблеми та її зв'язок із науковими і практичними завданнями.** В умовах швидкого розвитку цифрових технологій і глобальної цифровізації освітнього процесу під час підготовки майбутніх фахівців у галузі цифрових технологій постає необхідність модернізації підходів до навчання професійно орієнтованих технічних дисциплін. Сучасні здобувачі освіти технічного профілю очікують від освітніх матеріалів не лише інформаційної насиченості, а й інтерактивності, зручності доступу й адаптованості до дистанційного формату навчання. Тому заклади освіти стикаються з викликом створення ефективного навчального контенту, який відповідав би вимогам сучасного освітнього середовища і давав змогу формувати практичні вміння та навички засобами наочності та мультимедійності.

Однією з найбільш перспективних форм інтеграції цифрових технологій в освітній процес є використання відеоматеріалів, які дають змогу не тільки передавати теоретичні знання, а й візуалізувати складні технічні концепції та процеси,

що робить їх доступнішими для здобувачів освіти.

Створення якісного відеоконтенту для навчальних цілей вимагає від викладачів глибоких знань не лише в галузі цифрових технологій, але й у методиці навчання. Однією з основних проблем, які стоять перед педагогами та розробниками навчальних програм, є неналежна підготовка фахівців, здатних створювати контент, що відповідає специфічним вимогам технічних дисциплін. Для забезпечення високого рівня якості освітнього контенту необхідно звернути увагу на вагомні чинники, які розглянемо нижче.

Застосування діяльнісного та практико-орієнтованого [8] підходів у навчанні забезпечує інтерактивну взаємодію між здобувачами освіти та викладачами. Ефективний навчальний контент має забезпечувати можливості для інтерактивної участі здобувачів освіти: включати використання інтерактивних тестів, опитувань, симуляцій або навіть вбудованих практичних завдань.

Оскільки відео є однією з форм візуального навчання, воно значною мірою впливає на моти-

вацію здобувачів освіти до вивчення матеріалу. У цьому контексті фахівці, які створюють відеоконтент, повинні володіти знаннями про мотиваційні механізми та способи залучення здобувачів освіти до активного освітнього процесу.

Підготовка фахівців у галузі цифрових технологій для створення навчального відеоконтенту є актуальною проблемою, вирішення якої підвищить якість навчання, зокрема з дисциплін технічного спрямування. Інтеграція відеоматеріалів в освітній процес сприяє візуалізації складних концепцій, що значно полегшує їх засвоєння здобувачами освіти та підвищує рівень розуміння технічних дисциплін. Однак для реалізації таких завдань необхідно розробити чіткі методичні рекомендації щодо підготовки фахівців, здатних створювати освітній відеоконтент відповідно до сучасних потреб освіти.

У сучасній науковій літературі існує значна кількість досліджень [4; 6–10], присвячених упровадженню цифрових технологій у сфері освіти, зокрема для технічних дисциплін. Проблематика використання відеоконтенту в освітньому процесі також набула широкого обговорення серед науковців і практиків, які досліджують ефективність цифрових ресурсів у навчанні.

Одним із провідних напрямів досліджень у цій галузі є вивчення інтерактивного відеоконтенту як інструмента навчання. Дослідження Майкла Ланга підкреслює важливість інтерактивності у відеоуроках [3]. Він слушно стверджує, що відеоматеріали надають можливість здобувачам освіти взаємодіяти з контентом, ставити питання чи виконувати завдання під час перегляду, сприяють більш глибокому розумінню матеріалу та підвищують рівень залучення здобувачів освіти до освітнього процесу.

Також значну увагу приділено питанням психолого-педагогічних аспектів використання відеоконтенту. Дослідження Денієля Міллера показали, що різні типи здобувачів освіти по-різному сприймають відеоматеріали залежно від їхнього стилю навчання (візуальний, аудіальний чи кінестетичний). Це свідчить про необхідність створення контенту, який урахував би різні підходи до навчання та міг адаптуватися до потреб широкої аудиторії здобувачів освіти [2].

