ХДАДМ | ФАКУЛЬТЕТ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА ТА МЕДІАВИРОБНИЦТВА

Продюсування освітніх медіапроєктів для дітей та підлітків

Виконав: **Німенко Євгеній Олександрович**

Керівник: Павленко Анастасія Віталіївна

Харків 2026

KHDADM | FACULTY OF AUDIOVISUAL STUDIES AND MEDIA RESEARCH

Producing educational media projects for children and adolescents

Performed by: Nimenko Yevheniy Oleksandrovych

Head: Pavlenko Anastasia Vitaliivna

Kharkiv 2026

Актуальність дослідження

- **Цифрова трансформація:** Відеоконтент витісняє традиційні підручники в освітньому процесі.
- **Контекст війни:** Забезпечення безперервного навчання для дітей у релокації та евакуації.
- **Edutainment:** Поєднання освіти з розвагами як найефективніший спосіб залучення підлітків.
- **Дефіцит контенту:** Брак якісного україномовного продукту, адаптованого під сучасні медіа-платформи.



Relevance of the research

- Digital transformation: Video content is replacing traditional textbooks in the educational process.
- The context of war: Ensuring continuous learning for children in relocation and evacuation.
- Edutainment: Combining education with entertainment as the most effective way to engage teens.
- Content shortage: Lack of high-quality Ukrainian-language product adapted to modern media platforms.



Об'єкт, предмет та мета

Об'єкт

Процес продюсування освітніх медіапроєктів у цифровому середовищі.

Предмет

Продюсерські стратегії та інструменти просування на прикладі проєкту «Focus Class».

Мета

Теоретичне обґрунтування комплексної стратегії створення медіапроєкту для молоді.

Object, subject and purpose



Object

The process of producing educational media projects in a digital environment.



Subject

Production strategies and promotion tools based on the example of the "Focus Class" project.



Goal

Theoretical justification of a comprehensive strategy for creating a media project for youth.

Тренди освітнього контенту 2025–2026

Мікронавчання

Перехід від довгих лекцій до форматів Shorts/Reels (2-3 хвилини).

Гейміфікація

Використання ігрових механік для підтримки рівня дофаміну та мотивації.

Персоналізація

Адаптивні навчальні треки та індивідуальні графіки перегляду.

Educational content trends 2025–2026

Microlearning

Transition from long lectures to Shorts/Reels formats (2-3 minutes).

Gamification

Using game mechanics to maintain dopamine levels and motivation.

Personalization

Adaptive learning tracks and individual viewing schedules.

Освітній проєкт Focus Class

Кейс реалізований на базі **Краматорської школи мистецтв №3**. Проєкт є відповіддю на виклики дистанційної освіти в умовах релокації.

Проблематика:

- Подолання фізичної дистанції між викладачем та учнем.
- Адаптація академічної програми під кліпове мислення.
- Демократизація доступу до креативних індустрій.



Focus Class educational project

The case was implemented at Kramatorsk School of Arts No. 3. The project is a response to the challenges of distance education in conditions of relocation.

Issues:

- Overcoming the physical distance between teacher and student.
- Adapting the academic program to clip thinking.
- Democratizing access to creative industries.



Теоретична основа дослідження

- Теоретична база дослідження сформована на основі праць з дистанційної освіти (Бекетов, Вісник МДУ).
- Інструменти просування медіапроєкту обґрунтовані концепціями цифрового маркетингу (Окландер, Романенко, Кібальник, Марчук, Оноріенко).
- Принципи ігрового навчання (edutainment) досліджено на основі міжнародних публікацій MDPI.
- У роботі враховано психологічні особливості споживання контенту підлітками.
- Теорія нових медіа Лева Мановича стала основою для аналізу «кліпового мислення».
- Увага підлітків утримується протягом перших 3 секунд, тому важливими є емоційні та візуальні тригери.
- Розуміння особливостей сучасної аудиторії дозволило адаптувати освітній контент до потреб покоління та визначити актуальні тренди.

