

Отже, в умовах сучасного цифрового світу становлення медіаграмотності майбутніх педагогів стає обов'язковим складником їхньої фахової підготовки. Використання цифрових технологій є дієвим інструментом, що дозволяє формувати інформаційну культуру, розвивати навички критичного мислення та вміння аналізувати медіаконтент.

Майбутні наукові пошуки варто зосередити на створенні новітніх методик, які дозволять ефективно інтегрувати медіаосвіту в освітній процес педагогічних коледжів.

Список використаних джерел

1. Бешок Т. Формування інформаційної культури майбутніх педагогів. Львів: Каменяр, 2020. 200 с.
2. Вербівський Д. Медіаграмотність як складова професійної підготовки. Київ: Либідь, 2021. 184 с.
3. Підгурська В. Використання цифрових ресурсів у підготовці педагогів. Київ: Освіта, 2024. 220 с.
4. Цегельник Т., Петров І., Коваленко О. Потенціал застосування цифрових технологій. Київ: Наукова думка, 2024. 256 с.
5. Redecker C. European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu). Luxembourg : Publications Office of the European Union, 2017. 88 p.

СТВОРЕННЯ НАВЧАЛЬНОГО ВІДЕОКОНТЕНТУ ЯК ІНСТРУМЕНТ ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ

Луценко Галина Василівна

доктор педагогічних наук, професор, професор кафедри автоматизації
та комп'ютерно-інтегрованих технологій

Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького
lutsenkog@vu.cdu.edu.ua

Тінькова Дар'я Сергіївна

доктор філософії, старший викладач кафедри автоматизації
та комп'ютерно-інтегрованих технологій

Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького
tinkovads@vu.cdu.edu.ua

У сучасному світі процес цифровізації охоплює всі сфери суспільного життя, і освіта не є винятком. Цифрові технології трансформують способи здобуття знань, комунікації та організації освітнього процесу, що актуалізує потребу у формуванні в педагогів відповідних цифрових компетентностей. Особливо це стосується майбутніх учителів інформатики, які не лише навчають роботі з інформаційно-цифровими технологіями, а й виступають носіями інноваційних підходів до навчання в умовах сучасної цифрової освітньої екосистеми.

Одним із ключових орієнтирів підготовки сучасного вчителя є Професійний стандарт учителя загальної середньої освіти [1]. Він передбачає, що педагог

«Сучасні цифрові технології та інноваційні методики навчання: досвід, тенденції, перспективи», 9 квітня 2026, № 17

повинен мати компетентності зі створення інтерактивних і мультимедійних освітніх ресурсів. У Стандарті наголошується також на необхідності поєднання методичної компетентності з практичними навичками роботи у цифровому середовищі.

У міжнародному контексті, орієнтиром слугує Європейська рамка цифрових компетентностей для освітян (DigCompEdu), яка систематизує ключові цифрові навички педагогів та включає, зокрема, навички пошуку, створення, адаптації та управління цифровими освітніми ресурсами, а також використання цифрових технологій для індивідуалізації та інклюзивності. Рамка DigCompEdu слугує ефективним інструментом для структурованого розвитку цифрових компетентностей майбутніх учителів [2].

Таким чином, підготовка майбутніх учителів інформатики повинна базуватися на інтеграції теоретичних знань про цифрові технології та практичних навичок їх застосування в освітньому процесі. Важливою складовою цієї підготовки є розвиток навичок створення цифрового навчального контенту, що дозволяє активізувати пізнавальну діяльність учнів, а також застосувати на практиці принципи універсального дизайну, роблячи освітній контент інклюзивним, адаптивним і універсальним.