Розвиток сучасних інформаційно-комунікаційних технологій як цифрових та їх широке впровадження істотно впливають на характер виробництва, наукових досліджень, освіти, культуру, побут, соціальні взаємини і структури. Це зумовлює як прямий вплив на зміст освіти, пов'язаний з рівнем науково-технічних досягнень, так і опосередкований, пов'язаний з появою нових професій [4].

Є загальноновизнаним [4; 6–10], що освітні тренди стали інструментами та прийомами роботи сучасного викладача. Серед них виділяються тренди використання відеоконтенту, які аналізуються дослідниками, освітянами й іншими фахівцями (В. Биков, І. Отамась, О. Струтинська, М. Умрик та інші) [4; 6; 9]. У дослідженні О. Струтинської розглянуто тенденції розвитку інноваційних цифрових технологій [8].

Отже, аналіз літератури свідчить про високий інтерес до теми використання відеоконтенту в освіті, зокрема в навчанні технічних дисциплін. Сучасні дослідження [4; 6–10] підтверджують необхідність інтеграції таких матеріалів в освітній процес і надають практичні рекомендації щодо їх ефективного створення та використання. Проте залишається невирішеною проблема підготовки фахівців, здатних створювати відеоконтент високої якості, адаптований для навчання складних технічних дисциплін, зокрема в галузі робототехніки.

Основною метою статті є розроблення методики навчання здобувачів освіти створення відеоконтенту за допомогою програмного забезпечення “CapCut”, що сприятиме покращенню візуалізації навчальних матеріалів і підвищенню їхньої залученості в освітній процес.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** З метою відбору програм для створення відеоконтенту під час дослідження ми здійснили аналіз найбільш поширених програм для оброблення відео, як-от: *Adobe Premiere Pro*, *Avidemux*, *AVS Video Editor*, відеоредактори *Sony Vegas Pro*, *ВідеоШОУ*, *Відеомонтаж (платна)*, *CapCut*, *Corel VideoStudio X10 Pro*, *Lightworks*, *Movavi*, *Pinnacle VideoPad Editor*, *VSDC Free Video Editor*, *Womble Mpeg Video Wizard*, *Windows Movie Maker* (програма стоїть на всіх персональних комп'ютерах разом з ОС “Windows” усталено), *Jahshaka* [5].

Виходячи з можливостей відеоредакторів [5], ми дійшли висновку, що для професійної підготовки фахівців у галузі цифрових технологій до створення відеоконтенту із предмета «Основи робототехніки» досить зручним і доступним є популярний CapCut, створений розробниками популярної соціальної мережі “TikTok” – ByteDance [1]. Серед контент-мейкерів він використовується для монтажу багатьох відеоматеріалів.

Для створення якісного відеоконтенту важливо дотримуватись визначених технічних вимог [10], які забезпечать зрозумілість, доступність і привабливість матеріалу. По-перше, необхідно враховувати роздільну здатність відео: рекомендується використовувати HD (1080 p) або 4K для забез-

печення високої якості зображення. Окрім того, доцільно дотримуватися визначених форматів і кодеків, як-от MP4 з кодеком H.264, оскільки це забезпечить високу якість та хорошу стисненість файлів (рис. 1).

Щоб відеоконтент мав вплив на освітній процес і забезпечував ефективне засвоєння матеріалу, важливо враховувати аудиторію, на яку він спрямований. Створення відеоматеріалів для дисциплін технічного спрямування, як-от «Основи робототехніки», має враховувати особливості зацікавленості та потреб здобувачів освіти.

Важливим аспектом дослідження є підхід, який передбачає активну участь здобувачів освіти у створенні відеоконтенту для освітнього процесу. Це принципово відрізняється від традиційних методів, де викладачі самостійно створюють навчальні відеоматеріали для візуалізації складних тем. Здобувачі освіти, будучи авторами відеоконтенту, не лише засвоюють теоретичні знання, але й розвивають навички створення мультимедійних матеріалів, що відповідає вимогам сучасного ринку праці.

Створення відеоконтенту для технічних дисциплін вимагає від здобувачів освіти ґрунтовного розуміння процесів, які вони візуалізують. У процесі роботи над відео здобувачі освіти мусять самостійно досліджувати матеріал, відбирати ключові етапи та пояснювати їх у зручній для сприйняття формі. Це включає розроблення чіткої структури відео, де кожен елемент технічного процесу або концепції демонструється послідовно та логічно.