Theoretical basis of the study

- The theoretical basis of the study was formed on the basis of works on distance education (Beketov, Visnyk MSU).
- The tools for promoting the media project are based on the concepts of digital marketing (Oklander, Romanenko, Kibalnyk, Marchuk, Onorienko).
- The principles of game learning (edutainment) were studied on the basis of international publications of MDPI.
- The work took into account the psychological features of content consumption by teenagers.
- Lev Manovich's theory of new media became the basis for the analysis of "clip thinking".
- The attention of teenagers is held for the first 3 seconds, so emotional and visual triggers are important.
- Understanding the characteristics of the modern audience made it possible to adapt educational content to the needs of the generation and identify current trends.

Стратегія Edutainment



Mobile First Approach

Використання смартфону як головного інструменту художника.

- **Доступність:** Навчання без дорогої техніки.
- **Софт:** CapCut, VN, Canva, Blackmagic Cam.
- **Інтерактивність:** Миттєвий фідбек у Telegram.
- **Автентичність:** Мова «на рівних» без офіціозу.

Edutainment strategy



Mobile First Approach

Using a smartphone as an artist's main tool.

- **Accessibility: Learning without expensive equipment.**
- **Software: CapCut, VN, Canva, Blackmagic Cam.**
- **Interactivity: Instant feedback in Telegram.**
- **Authenticity: Language "on equal terms" without formality.**

Силабус медіапроєкту (Модулі)

Модуль	Базова дисципліна	Ключові навички
Візуальна мова	Операторська майстерність	Композиція, світло, ракурси.
Драматургія	Сценарна майстерність	Сторітелінг, ідея, конфлікт.
Post-production	Режисура та монтаж	Склейки, ритм, звук, SFX.
Promotion	Медіаграмотність/SMM	Особистий бренд, етика, дистрибуція.

Media project syllabus (Modules)

Module	Basic discipline	Key skills
Visual language	Operator skill	Composition, light, angles.
Drama	Screenwriting skills	Storytelling, idea, conflict.
Post-production	Directing and editing	Collages, rhythm, sound, SFX.
Promotion	Media literacy/SMM	Personal brand, ethics, distribution.

Виробничий спринт (14 днів)

Дні 1-3

Препродакшн: вибір теми, сценарій-брифінг.

Дні 4-6

Продакшн: зйомки ведучого, запис екрана (Screen-cast).

Дні 7-11

Постпродакшн: монтаж в Adobe PR, анімація.

Дні 12-14

Реліз: дистрибуція, модерація в Telegram.

Production Sprint (14 days)

Days 1-3

Pre-production: topic selection, script briefing.

Days 4-6

Production: filming the host, screen recording (Screen-cast).

Days 7-11

Post-production: editing in Adobe PR, animation.

Days 12-14

Release: distribution, moderation in Telegram.

Продюсерська команда



- **Продюсер:** Стратегічне управління та
- **Методист:** Адаптація академічних програм.
- **Режисер монтажу:** Візуальна динаміка та
- **SMM-куратор:** Взаємодія зі спільнотою.
- **Motion-дизайнер:** Шейпова анімація та титри.

Production team



- Producer: Strategic Management and Resources.
- Methodist: Adaptation of academic programs.
- Editing Director: Visual Dynamics and Rhythm.
- SMM curator: Interaction with the community.
- Motion designer: Shape animation and titles.

Краматорська школа мистецтв №3

100%

ДИСТАНЦІЙНИЙ ФОРМАТ

Трансформація в цифровий хаб

Школа продовжує діяльність в евакуації, використовуючи хмарну інфраструктуру:

- Єдина методична база (Google Classroom).
- Гібридна модель: Adobe Cloud + Mobile Apps.
- Збереження української ідентичності в умовах міграції.