Опанування сучасного цифрового інструментарію для створення навчального відеоконтенту слід розглядати як невід'ємну складову комплексного процесу розвитку цифрової компетентності майбутніх учителів. Цей процес інтегрує технологічні, педагогічні та предметні виміри професійної діяльності в умовах сучасного освітнього середовища. Особливий акцент робиться на тому, що завдання зі створення відеоконтенту безпосередньо узгоджуються з принципами універсального дизайну в освіті [3]. Вони формують у майбутніх педагогів здатність проектувати цифрові навчальні матеріали, які є доступними, адаптивними та ефективними для максимально широкого кола здобувачів освіти, незалежно від їхніх індивідуальних особливостей чи освітніх потреб. Таким чином, практична діяльність у сфері мультимедійного контенту стає не лише технічною справою, а й важливим чинником розвитку інклюзивної та інноваційної педагогіки.

Відповідно до освітньої програми підготовки майбутніх учителів інформатики в Черкаському національному університеті імені Богдана Хмельницького, студенти третього курсу опановують освітній компонент «Цифрові технології в освітньому процесі». У рамках цього курсу, з метою формування навичок створення навчального відеоконтенту, передбачено виконання лабораторної роботи на тему: «Створення навчального відеоконтенту: синтез мовлення, AI-аватари та монтаж».

Зазначена лабораторна робота спрямована на розвиток практичних умінь використання сучасних цифрових інструментів для створення відеоконтенту без застосування традиційних засобів відеозапису, таких як камера чи мікрофон. Особливий акцент робиться на використанні технологій штучного інтелекту,

зокрема, синтезу природного мовлення (Text-to-Speech) та анімації статичних зображень (Talking Heads). Зазначимо, що запропонований підхід відповідає принципу універсального дизайну для навчання щодо множинних способів представлення, адже синтез мовлення та субтитри забезпечують альтернативні канали сприйняття інформації, а використання AI-аватарів реалізує принцип множинних способів залучення, оскільки персоналізовані візуальні моделі підвищують мотивацію та враховують різні стилі навчання.

Метою лабораторної роботи є формування у студентів здатності створювати повноцінні навчальні відеоролики шляхом інтеграції різноманітних цифрових сервісів, а також оволодіння сучасними технологіями синтезу мовлення та генерації анімованих аватарів. У рамках виконання лабораторної роботи, студентам пропонується змодельовати педагогічну ситуацію, у якій виникає потреба у різноманітненні навчального матеріалу через використання відеозвернень. У цьому контексті студенти мають визначити характеристики цільової аудиторії, обґрунтувати вибір оптимального формату та тривалості відео, адаптувати стиль викладу й лексику, а також продумати способи його гармонійної інтеграції з іншими навчальними матеріалами та освітніми активностями. У курсі передбачено два підходи до виконання роботи, а саме, шляхом створення «цифрового двійника», який презентує навчальний матеріал, або відтворення образу історичної постаті, що дозволяє подати інформацію від першої особи. Обраний підхід сприяє розвитку креативності, здатність проектувати освітні ресурси відповідно до принципів універсального дизайну та адаптувати навчальний контент до різних форматів подання.

Технічний складник виконання завдань лабораторної роботи передбачає послідовну реалізацію декількох етапів. На початку здійснюється підготовка сценарію відео з використанням інструментів генерації тексту (за допомогою онлайн-сервісів GPT, Gemini), де особлива увага приділяється лаконічності, логічності, відповідності змісту навчальній темі та віковій групі. Наступним кроком є синтез мовлення, під час якого текстовий матеріал перетворюється на аудіофайл із урахуванням інтонаційних характеристик та якості звучання української мови (за допомогою онлайн-сервісу ElevenLabs). Подальший етап передбачає створення візуального образу персонажа та його анімацію шляхом синхронізації з аудіо, що дозволяє сформувати ефект «живого» спілкування (за допомогою онлайн-сервісу Vidnoz AI). Завершальним кроком є монтаж відеоматеріалу, що включає поєднання аудіо- та відео компонентів, додавання текстових елементів, фону і музичного супроводу відповідно до принципів мультимедійної дидактики, після чого відео інтегрується в освітнє середовище.

У процесі роботи важливим є врахування технічних обмежень сервісів, особливостей синтезованого мовлення та принципів створення візуального контенту. Приклад виконання завдання наведено на рисунку 1.