Такий підхід підвищує рівень залученості здобувачів освіти, а також сприяє кращому засвоєнню складних тем завдяки глибокому опрацюванню матеріалу. Створюючи відео, здобувачі освіти не тільки опановують технічні аспекти предмета, але

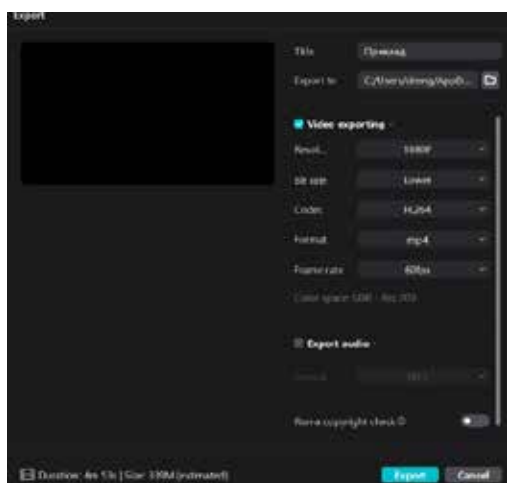


Рис. 1. Рендеринг відеоматеріалу в ПЗ “CapCut”

й навчаються креативно мислити, виділяти основне та пояснювати.

Однак для ефективного поширення навчального контенту також важливим є використання відповідних платформ і каналів розповсюдження. Особливо це актуально в сучасних умовах, коли соціальні мережі виступають потужними інструментами для розповсюдження контенту.

Один із головних аспектів рекламного продукту – це аудиторія, на яку він націлений. Для досягнення максимальної ефективності рекламний відеопроduct має бути спрямованим на визначену кількість осіб (здобувачів освіти) зі схожими інтересами та потребами. В Україні часто використовують рекламу в Instagram і Facebook для поширення відеопроductу в інтернеті, оскільки саме ця реклама націлена на конкретну аудиторію через те, що в цих соціальних мережах рекомендації побудовані на основі зацікавлень людей. Якщо відео не буде спрямованим на бажану аудиторію, воно повинно бути максимально інформативним і зацікавити глядачів, щоб привернути їхню увагу. Обов’язково потрібно підібрати правильний формат відео для соціальних мереж і зробити його максимально якісним.

Отже, важливим аспектом є не лише створення контенту, а й правильний підбір каналів його поширення та форматування. У процесі навчання здобувачі освіти мають засвоїти ці важливі аспекти, щоби їхні відеоматеріали не тільки були освітніми, а й привертати увагу аудиторії.

По-друге, варто звернути увагу на звук – використання якісного музичного супроводу допоможе привернути увагу здобувачів освіти, а також залучити їх до створення відеоконтенту.

Також варто розглянути можливість додавання графіки, анімацій і текстових вставок, які можуть підкреслити ключові моменти уроку та полегшити сприйняття матеріалу (рис. 2).

CapCut також підтримує **функції роботи з багат шаровими композиціями**, що дозволяє комбінувати різні відео й аудіотреки, створювати професійний результат. Зручні шаблони та готові ефекти допомагають прискорити процес редагування, що є важливим для створення навчальних матеріалів у стислі терміни (рис. 3).

Професійна підготовка фахівців у галузі цифрових технологій передбачає не лише теоретичні знання, а й практичні навички. Здобувачі освіти повинні ознайомитись з основами педагогіки, психології навчання та технологій. Особливо важливо, щоб вони навчалися створювати не лише технічно якісний контент, а й змістовний, який враховує навчальні потреби здобувачів освіти.