Kramatorsk School of Arts No. 3

100%
DISTANCE FORMAT

Transformation into a digital hub

The school continues its evacuation activities using cloud infrastructure:

- Unified methodological base (Google Classroom).
- Hybrid model: Adobe Cloud + Mobile Apps.
- Preservation of Ukrainian identity in the context of migration.

Фінансовий план (місяць)

Стаття витрат	Опис	Сума (грн)
Технічне забезпечення	Амортизація світла/звуку	8 000
Послуги фахівців	Оператор, дизайнер	25 000
ПЗ та сервіси	Adobe CC, Canva Pro	3 500
Промоція (Ads)	Target Facebook/Instagram	7 000
УСЬОГО	**Цикл з 4-х випусків**	**50 000**

Financial plan (month)

Article of expenditure	Description	Amount (UAH)
Technical support	Light/sound attenuation	8 000
Specialist services	Operator, designer	25 000
Software and services	Adobe CC, Canva Pro	3 500
Promotion (Ads)	Target Facebook/Instagram	7 000
EVERYTHING	**A cycle of 4 issues**	**50 000**

Багатоканальна дистрибуція

YouTube

Головний хаб. Довгі уроки (7-12 хв), стріми та детальні розбори.

Shorts / TikTok

Емоційний тригер. Лайфхаки, гумор та залучення нової аудиторії.

Telegram

Творча лабораторія. Файли, фідбек та перевірка домашніх завдань.

Multi-channel distribution

YouTube

Main hub. Long lessons (7-12 min), streams, and detailed breakdowns.

Shorts / TikTok

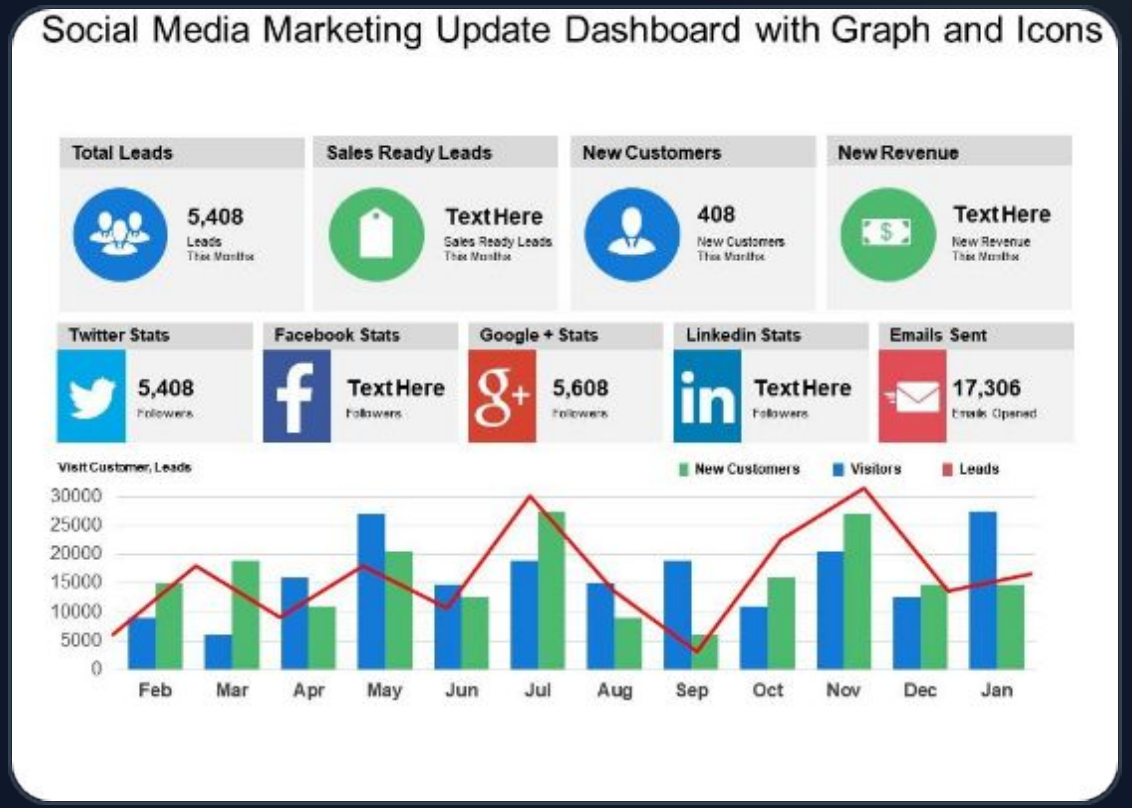
Emotional trigger. Life hacks, humor, and attracting a new audience.

