

DOI <https://doi.org/10.36059/978-966-397-241-1-24>

Токарук Л. С.

*кандидат педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри соціальної реабілітації та соціальної педагогіки
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
м. Київ*

Васильєва-Халатнікова М. О.

*кандидат педагогічних наук,
асистент кафедри соціальної реабілітації та соціальної педагогіки
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
м. Київ*

Чернуха Н. М.

*доктор педагогічних наук, професор,
професор кафедри соціальної реабілітації та соціальної педагогіки
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
м. Київ*

Дін Цзіпін

*аспірантка кафедри соціальної реабілітації та соціальної педагогіки
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
м. Київ*

СОЦІАЛІЗАЦІЯ ДІТЕЙ ІЗ ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНИМИ ПОТРЕБАМИ ЗАСОБАМИ ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ

У науковому дослідженні проаналізовано напрями соціалізації дітей із особливими освітніми потребами засобами ІКТ та етапи формування «soft skills» та «hard skills» у освітньому середовищі вихованців. Динаміка розвитку соціальних інформаційних платформ Facebook, Twittwe, Youtube, Pinterest, Instagram сприяє формуванню продуктивної комунікації між батьками, педагогами, вихованцями, що являється запорукою успішної соціалізації дітей із особливими освітніми потребами у сучасному соціумі та набуттям форм соціальних компетентностей засобами ІКТ.

Вступ

Наукове міжнародне співтовариство розвиває широкомасштабну дискусію про підходи впровадження сучасних «hard skills» (тверді навички), або «soft skills» (м'які навички), які є найважливішими для успішної соціалізації дітей із особливими освітніми потребами засобами інформаційно-комунікаційних технологій (далі – ІКТ).

ІКТ розвиваються на рівні із сучасними процесами соціалізації особистості за допомогою «hard skills» (тверді навички), або «soft skills» (м'які навички), а особливо у дітей із особливими освітніми потребами трансформуються в навчальні програми з інклюзивного навчання.

Фахівців закладів загальної освіти для того, щоб підготувати дітей із особливими освітніми потребами до успішної соціалізації, повинні вміти: визначати пріоритетні корекційні, навчальні, виховні завдання, напрями їх реалізації; розробляти індивідуальний план роботи для кожної дитини з урахуванням нозологій; адаптувати навчальні плани, програмний матеріал, методи, форми навчання та виховання до індивідуальних освітніх потреб дітей; орієнтуватися на соціальний досвід, пізнавальні можливості кожної дитини; розробляти прийоми та методики для сприяння загальному розвитку дітей; створювати умови для створення ІКТ як для соціальної адаптації дітей із особливостями психофізичного розвитку так і здорових, набуття ними соціальних навичок [39].

Успішний результат соціалізації дітей із особливими освітніми потребами засобами ІКТ у закладах освіти, залежить від сучасного, компетентного педагога, який уміє ефективно працювати з категорією осіб, які мають особливі освітні потреби, тому, велике значення набувають так звані «hard skills» («тверді навички») та «soft skills» («м'які навички»), які пов'язані із формальним (технічним) боком професійної діяльності фахівців освітньої сфери, формуванням універсальних соціальних навичок, пов'язаних з ефективною комунікацією та постійною взаємодією з учнями, батьками, колегами, адміністрацією закладів освіти.

1. Нормативно-правове регулювання напрямів соціалізації дітей із особливими освітніми потребами

Організація Об'єднаних Націй з питань освіти, науки і культури (ЮНЕСКО), організувавши впровадження Саламанської декларації та рамок дій щодо освіти осіб з особливими освітніми потребами, які були прийняті Всесвітньою конференцією: «Освіта осіб з

особливими освітніми потребами: доступ і якість» в м. Саламанка, Іспанія, 7–10 червня 1994 року, понад 300 делегатів – учасників з усіх країн світу постали перед вирішенням проблеми вдосконалення системи навчання, виховання і соціальної адаптації дітей із порушенням психофізичного розвитку та особливими освітніми потребами [20].

В Україні напрями соціалізації дітей із особливими освітніми потребами регулюються нормативно-правовими актами, а саме: Законами України «Про освіту» від 5 вересня 2017 року, № 2145-VIII; «Про дошкільну освіту» від 11 липня 2001 року, № 2628-III; «Про повну загальну середню освіту» від 16 січня 2020 року, № 463-IX, в яких зазначається, що основні засади організації правових, соціально-економічних, освітніх умов є основою інтелектуального, духовного, фізичного і культурного розвитку особистості, її успішної соціалізації, економічного добробуту, запорукою розвитку суспільства, об'єднаного спільними цінностями та культурою.

