
Третій етап – це інтеграція аватара до освітньої/навчальної системи. Для цього необхідно налаштувати взаємодію аватара з іншими елементами системи, наприклад, з дошкою для малювання або текстовим чатом.

Четвертий етап – це тестування та оптимізація аватара. На цьому етапі проводять тестування на працездатність та ефективність аватара в реальних умовах навчання. Також здійснюють оптимізації, що сприяють покращенню роботи аватара та дають змогу усунути можливі помилки.

Висновки. Основна перевага використання відеоуроків з віртуальним викладачем полягає в тому, що це допомагає привернути увагу слухачів до важливих моментів лекції та урізноманітнити пояснення об'єктів інфографіки. Крім того, такі відео-уроки якісно поліпшують процес онлайн-навчання, адже здобувачі освіти краще зосереджуються на змісті лекції, а не на зовнішньому вигляді лектора.

Список використаних джерел

1. Bondarenko T., Kovalenko D., Briukhanova N., Iagupov V. *Method of Thematic Immersion in the Information Educational Environment as a Tool for the Formation and Assessment of Professional Competence of Future Engineering Teachers*. In: Auer M., Hortsch H., Sethakul P. (eds). *Advances in Intelligent Systems and Computing*, vol. 1134. Springer, Cham. 2020. P. 301–308. DOI: https://doi.org/10.1007/978-3-030-40274-7_30.
2. Adamo-V. N., Dib H. N. *A Study of the Effects of Teaching Avatars on Students' Learning of Surveying Mathematics*. *International Journal of Information and Communication Technology Education (IJICTE)*. 2016. Vol. 12(2), P. 1–13. DOI: <http://doi.org/10.4018/IJICTE.2016040101>.

Бондаренко Тетяна³²

ORCID: [0000-0001-9879-0319](https://orcid.org/0000-0001-9879-0319)

E-mail: bondarenko_tc@uipa.edu.ua

Князева Вікторія³³

ORCID: [0000-0002-3106-4897](https://orcid.org/0000-0002-3106-4897)

E-mail: vitok911@ukr.net

Українська інженерно-педагогічна академія
м. Харків, Україна

ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ ЦИФРОВОГО КОНТЕНТУ В ЗАКЛАДАХ ВИЩОЇ ОСВІТИ

Розвиток суспільства значною мірою залежить від якості освіти. Використання нових засобів навчання і технологій, таких як мультимедійні дошки, візуалізація явищ та дослідів, опитування на мобільних пристроях, змінює підхід до організації навчання у всіх ланках освіти. Традиційне навчання поступається у швидкості оцінювання, рівні зацікавленості та наочності цифровим засобам, адже останні здатні доповнити і збагатити освітній процес.

Ключові слова: цифровий контент, освітній процес, професійні компетенції.

³²©Бондаренко Тетяна (Bondarenko Tetiana)

³³©Князева Вікторія (Kniazieva Viktoriia)

Features of Digital Content Creation in Higher Education Institutions. The development of society depends to a large extent on the quality of education. The use of new teaching tools and technologies, such as multimedia whiteboards, visualisation of phenomena and experiments, and surveys on mobile devices, is changing the approach to learning at all levels of education. Traditional learning is inferior in terms of speed of assessment, level of interest and visibility to digital tools, but the latter can complement and enrich the learning process.

Keywords: Digital Content, Educational Process, Professional Competences.

Вступ. В умовах пандемії та повномасштабного вторгнення на територію України діджиталізація навчання допомогла зберегти освітній процес та відкрила нові можливості для розвитку нових методів навчання. Запрошення віддаленого доповідача дає змогу розглянути практичний досвід фахівця та урізноманітнити лекційне заняття. Системи відеозв'язку спрощують зустріч експерта в предметній галузі зі здобувачами освіти, де б вони не перебували.

Онлайн-опитування та інші цифрові технології залучають всіх здобувачів освіти для контролю вивчення матеріалу та скорочують час на перевірку завдань. Онлайн-інструменти взаємодії уможливають регулярний зв'язок зі здобувачами освіти, що дає змогу знати їхню думку стосовно матеріалів курсу та завдань. Інформація здобувачів освіти може бути використана та виявлена в областях, у яких вони можуть відчувати труднощі. Онлайн-навчання дає змогу слухачам навчатися зі своєю швидкістю, ставити на паузу та переглядати відео, а також самостійно вивчати зміст курсу [1, 2].

Виконання проєктів – ще одна активна стратегія навчання, в якій можуть допомогти освітні технології. Здобувачі освіти можуть почати працювати над проєктом разом у класі та вільно співпрацювати, спілкуватися та обмінюватися ідеями один з одним, використовуючи соціальні мережі, інтерактивні дошки та інші технології. Технології також сприяють участі здобувачів освіти у дискусіях і отриманню негайних відповідей на питання щодо подолання будь-яких труднощів чи на питання, що стосуються предмета.

Через самостійне навчання та індивідуальні відмінності, здобувачі освіти практично завжди завершують свою роботу в різний час. Коли це відбувається, підтримувати увагу студентів можливо, якщо надати їм доступ до освітніх фільмів, ігор на основі теми, що вивчається, чи інтерактивних засобів навчання. У такому разі більш швидким здобувачам не буде потрібно чекати, поки всі їхні колеги закінчать, перш ніж продовжити навчання, тоді як повільніші здобувачі освіти більше не відчуватимуть необхідності поспішати з виконанням завдання.