Telegram

Creative lab. Files, feedback, and homework checking.

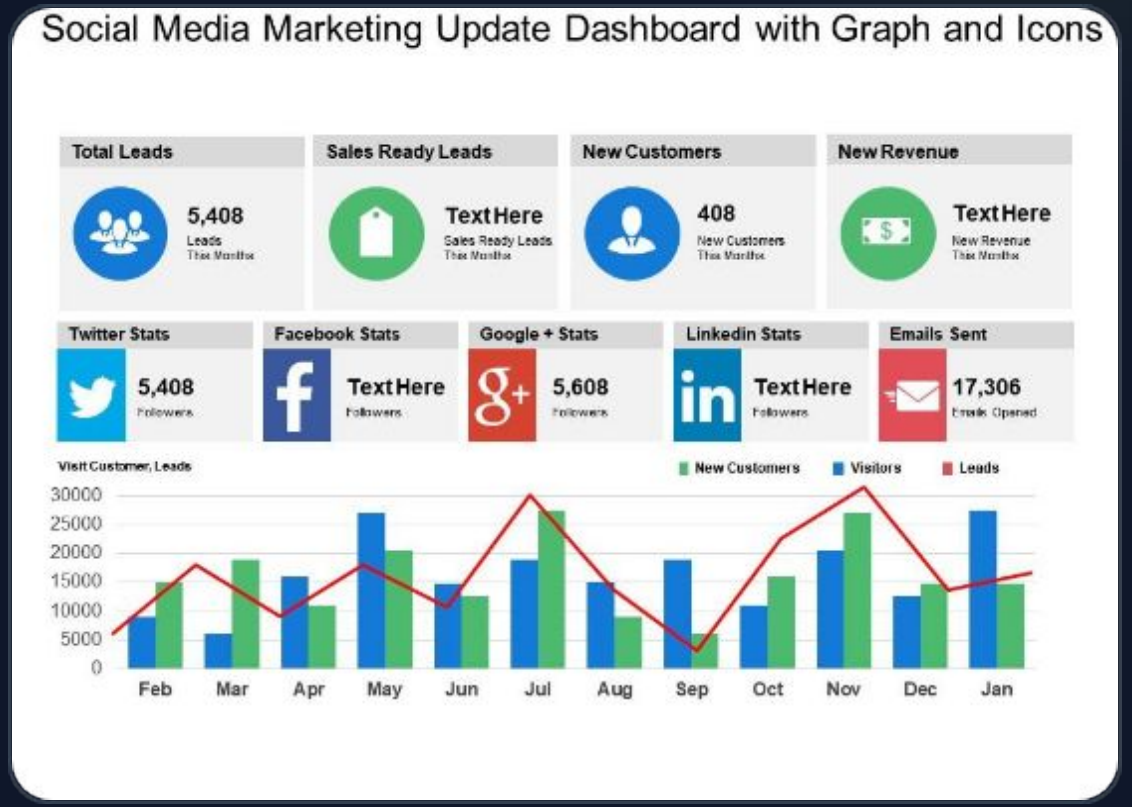
Матриця контенту

- **YouTube:** Повний методичний розбір.
- **Instagram Reels:** Естетика «До/Після».
- **TikTok:** Бекстейдж та челенджі.
- **FB:** Офіційні анонси для батьків.