Указами Президента України «Про Національну стратегію розвитку освіти в Україні на період до 2021 року» від 25 червня 2013 року, №344/2013; «Про додаткові заходи щодо підвищення якості освіти в Україні» від 20 березня 2008 року, № 244, постановлено за необхідне невідкладно здійснити додаткові заходи, спрямовані на підтримку осіб з інвалідністю, створення належних умов для їх гармонійної інтеграції в суспільство, безперешкодного доступу до будинків і приміщень центральних та місцевих органів виконавчої влади, об'єктів соціальної інфраструктури, привернення уваги суспільства до проблем осіб з обмеженими фізичними можливостями та з особливими освітніми потребами засобами SMART – технологій.

Розпорядження Кабінету Міністрів України «Про затвердження плану заходів щодо запровадження інклюзивного та інтегрованого навчання у загальноосвітніх навчальних закладах на період до 2012 року» від 03 грудня 2009 року, № 1482-року, Національна доктрина розвитку освіти в Україні у XXI столітті від 17 квітня 2002 року, №347/2002 та Концепція розвитку інклюзивної освіти від 1 жовтня 2010 року, № 912, спрямовують сучасних батьків, педагогів, соціальних педагогів, психологів на те, що «ключовим завданням освіти у XXI столітті є розвиток мислення, орієнтоване на майбутнє», а пріоритетом модернізації освітніх інновацій – впровадження форм соціальних компетентностей у дітей із особливими освітніми потребами засобами ІКТ, які забезпечать

процеси вдосконалення навчально-виховного процесу, активізують пізнавальну та творчу діяльність, сприятимуть ефективній соціалізації особистості.

Інформаційно-комунікаційні технології – це сукупність методів, засобів та прийомів пошуку, зберігання, опрацювання, подання та передавання графічних, текстових, цифрових, аудіо- та відеоданих на базі комунікаційних, комп'ютерних мереж та різних засобів зв'язку [16].

2. Аналіз останніх досліджень

Використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) та варіативність їх застосування при роботі з дітьми із особливими освітніми потребами досліджували О. Білоус [17], В. Гринько [3], Г. Давиденко [4], Ю. Запорожченко [7], В. Заїка [24], Т. Коваль [11], А. Колупаєва [12], С. Кирильчук [9], М. Лещенко [1], П. Лещенко [15], Л. Савчук [12], Н. Сулаєва [23], А. Тадаєва [25], Л. Федорович [23], Л. Хомич [29].

Загальний стан інклюзивної освіти в Україні, основні принципи, концептуальні аспекти та гуманістичні цінності в своїх працях розглядали М. Васильєва-Халатникова [27], А. Гета [24], О. Кобзар [28], Ю. Носенко [24], О. Польовик [18], П. Таланчук [26], Л. Токарук [27], Л. Тимчук [1], Г. Уманець [28], Т. Соколовська [21], Н. Чернуха [27], М. Шишкіна [30], А. Яцишин [31].

Формування процесів соціалізації особистості в умовах розвитку сучасного інформаційного суспільства досліджували В. Биков [1], М. Жалдак [5], І. Зязюн [8], В. Кудін [14], В. Кремень [13].

Американські вчені М. Аубрехт (M.Aubrecht) [32], Т. Вагнер (T.Wagner) [54], С. Рапіні (S.Rapini) [45], Б. Тріллінг і С. Фадел (B. Trilling & C. Fadel) [53], Д. Шафер (D.Shaffer) [48], стверджували, що використання ІКТ як ефективного засобу навчання, стало перспективним напрямом інновацій, яке забезпечить активне залучення учнів із особливими освітніми потребами до оволодіння основами комп'ютерних наук, на основі розроблених стандартів, діти створюватимуть ігри, музику, власні програми для мобільних телефонів, веб-сайти, блоги та багато цифрових проектів та безпосередньо розвиватимуть «hard skills» («тверді навички») та «soft skills» («м'які навички»).

В основі курсів з підвищення кваліфікації педагогічних працівників для роботи в інклюзивних класах, визначено поняття: «соціалізація», «компетентність», «соціальна компетентність»,

«соціальне середовище», «соціальне виховання», «hard skills» («тверді навички») та «soft skills» («м'які навички») [10].

Проблему розвитку цифрових технологій, формування комп'ютерної грамотності в учнів із особливими освітніми потребами, як засобу досягнення мети ефективної соціалізації, досліджували Дж. Маккол (J. McCall) [43], Д. Кохен (D.Cohen) [34], А. Стаматіс (A.Stamatis) [49], К. Щрум (K.Schrum) [47].