Однак, дослідження показують, що в багатьох закладах вищої освіти недостатньо уваги приділяється орієнтації на професійні потреби у сфері створення цифрового контенту. Замість цього, часто надають перевагу

загальним курсам з теоретичного навчання без урахування швидкоплинної природи цифрової галузі та її вимоги до фахівців.

Основні результати. Цифровий контент став невід'ємною частиною сучасного світу, займаючи дедалі більше місця в різних аспектах життя, таких як реклама, маркетинг, розваги, освіта, журналістика та інші. Розроблення, створення та поширення цифрового контенту стали ключовими навичками в багатьох професійних галузях. У зв'язку з цим набуття професійних компетенцій зі створення цифрового контенту стало важливим чинником на ринку праці. Такими компетенціями є:

- уміння виробляти різноманітний цифровий контент. Це включає вміння створювати відео, аудіо, графічний контент, а також контент для соціальних мереж, вебсайтів, мобільних додатків та інших цифрових платформ. Важливо мати знання про різні формати цифрового контенту, розуміти їх особливості та вміти створювати контент, який відповідає потребам та очікуванням цільової аудиторії;

- навички редакції та монтажу цифрового контенту. Це передбачає вміння використовувати різноманітні редактори відео, аудіо, графічного контенту та інших цифрових інструментів для обробки та монтажу контенту. Важливо мати знання про різні техніки редакції та монтажу, зокрема такі, як обрізання, зведення, кольорокорекція, анімація та інші, а також вміти застосовувати їх ефективно для створення високоякісного цифрового контенту;

- знання цифрових інструментів та програмного забезпечення. Цифрова галузь постійно розвивається, тому важливо бути в курсі останніх трендів та новітніх інструментів для створення цифрового контенту. Це можуть бути програми для редакції відео, аудіо, графічного дизайну, аналітики вебсайту, автоматизації маркетингу та багато інших. Уміння використовувати різні цифрові інструменти та програмне забезпечення дасть змогу фахівцю ефективно виробляти, оптимізувати та поширювати цифровий контент.

- розуміння аудиторії та аналітика. Важливим аспектом створення цифрового контенту є розуміння цільової аудиторії, її потреб та очікувань. Викладач повинен вміти аналізувати дані, у тому числі соціальні мережі, вебаналітику, дослідження ринку та інші джерела, щоб зрозуміти, який контент відповідає потребам аудиторії та забезпечує максимальну ефективність поширення. Вміння збирати, аналізувати та використовувати дані аналітики дасть можливість фахівцю краще налаштувати свою стратегію створення цифрового контенту;

- комунікаційні навички та творчий підхід. Для створення успішного цифрового контенту важливо володіти ефективними комунікаційними навичкам.

Висновки. Дослідження підтвердило важливість орієнтації на професійні потреби в процесі створення цифрового контенту в закладах вищої освіти.

Сучасний ринок праці змінюється відповідно до швидкої динаміки цифрових технологій, що потребує висококваліфікованих фахівців з цифровими навичками. Вища освіта має бути орієнтована на такі професійні потреби ринку праці, щоб підготувати випускників, які відповідатимуть вимогам сучасного цифрового середовища.

Одним із важливих аспектів є розвиток компетентностей здобувачів освіти та викладачів у контексті професійних потреб ринку праці. Навчальний матеріал має містити не тільки теоретичні аспекти створення цифрового контенту, а й розвивати практичні навички, такі, як робота з різними цифровими інструментами. Викладачі, зі свого боку, повинні мати можливість оновлювати свої власні компетентності у сфері цифрового контенту, щоб бути в курсі останніх технологічних і ринкових тенденцій та передавати ці знання.

Список використаних джерел

1. *Gamification in Education: Top 10 Gamification Case Studies that will Change our Future* Ryan Watkins, Doug Leigh, Don Triner. *Assessing Readiness for E-Learning. PIC. Vol. 17, Issue 4. P. 66-79.* DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1937-8327.2004.tb00321.x>
 2. *The Fourth R: Workforce Readiness : a Guide to Business-Education Partnerships.* Washington: National Alliance of Business, 54 p., (1987).
-

Борисенко Денис³⁴

Українська інженерно-педагогічна академія
м. Харків, Україна

ORCID: [0000-0001-5566-6406](https://orcid.org/0000-0001-5566-6406)

E-mail: denisuiipa@gmail.com

ШТУЧНИЙ ІНТЕЛЕКТ У ПРОФЕСІЙНІЙ ОСВІТІ: СКРИНЬКА ПАНДОРИ ЧИ НОВІ МОЖЛИВОСТІ

Перед сучасною професійною освітою постають нові виклики щодо використання сучасних цифрових технологій, особливо із застосуванням штучного інтелекту. На сьогодні це є активно досліджуваною темою наукової спільноти з великими перевагами і не меншими ризиками. Зі штучним інтелектом пов'язано створення унікальних освітніх середовищ з високим рівнем персоналізації. Особливе значення у створенні адаптованих цифрових платформ має поєднання віртуальної реальності та штучного інтелекту для поглибленого розгортання сучасних моделей професійної підготовки.

Ключові слова: штучний інтелект, інновації, цифрові трансформації, професійна підготовка.

Artificial Intelligence in Vocational Education: Pandora's Box or New Opportunities. Modern professional education faces new challenges regarding the use of modern digital technologies, especially the use of artificial intelligence. Today, it is an actively researched topic of the scientific community with great

³⁴©Борисенко Денис (Borysenko Denys)