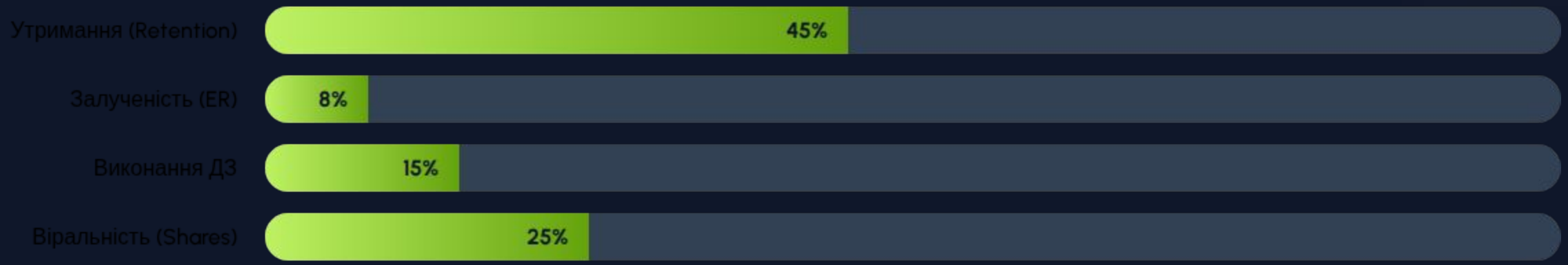


Content matrix

- YouTube: Full methodical analysis.
- Instagram Reels: Before/After Aesthetics.
- TikTok: Backstage and challenges.
- FB: Official announcements for parents.

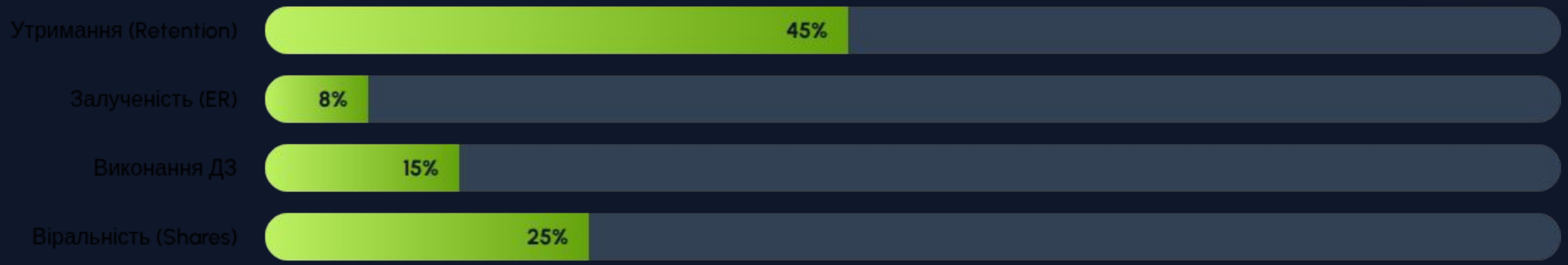


Показники ефективності (KPI)



Дані підтверджують високу ефективність формату Edutainment у порівнянні з класичними лекціями.

Performance indicators (KPIs)



The data confirms the high effectiveness of the Edutainment format compared to classic lectures.

Висновки та перспективи

- **Автономність:** Створено повний цикл виробництва для умов релокації.
- **Масштабування:** Можливість тиражування як «Playbook» для інших шкіл.
- **Інновації:** Інтеграція AI для автоматизації зворотного зв'язку.
- **Результат:** Трансформація споживача в активного творця медіапродукту.

Дякую за увагу!

Готовий до запитань.

Focus Class | 2026

Conclusions and prospects

- Autonomy: A full production cycle has been created for relocation conditions.
- Scalability: Ability to replicate as a “Playbook” for other schools.
- Innovations: AI integration to automate feedback.
- Result: Transformation of the consumer into an active creator of the media product.

Thank you for your attention!

Ready for questions.

Focus Class | 2026