Американський вчений Д. Шаффер у науковому дослідженні: «Як комп'ютерні ігри допомагають дітям учитися» наголошує, що традиційна освітня парадигма адаптує молоде покоління до самореалізації у стандартизованому світовому просторі, тоді як сучасна реальність та процеси соціалізації ставлять на визначальне місце незалежне мислення і творчість [48].

Д. Шаффер переконаний, що найкращим шляхом розвитку інноваційного мислення в дітей із особливими освітніми потребами, стають цифрові епістемологічні ігри, які спеціально створені для розвитку навиків глобального аналізу в епоху непередбачуваних суспільних викликів [48].

Загальноприйняте в нормативно-правових документах тлумачення терміну «діти із особливими освітніми потребами» робить наголос на необхідності забезпечення додаткової підтримки у освітній діяльності дітей, які мають певні особливості в розвитку, тому, такі категорії понять, як «діти з обмеженими можливостями здоров'я», «діти з особливостями психофізичного розвитку», «діти з інвалідністю» відносяться до системи інклюзивної освіти [19].

Інклюзивна освіта – це система освітніх послуг, що ґрунтується на принципі забезпечення основного права дітей на освіту та можливості здобувати її за місцем проживання, що передбачає навчання дитини із особливими освітніми потребами в умовах закладу освіти різного типу. Інклюзія передбачає пристосування закладів освіти та їх загальної освітньої філософії і політики до потреб учнів, як обдарованих дітей, так і тих, які мають особливі освітні потреби. Інклюзія потребує змін на всіх рівнях освіти, а суспільство повинно враховувати та пристосовуватись до індивідуальних потреб дітей із різними нозологіями, а не навпаки [12].

3. Постановка проблеми

В Україні ситуація з інклюзивною освітою знаходиться на етапі адаптації навчальних програм і планів, розвитку методів і форм навчання, використання інформаційно-комунікаційних ресурсів, які

здатні забезпечити індивідуальні соціальні потреби дітей із особливими освітніми потребами, тому, за даними Центру громадського моніторингу і контролю серед 17238 українських закладів середньої освіти, тільки 1238 адаптовані до потреб інклюзивного навчання, частково, засобами ІКТ, а більше 58 тисяч дітей із особливими освітніми потребами, не охоплені навчальним процесом у закладах освіти [6].

Суттєві зміни в структурі національної системи освіти в напрямку інклюзивного навчання дадуть змогу сформувати якісно новий механізм взаємодії педагогічних інституцій для забезпечення процесу соціалізації кожної дитини сучасними засобами ІКТ.

ІКТ, як засіб підтримки інклюзивної освіти, дозволяє комбінувати різні форми інформації (текстової, графічної, звукової, відео, анімації тощо), які сприяють індивідуалізації навчання шляхом надання дітям із особливими освітніми потребами доступу до дидактичних матеріалів у доступний спосіб. Щоб сприяти особистісному розвитку кожної дитини із особливими освітніми потребами в рамках інклюзивного підходу з використанням ІКТ, повинен бути спрямований напрям розвитку сучасних навичок соціалізації особистості дитини, розкриття здібностей кожного вихованця, його повноцінне включення в освітнє й суспільне середовище, що, нажаль в Україні на стадії розробок та затверджень [7].

В українських закладах освіти, програми соціалізації дітей із особливими освітніми потребами засобами ІКТ впроваджуються на основі трьох напрямів:

1. *У компенсаційних цілях* (використання ІКТ в якості технічної допомоги, підтримки, часткової компенсації або заміщення відсутніх природних функцій, що дозволяє учням з особливими потребами повноцінно залучатись до процесів спілкування та взаємодії).

2. *У комунікаційних цілях* (допоміжні прилади і програмне забезпечення, альтернативні форми зв'язку, які полегшують або уможливають комунікацію у більш зручний спосіб, специфічний для кожного виду функціонального обмеження).

3. *У дидактичних цілях* (сприяють диференціації, задоволенню індивідуальних потреб, особистісному розвитку дітей з особливими потребами, розкриттю їх здібностей, повноцінній інклюзії, включенню в освітнє й суспільне середовище) [7; 42].

Компенсаційні (допоміжні) технології включають інструменти та ресурси, використання яких дозволяє ефективніше проявляти себе з дітьми із особливими освітніми потребами не тільки у навчанні, а й

у соціальному середовищі. Впровадження ІКТ залежить від інтелектуальних, психічних, творчих, моральних, фізичних, соціальних якостей дітей, прагнення до саморозвитку і самоосвіти [42].

Міжнародні корпорації – Microsoft, Google, Facebook, Youtube намагаються адаптувати інформаційні платформи та зробити їх зручними для дітей із особливими освітніми потребами. Службові програми для ОС Windows мають у своєму арсеналі спеціальні клавіші швидкого доступу, віртуальну клавіатуру, функцію прогнозування слів які можуть бути налаштованими як звукові попереджувальні сигнали або як екранні індикатори [33].