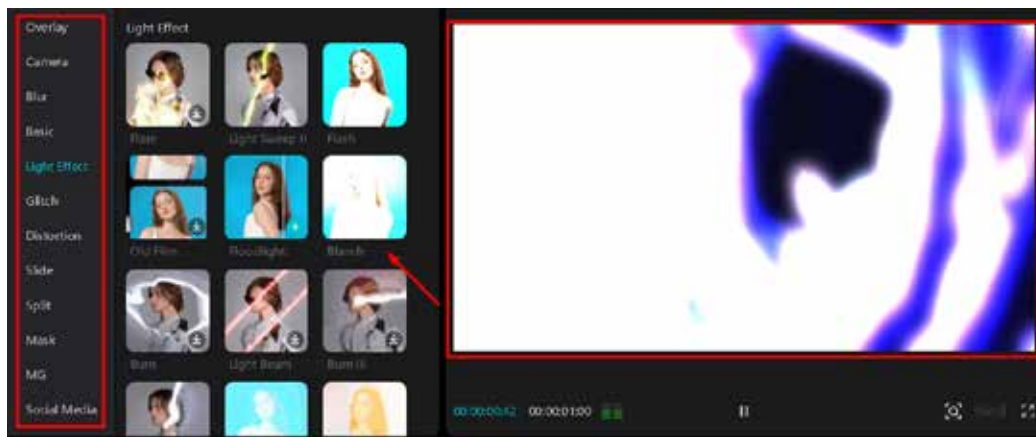


Рис. 2. Зміна яскравості, контрасту, насиченості кольору переходів у ПЗ “CapCut”



Рис. 3. Шарування композицій і комбінування в CapCut

Науково обґрунтований і методично доцільний підхід до підготовки фахівців має передбачати практичні заняття, на яких здобувачі освіти отримуватимуть досвід роботи з інструментами, як-от CapCut. Заняття мають бути спрямовані на створення конкретних навчальних проєктів, де здобувачі освіти застосовуватимуть здобуті знання на практиці, створюватимуть відео для інших дисциплін.

Використання відеоконтенту в навчанні робототехніки може охоплювати різноманітні формати: від коротких відеофрагментів до повноцінних електронних освітніх ресурсів. Наприклад, відео з демонстрацією виробничих операцій роботів здатне допомогти здобувачам освіти краще зрозуміти принципи програмування та налаштування високотехнологічного обладнання. CapCut сприяє створенню візуалізації алгоритмів або анімованих пояснень функціонування різних пристроїв і елементів керування, що дає змогу здобувачам технічної освіти глибше засвоїти матеріал.

Окрім того, відео слугують додатковим засобом для самостійного навчання. Перегляд здобувачами освіти їх у зручний для них час сприяє гнучкості освітнього процесу та дозволяє їм повертатися до складних тем.

У підсумку, створення відеоконтенту для навчання основ робототехніки через CapCut відкриває нові можливості для професійної під-

готовки фахівців у галузі цифрових технологій, дозволяє використовувати сучасні підходи та технології в освітньому процесі.

**Висновки і перспективи подальших досліджень.** У результаті проведеного дослідження було визначено, що професійна підготовка майбутніх фахівців у галузі цифрових технологій (розробників програмного забезпечення), здатних у співпраці з викладачами різних дисциплін і методистами створювати якісний відеоконтент, є важливим елементом сучасної системи освіти, оскільки вона не лише формує необхідні навички, а й забезпечує якісне засвоєння тем зі складних дисциплін, як-от основи робототехніки. Включення відеоматеріалів в освітній процес значно підвищує ефективність навчання, оскільки візуалізує складні поняття, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу.

Дослідження показують, що наочність є важливим аспектом навчання, оскільки вона дозволяє здобувачам освіти не лише сприймати інформацію на слух, а й активно взаємодіяти з нею через візуальні образи. Це відповідає основним принципам педагогіки, визначеним ще за часів Яна Амоса Коменського, який наголошував на важливості візуалізації в освітньому процесі.

Застосування методики, що базується на покроковому створенні відеоконтенту за допомогою програмного забезпечення “CapCut”, дозво-

ляє здобувачам освіти опанувати сучасні технології монтажу та редагування, що є важливим аспектом їхньої професійної підготовки. Взаємодія між здобувачами освіти та викладачами через створення спільного відеоконтенту сприяє підвищенню залученості в освітній процес.

Проведене нами дослідження підкреслює важливість наочності в навчанні, зокрема візуалізації складних процесів, які важко передати лише через текстові матеріали. Використання відеоматеріалів робить навчання більш доступним та інтерактивним, що відповідає сучасним тенденціям у сфері освіти.