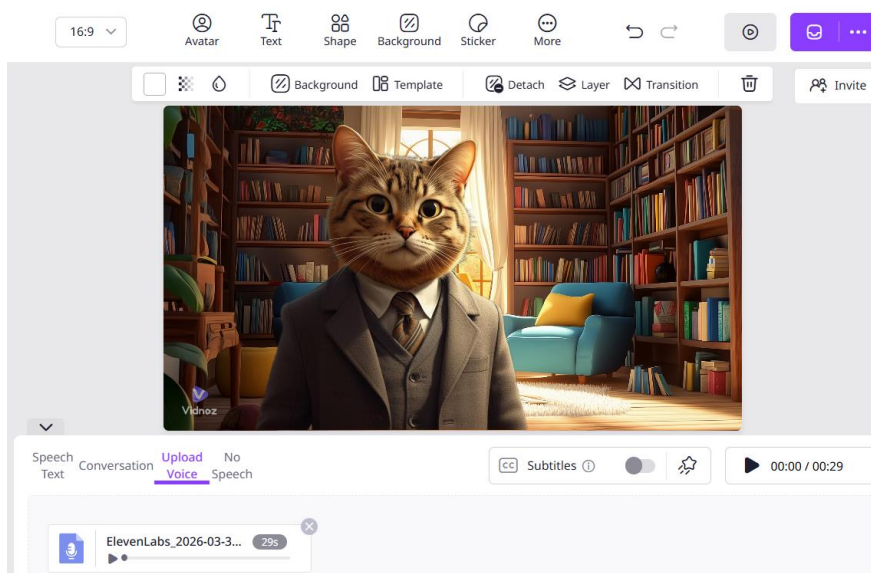


Рис 1. Приклад реалізації завдання Talking Heads засобами Vidnoz AI

Результатом виконання лабораторної роботи є створення навчального відеоролика, придатного для використання у реальному освітньому процесі. Водночас студенти набувають практичних навичок роботи з сучасними цифровими інструментами та написання промптів, що сприяє розвитку їхньої професійної компетентності та формує здатність інтегрувати мультимедійні технології у педагогічну діяльність. Таким чином, лабораторна робота поєднує отримання конкретного продукту з формуванням ключових цифрових умінь, необхідних для ефективної діяльності майбутніх учителів у цифровізованому освітньому середовищі.

Розвиток цифрових компетентностей майбутніх учителів інформатики є ключовою умовою їхньої професійної підготовки в умовах цифровізації освіти. Використання лабораторних робіт, орієнтованих на створення навчального відеоконтенту із застосуванням технологій штучного інтелекту, сприяє формуванню здатності педагогів інтегрувати принципи універсального дизайну для навчання у власну діяльність. Створений студентами цифровий контент набуває інклюзивного та адаптивного характеру, забезпечуючи підтримку різноманітних освітніх потреб і стилів навчання учнів у сучасній школі. Таким чином, практична робота з мультимедійними інструментами стає не лише засобом технічного вдосконалення, а й важливим чинником розвитку інноваційної та інклюзивної педагогіки.

Список використаних джерел

1. Про затвердження професійного стандарту «Вчитель закладу загальної середньої освіти» : наказ Міністерства освіти і науки України № 1225 від 29.08.2024. URL: https://register.nqa.gov.ua/uploads/0/646-ilovepdf_merged.pdf (дата звернення: 06.04.2026).
2. Гуревич Р., Кобися В., Кобися А., Кізім С., Куцак Л., Опущко Н. Формування цифрової компетентності майбутніх учителів у вивченні комп'ютерно орієнтованих технологій навчання. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. 2022. С. 5–19.
3. Benton-Borghì B. H. A universally designed for learning (UDL) infused technological pedagogical content knowledge (TPACK) practitioners' model essential for teacher preparation in the 21st century. *Journal of Educational Computing Research*. 2013. Vol. 48, № 2. P. 245–265.