Діти із особливими освітніми потребами, а саме, порушеннями рухового апарату, можуть використовувати такі функції, як залипання клавіш (StickKeys), клавіша миші (Mousekeys), повторна клавіша (repeatKeys), повільна клавіша (SlowKeys), клавіша відмов (BounceKeys), тональність клавіш (ToggleKeys), тому дані інструментальні функції дозволяють досягти більшої швидкості та комфортності в обробці різноманітного візуального матеріалу [15].

Діти із особливими освітніми потребами зможуть долучитися до колективної роботи, виконуючи такі навчальні завдання як: написання тексту, виведення інформації на друк, перегляд Інтернет-ресурсів, спілкування в чаті або на форумі, використання електронної пошти, запис і завантаження відео та аудіо контенту [2].

Комунікаційні технології – підтримка соціальних потреб дітей з особливими освітніми можливостями засобами повідомлень (месенджерів), соціальних мереж та електронної пошти, найбільш розповсюдженими формами масової комунікації в Україні є: Viber, Facebook, Telegram, WhatsApp, Skype, Zoom.

Забезпечити освітню комунікацію педагогів і батьків, а також учнів з особливими освітніми потребами допоможуть соціальні сервіси: Facebook, Twittwe, Youtube, Pinterest, Instagram, які за статистикою українських моніторингових центрів за 2019 рік є найпопулярнішими соціальними мережами в Україні якими користуються 85,17% українців [49].

Міжнародна статистична платформа Statista.com, станом на березень 2020 року, визначила, що за 2019 рік, популярною соціальною мережею в Україні був Facebook, яким регулярно користуються 44% українців, серед яких є й діти.

Instagram посів друге місце з часткою 18%, де 13% респондентів не користувалися соціальними мережами, що відображено в Рис. 1.

Згідно статистичних даних які відображені в рекламному кабінеті Міжнародної статистичної платформи, 19 мільйонів українців є користувачами Facebook.

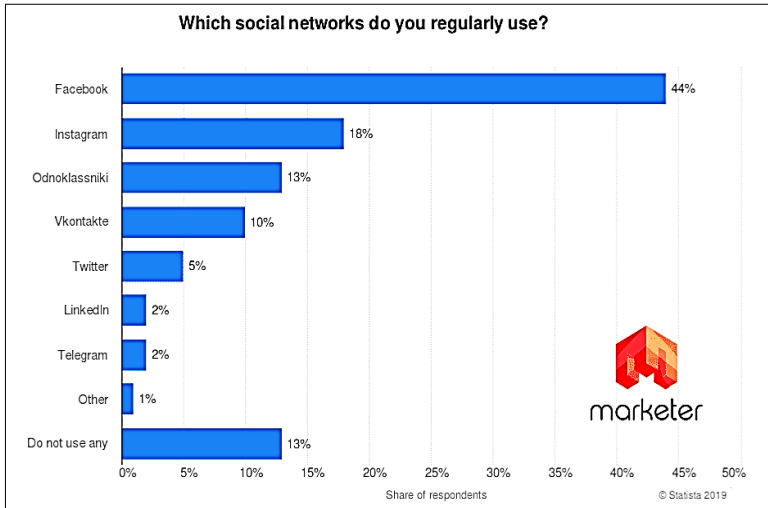


Рис. 1. Соціальна медіа – статистика в Україні за 2019 рік

Важливо, що під час вибору форми комунікації з дітьми із особливими освітніми потребами, потрібно враховувати всі індивідуальні особливості дитини, знати переваги й недоліки тих чи інших програмних засобів, які можна використовувати на практиці [22].

Дидактичні технології використання ІКТ в інклюзивній освіті представлені на практиці в роботі сервісу LearningApps.org, як сучасний інструментальний засіб створення електронних ресурсів навчального призначення, який містить загальнодоступну бібліотеку із завданнями різної складності, залежно від дидактичної мети, можна використовувати на різних етапах уроку, перевірити чи закріпити знання дітей шляхом використання нескладних завдань, самостійно розроблених педагогом зі своєї дисципліни [41].

Американський фонд адаптації осіб із проблемами зору, розробив платформу Facebook, яка є доступною для дітей із вадами зору, оскільки незрячі або слабозрячі діти не користуються комп'ютерною мишею, працювати їм із сервісом запропоновано за допомогою набору гарячих клавіш, комбінаціями яких можуть

скористатися діти з порушеннями комбімоторики, акумулятивними травматичними розладами. Даний сервіс оптимізований для програм зчитування з екрану, завдяки чому користувачі можуть реагувати на публікацію тексту, налаштовувати контрастність, відслідковувати кількість зареєстрованих та підписаних на платформу осіб, миттєво виконувати пошук потрібної інформації, репостити, ставити лайки [33].