Перспективи подальших досліджень у цій сфері мають зосередитися на розробленні практичних рекомендацій для закладів освіти щодо впровадження мультимедійних матеріалів в освітні програми. Це визначення оптимальних підходів до інтеграції відеоконтенту в наявні курси, розроблення навчальних планів, що передбачають створення та використання відеоматеріалів, а також аналіз їхнього впливу на освітній процес і результати здобувачів освіти.

#### Список літератури:

1. ByteDance. URL: <https://www.bytedance.com/en/> (дата звернення: 26.09.2024).
2. Essentials of School Neuropsychological Assessment, 3rd Edition – Daniel C. Miller. URL: <https://www.wiley.com/en-ie/Essentials+of+School+Neuropsychological+Assessment%2C+3rd+Edition-p-9781119533207> (дата звернення: 26.09.2024).
3. IT Architecture and Risk Management: Fundamentals – Methodology – Techniques – Critical assessment, Michael Lang. URL: <https://app.thestorygraph.com/books/27def004-3f1f-4afa-8d1e-d3d5d34e201d> (дата звернення: 26.09.2024).
4. Сучасні завдання цифрової трансформації освіти / В. Биков та ін. *Професійна освіта впродовж життя у XXI ст.* : вісник кафедри ЮНЕСКО. 2020. Вип. 1. С. 27–36. URL: <https://www.unesco-journal.com.ua/index.php/journal/issue/view/2> (дата звернення: 26.09.2024).
5. Кращі програми для редагування відео у 2024 р. (безкоштовні та платні). URL: <https://listenmonster.com/blog/video-editor-software/> (дата звернення: 26.09.2024).
6. Отамас І. Інформатизація освітнього процесу вищих навчальних закладів (закладів післядипломної освіти). *Вісник Національного університету «Львівська політехніка»*. Серія «Інформатизація вищого навчального закладу». 2017. URL: [https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/717160/1/2017n879\\_Otamas\\_I-Informatizing\\_of\\_the\\_educational\\_91-99.pdf](https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/717160/1/2017n879_Otamas_I-Informatizing_of_the_educational_91-99.pdf) (дата звернення: 26.09.2024).
7. Логістичні особливості організації професійно-педагогічної роботи зі спеціальністю «015. Профе-

сійна освіта (Цифрові технології)» / М. Садовий та ін. *Управління розвитком ЗП(ПТ)О на засадах педагогічної логістики: стан, реальність, досвід* : матеріали Всеукраїнської науково-практичної конференції, м. Київ, 17 листопада 2022 р. Чернівці, 2022. С. 33–37. URL: [http://umo.edu.ua/images/content/institutes/cipo/kaf\\_UPOP/](http://umo.edu.ua/images/content/institutes/cipo/kaf_UPOP/) (дата звернення: 06.10.2024).

8. Робототехнічні комплекти в освітньому процесі / М. Садовий та ін. *Збірник наукових праць Кам'янець-Подільського національного університету імені Івана Огієнка*. Серія «Педагогічна». 2021. Вип. 27. С. 125–128.

9. Струтинська О., Умрик М. Сучасні освітні тренди в умовах розвитку цифрового суспільства. *Інноваційні технології*. 2020. Вип. 26. С. 201–205.

10. Федулова Л. Тенденції розвитку та впровадження цифрових технологій для реалізації цілей сталого розвитку. *Економіка природокористування і сталій розвиток*. 2020. № 7 (26). С. 6–14.

11. Чотирнадцять порад щодо створення привабливого відеоконтенту. URL: <https://softbook.app/blog/uk/yak-stvoriti-privablivij-videokontent/> (дата звернення: 06.10.2024).