На сайті «ESL Games Plus» для педагогів, пропонуються інтерактивні онлайн-ігри для навчання дітей із особливими освітніми потребами, англійської як другої мови. Навчальні ігри створені для підготовки дітей дошкільнят та учнів початкових і середніх класів до тестування. Граючи у веселі навчальні ігри, діти збагачують словниковий запас з англійської мови, вивчають складові частини речення, граматику, практикуються у прослуховуванні та вимові слів. Даний сайт підтримує онлайн-ігри для розвитку пам'яті та концентрації уваги, орфографії, інтерактивні настільні ігри, ігри-автогонки, піратські ігри, крокодилові ігри та на розпізнавання слів, мобільні ігри для iPad, iPhone та Android [32; 48].

Соціалізаційні можливості комп'ютерних відеоігор в аспекті вивчення дисципліни, яка стосується мистецтва англійського мовлення, поєднують підтримку у дітей із особливими освітніми потребами процесів декодації смислів через розвиток візуального словника, формування візуальних уявлень про відмінності між літерами, покращення умінь фонетичного та морфологічного аналізу, розвиток розпізнавання та аналізу слів і висловлень [15].

Якщо інтерактивна гра використовується в навчальному процесі, то вона допомагає педагогу залучати дітей із особливими освітніми потребами до обговорення сценарію подій, які продемонстровані в ігровому полі, таким чином стимулюються процеси організації, узгодження й формування ідей, думок, почуттів та подій. Рефлексивна реакція учнів на ігровий процес стимулює креативні уміння щодо написання сценаріїв різних історій. Цифрова ігрова діяльність використовується на всіх етапах формування уроків з мистецтва англійського мовлення, виступаючи засобом інтеграції різних видів мовленнєвої діяльності.

Професор Бостонського коледжу і автор монографії «Вільно навчатися» («Free to Learn») П. Грей (P. Gray) підвів підсумки аналізу загальних побоювань суспільства щодо процесу соціалізації дітей із освітніми потребами засобами ІКТ (викликають звикання та

сприяють таким хворобам, як соціальна ізоляція, ожиріння та насильство), але водночас, він вказує на те, що ІКТ системи можуть допомогти дітям із особливими потребами розвинути логічні, лінгвістичні, літературні та соціальні «soft skills» («м'які навички»), наголосив на когнітивних перевагах розвитку дітей за допомогою ІК систем, а інформація про шкідливість комунікативних технологій – міфічна, позитивні ефекти реальні, особливо стосовно формування цифрових умінь «hard skills» («тверді навички»), які стають все більш важливими життєвим фактором адаптації дітей до комунікативних засобів у сучасному соціумі [37]

Американські дослідники А. Ейхенбаум (A. Eichenbaum), Д. Бавельєр (D. Bavelier), Ш. Грін (S. Green), в науковому журналі «Of Play» підтверджують позитивний вплив інформаційно-комунікаційних систем на соціалізацію дітей з особливими освітніми потребами через «hard skills» (тверді навички):

- покращення основних візуальних процесів;
- поліпшення чутливості до візуальної контрастності;
- успішне лікування амбліопії (так зване «ліниве око», – це розлад, що виникає в ранньому дитинстві, коли одне око стає суттєво нефункціональним; експерименти американських учених показали, що ті, хто опинився в умовах діяльності з ІК технологіями, відбулося значне зорове просвітління – часто до нормального або майже нормального функціонування);
- поліпшення уваги та пильності;
- покращення здатності відстежувати рухомі об'єкти в полі зору;
- зниження імпульсивності (розвинення здатності утримуватися від реагування на нецільові стимули);
- подолання дислексії (12 годин відео-занять у формі відео-ігор, перегляд мультиплікаційних та анімаційних сюжетів, покращили уміння швидкого читання, а дидактичний ефект став суттєво помітнішим через спеціально розроблені навчальні програми);
- покращення виконавчого функціонування (здатність дитини розподіляти психічні ресурси (сприйняття, увага, пам'ять), що дозволяє швидко та ефективно вирішувати побутові проблеми, приймати вольові рішення);
- покращення навичок когнітивних завдань (розвиток інтелекту) [36].

Використання інформаційно-комунікаційних технологій є ефективним шляхом до розвитку сучасних соціальних «hard skills»

(«тверді навички») та «soft skills» («м'які навички»), в дітей із особливими освітніми потребами, оскільки ІКТ забезпечують активну експериментальну, навчально-ігрову діяльність, спонукають до дослідження соціальних проблем глобального значення, зацікавлюють емоційною активністю, допомагають розвивати критичне мислення та уміння спільно вирішувати соціальні проблеми, стимулюють розвиток цифрових умінь [39].

Процеси соціалізації дітей із особливими освітніми потребами засобами ІКТ відображені в закритій соціальній мережі, як освітня програма, створена фондом Роберта Вуд Джонсона (США) має назву – «Бути завжди собою».

«Бути завжди собою» – розроблена спеціально для навчальних закладів та використовується дітьми із особливими освітніми потребами протягом дня і дозволяє їм розміщувати авторські творчі роботи на сторінках сайту, створювати блоги, формувати дискусійні групи, виставляти теги ресурсів для використання в класах, виражати свій настрій, знаходити учасників співпраці.

Основні комунікативні принципи соціальної мережі «Бути завжди собою»:

- надання доступу до розміщених у мережі робіт (профілі дружнього зв'язку та інших форм спільного навчального контенту);
- спеціалізація – різноманітні форми експертиз, які функціонують у мережі;
- конкурентність і статусність;
- обмін і рекомендації;
- перегляд і обмін відгуками на виконані роботи як форма оцінювання;
- оцінювання і перевірка;
- створення колективних артефактів;
- розповсюдження отриманих результатів між членами навчальної спільноти [41].

Репозитарій робіт, створених дітьми із особливими освітніми потребами за допомогою соціальної програми «Бути завжди собою», відображає інтереси й ставлення їх до оточуючого середовища, вказує з ким вони обмінювались даними та дискутували, які групи створили й чого в соціальному розвитку досягли [45].

Розвиток комунікативних умінь та дитячої грамотності з інформаційних систем впроваджує Джоан Ганц Куні Центр (The Joan Ganz Cooney Center), який був заснований у 2007 році в США як незалежна, некомерційна, самостійна, дослідницька, інноваційна

група, для вивчення впливу цифрових технологій на розвиток базових умінь соціалізації дітей із особливими освітніми потребами засобами ігрових технологій [39].

Наукові дослідження Джоан Ганц Куні Центру (The Joan Ganz Cooney Center) спрямовані на формування в дітей із особливими освітніми потребами вміння спілкуватися, впровадилися в інтерактивний проект – «Крута школа, де керують мирні правила» («Cool School: Where Peace Rules») – це безкоштовна доступна в мережі онлайн-гра, створена спеціально для дітей з особливими освітніми потребами, мета якої, розвинути «soft skills» («м'які навички») вирішення конфліктів та припинення булінгу серед однолітків [42].

«Крута школа» є потужним інтерактивним освітнім інструментом для дітей початкових і середніх класів, яка забезпечує формування відповідальної, етичної соціальної поведінки, вміння долати протиріччя, інтегруватися, приймати помірковані рішення, розвиває емпатію, розрізняти емоції, прогнозувати подальші перспективи, виховує вміння дружньої співпраці та колаборації, шанобливе ставлення до поглядів оточуючих, а також формує здатність розв'язувати проблеми [42].

Діти-учасники «Крутої школи» потребують соціальної допомоги у вирішенні конфліктних ситуацій, тому, у формі гри звертаються до гравців, які виконують миротворчу місію та допомагають дітям мирно врегулювати різні незгоди, переглядають 26 соціальних відео історій де сперечаються щодо вирішення традиційних соціальних проблем. Гравці вислуховують обидві сторони конфліктної ситуації, а потім обирають один з чотирьох варіантів вирішення конфліктів [42].

Правила сприйняття соціального середовища дітьми із особливими освітніми потребами засобами ІКТ, відображені в американській дидактичній онлайн-грі із японською назвою «Доки-Доки» («Doki-Doki»), яка означає серцебиття – це чарівний інтерактивний ігровий світ, в якому діти подорожують з метою вивчення незвичного, унікального, цікавого середовища. Гравці подорожують на кольорові планети та астероїди, щоб зустрітися з дивними персонажами й дізнатися більше про них, і, водночас глибше пізнати самих себе [35].

Сучасний американський медіаконгломерат індустрії розваг у світі The Walt Disney Company, впровадив ритмічну гру «Діснеї Фантазія: Розвиток музикою» («Disney Fantasia: Music Evolved»

«Microsoft Xbox 360», «Xbox One») – допомагає дітям із особливими освітніми потребами сприймати музику на слух, активно рухатися та за допомогою мультиплікаційних героїв виконувати різні види фізичних вправ та відчувати, що насправді маніпулюють сюжетом і створюють музичні композиції, виконуючи легке фізичне тренування.