#### References:

1. ByteDance. Retrieved from <https://www.bytedance.com/en/> (Accessed: 26.09.2024).
2. Essentials of School Neuropsychological Assessment, 3rd Edition – Daniel C. Miller. Retrieved from <https://www.wiley.com/en-ie/Essentials+of+School+Neuropsychological+Assessment%2C+3rd+Edition-p-9781119533207> (Accessed: 26.09.2024).
3. IT Architecture and Risk Management: Fundamentals – Methodology – Techniques – Critical assessment, Michael Lang. Retrieved from <https://app.thestorygraph.com/books/27def004-3f1f-4afa-8d1e-d3d5d34e201d> (Accessed: 26.09.2024).
4. Bykov, V., Spirin, O., & Pinchuk, O. (2020). Suchasni zavdannya tsyfrovoy transformatsii osvity [Modern tasks of digital transformation of education] – *Journal of the UNESCO Department “Professional education throughout life in the 21st century”*. № 1. P. 27–36. Retrieved from <https://www.unesco-journal.com.ua/index.php/journal/issue/view/2>.
5. Krashchi prohramy dlia redahuvannya video u 2024 rotsi (bezkoshtovni ta platni) [The Best Video Editing Software in 2024 (Free and Paid)]. Retrieved from <https://listenmonster.com/blog/video-editor-software/> (Accessed: 26.09.2024).
6. Otamas, I. V. (2017). Informatyzatsiia osvitnoho protsesu vyshchikh navchalnykh zakladiv (zakladiv pislidyplomnoi osvity) [Informatization of the Educational Process in Higher Education Institutions (Postgraduate Education Institutions)]. *Bulletin of the Lviv Polytechnic National University, series: Informatization of a higher educational institution: a*

*collection of scientific papers*, Kyiv. Retrieved from [https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/717160/1/2017n879\\_Otamas\\_I-Informating\\_of\\_the\\_educational\\_91-99.pdf](https://lib.iitta.gov.ua/id/eprint/717160/1/2017n879_Otamas_I-Informating_of_the_educational_91-99.pdf) (Accessed: 26.09.2024).

7. Sadovyi, M. I., Somenko, D. V., & Ostrovskiy, R. K. (2022). Lohistychni osoblyvosti orhanizatsii proforiientatsiinoi roboty zi spetsialnistiu 015 Profesiina osvita (Tsyfrovii tekhnologii) [Logistical Features of Organizing Career Guidance Work in Specialty 015 Professional Education (Digital Technologies)]. Management of the Development of Vocational Education Based on Pedagogical Logistics: State, Realities, Experience: Proceedings of the All-Ukrainian Scientific and Practical Conference, Kyiv, November 17, 2022 / DZWU “University of Education Management” of the National Academy of Educational Sciences of Ukraine. Chernivtsi, P. 33–37. Retrieved from [http://umo.edu.ua/images/content/institutes/cipo/kaf\\_UPOP/](http://umo.edu.ua/images/content/institutes/cipo/kaf_UPOP/) (Accessed: 06.10.2024).

8. Sadovyi, M. I., & Somenko, D. V. (2021). Robototekhnichni komplekty v osvithomu protsesi [Robotic Kits in the Educational Process]. Collection of Scien-

tific Works of Kamianets-Podilskyi National University named after Ivan Ohienko: Pedagogical Series. Kamianets-Podilskyi: Kamianets-Podilskyi National University named after Ivan Ohienko, Issue 27. Pp. 125–128.

9. Strutynska, O. V., & Umryk, M.A. (2020). Suchasni osvitni trendy v umovakh rozvytku tsyfrovoho suspilstva [Modern Educational Trends in the Context of the Development of a Digital Society]. Innovative Technologies. Issue 26. P. 201–205.

10. Fedulova, L. I. (2020). Tendentsii rozvytku ta vprovadzhennia tsyfrovyykh tekhnologii dlia realizatsii tsilei staloho rozvytku [Trends in the Development and Implementation of Digital Technologies for Achieving Sustainable Development Goals]. Economy of Natural Resources Use and Sustainable Development. Kyiv: State University of Environmental Economics and Sustainable Development. № 7 (26). P. 6–14. Bibliography: 14 titles.

11. Chotyrnadtsiat porad shchodo stvorennia pryvablyvoho videokontentu [Fourteen Tips for Creating Engaging Video Content]. Retrieved from <https://softbook.app/blog/uk/yak-stvoriti-privablivij-videokontent/> (Accessed: 06.10.2024).

© Р. К.Островський, О. М. Трифонова, М. І.Садовий, Д. В. Соменко 2024.

**Науково-методична стаття.**

Надійшла до редакції 28.09.2024.

Прийнято до публікації 31.10.2024.