Особливість ритмічної гри полягає у використанні додаткового пристрою «Kinect» для ігрових систем «Microsoft Xbox 360», що дозволяє дітям із особливими освітніми потребами керувати іграми, фільмами та музичними творами за допомогою фізичного руху або голосових команд без необхідності окремого контролера входу, наприклад джойстика чи клавіатури. Нестандартне ігрове середовище, надане «Kinect», дає змогу датчикам руху, обробляти основні емоції тіла дитини, наприклад: жести, міміку, звуки, повну активність руху тіла (ходьба, стрибки, випади, біг) [15].

У ритмічні гри «Дісней Фантазія: Розвиток музикою» діти із особливими освітніми потребами стають учнями легендарного чаклуна Йен Сіда, розвивають музичні уміння та магичні дії, беруть участь в інтерактивній та керованій рухом подорожі, потрапляють у чарівні простори фантазії, музичні та магичні світи, розвивають моторні, звукові та креативні уміння. Ігровий наратив безпосередньо наслідує сюжет анімаційного фільму «Фантазія» компанії Уолта Діснея [15].

Розвиток сучасних соціальних «hard skills» («тверді навички») та «soft skills» («м'які навички») у дітей із особливими освітніми потребами, допомагає управляти часом за допомогою сучасних ігрових програм, що є проблемою для дітей, які не справляються із виконавчим функціонуванням, тому освітні програми з геймерських практик, акцентують увагу на візуальному плануванні великої за обсягом навчальної діяльності, допомагають визначити послідовний процес виконання дрібних завдань, можуть стати важливим допоміжним засобом під час формування організаційних умінь [39].

Використання комп'ютерних ігор для формування у дітей із особливими освітніми потребами навиків соціалізації, забезпечує для учнів закладів освіти ефективне початкове входження в навчальний контент за допомогою засобів ІКТ.

Комп'ютерні ігри є захоплюючими, фантастичними, повними світла і звуку, а часто широко доступними, ефективними засобами навчання для педагогів з мистецтва або англійського мовлення, які надають дітям із особливими освітніми потребами, можливість

висловити власні думки, бачення, сумніви щодо ігрових сюжетів, правил, а також поміркувати, чи онлайн-гра може допомогти виконати навчальні завдання або реалізувати навчально-дослідницький проект [32].

Комп'ютерні ігри є не тільки мотиваційним, але надихаючим, інспіруючим засобом, які створюють цифрові універсуми, де гравці живуть яскравим віртуальним життям. Онлайн-ігри концентрують увагу дітей ретельно створювати аватари, де власні дії виражають у постійній, емоційній самореалізації та розвитку вмінь побудови комфортного середовища, яке має для них життєвоважливий сенс. Комп'ютерні ігри інтегруються у навчальний процес в такий спосіб, який зберігає їх привабливість, тому, більшість дітей із особливими освітніми потребами, які були апатичні та відсторонені від навчання серйозно активізуються та демонструють значні успіхи у сприйнятті цікавого практичного матеріалу [15].

Комп'ютерні ігри представляють різноманітну, захоплюючу та потужну медіаформу, пропонують нові можливості як цифрові навчальні інструменти, що допомагають дітям із особливими освітніми потребами самоудосконалюватися. В процесі вивчення мистецтва англійського мовлення, відеоігри не тільки виконують роль навчальних інструментів, але займають повноправне місце серед різних літературних жанрів (романи, вірші, промови, листи, нариси). Використання онлайн-ігор в освітній діяльності не зводиться до вивчення наративних сюжетів [42].

Комп'ютерні ігри, природно, вимагають у дітей із особливими освітніми потребами адаптації до використання мовних навичок, включаючи читання, прослуховування, усне переказування. Позбавившись емоційних побоювань, можна уникнути педагогічних помилок, які так часто зустрічаються під час традиційного навчання, тому діти в процесі онлайн занять, можуть вільно практикувати мистецтво словесного жанру, розвивати мовні та пізнавальні здібності [42].

Використання комп'ютерних ігор під час навчальних занять допомагає уникнути стресових ситуацій та некомфортних відчуттів, де домашні завдання, вікторини, тести, традиційні уроки можуть викликати незадоволення, невротизм, тривогу в дітей, які мають труднощі із засвоєнням навчального матеріалу.

Стресові та тривожні стани у дітей із особливими освітніми потребами, можуть перешкоджати прогресу засвоєння навчальної інформації, змусити їх відчувати себе ізольованим від однолітків.

Комп'ютерні навчальні ігри є чудовим релаксаційним засобом (еквайлазером), оскільки допомагають полегшити переживання стресових ситуацій, підвищують соціальну активність та, навіть, допомагають дітям веселитися під час вивчення складної для них навчальної дисципліни [48].

Процеси соціалізації дітей із особливими освітніми потребами засобами комп'ютерних навчальних ігор у віці від 5 до 9 років формуються за допомогою освітньої програми «Mia читає: Жуки Бугабу» («Mia Reading: The Bugaboo Bugs» «Mac», «Windows») де у ході супер-захоплюючих пригод, дітям-гравцям пропонується 12 видів навчальної діяльності та чотири рівні складності, які забезпечують ефективність морфологічних навиків: читання, засвоєння широкого спектру понять з основ грамотності (відповідність слів зображенням, фонологія, правопис, частини мови, словниковий запас, розуміння читання, розпізнавання слів, побудова структури речення) [36].

Етапи соціалізації дітей із особливими освітніми потребами засобами ІКТ відображено у онлайн-грі «Геротопія» («Herotopia», «Mac», «Windows») – представлена для великої кількості дітей-гравців, де з'ясовуються сутність понять: «добро», «доброта», «поведінка», «емоції», «насильство», «самозахист», «способи боротьби з хуліганами», «глобальна відповідальність». Онлайн-гра стає ретельно продуманим онлайн-світом для дітей із особливими освітніми потребами віком від 6 до 12 років та допомагає заходити у віртуальний простір, створюючи аватар супергероя із власними прототипами або кардинально поведінковими протилежностями, де всі герої чи героїні – це діти, які приховують таємну ідентичність, використовуючи костюми, накидки та маски, можуть надсилати повідомлення друзям про збір сміття, що дає можливість до накопичення колективних балів, а також боротися проти витівок хуліганів, вивчати географію світу, локальні території, місця проживання. Позитивна властивість онлайн-гри полягає в тому, що час, відведений на ігрову діяльність, може бути обмежений, тому діти із особливими освітніми потребами, можуть виконати лише одну місію в день, що займе близько 20–30 хвилин діяльності [32].

Граючи разом із дітьми в онлайн-гру «Майнкрафт» («Minecraft»), батьки беруть участь у незвичайних пригодах і водночас вивчають основи природознавства, технології, інженерії, математичних досліджень, удосконалюють комунікативні уміння, досліджують специфіку функціонування різних видів суспільства, володіють можливістю відтворювати історичні події зі стародавніх цивілізацій [36].

Сучасні батьки вважають, що комп'ютерна гра може бути ефективним доповненням і компонентом до домашнього онлайн-навчання, хоча не варто забувати про шкідливі наслідки надмірного використання засобів ІКТ. Грати у захоплюючі ігри тривалий час без перерв, фізичних вправ, є небезпечним для здоров'я дитини, але, якщо порівняти традиційні підходи до навчання, які передбачають прочитання розділу та надання відповідей на поставлені запитання, то навчання на основі використання комп'ютерних ігор, вирізняється привабливими освітніми можливостями, а саме: створення авторських героїв, персонажів, участь в історичних баталіях, незвідані польоти, цікаві дослідження, знаходження таємничих планів, представлення результатів наукового спостереження [48].

Фахівці із використання комп'ютерних ігор під час онлайн-навчання в домашньому середовищі дітей із особливими освітніми потребами, наголошують на високому освітньому потенціалі, який проявляється в розвитку когнітивних, креативних, соціальних, технологічних умінь, але є серйозною перешкодою на шляху ефективної соціалізації дітей в шкільному оточенні однолітків та побоюванням щодо набуттям ігрової залежності в майбутньому.

Актуальні та не вирішені проблеми дитини можуть стати причиною хворобливого стану та ігрової залежності, через яких, відбувається процес переховування у віртуальному світі [43].

Доцільність використання комп'ютерних ігор у домашньому навчанні, характеристика змісту онлайн-ігор, аналіз статей, блогів науковців, батьків учнів, які навчаються в домашніх умовах дають підстави виокремити позитивні фактори освітніх ігор у домашній освіті:

- комп'ютерні ігри мають освітні компоненти, які забезпечують ефективне навчання: мотивація, чіткі цілі та правила, інтерпретовані результати та постійний зворотний зв'язок;
- використання ігор не потребує додаткового тестування, а їх застосування у навчанні дозволяє відмовитися від стандартного моніторингу, надаючи дітям можливість оволодіти високим рівнем ігрової майстерності шляхом повторення ігрових дій;
- навчання та оцінювання функціонально пов'язані у грі, адже не можна перейти з одного рівня на інший, поки не будуть виконані всі необхідні завдання, таким чином відпадає необхідність у тестуванні;
- комп'ютерні ігри стимулюють дітей до пошуку і приймання сучасних викликів, тому якщо ігрові рівні важко освоїти, то часто це

створює додаткову мотивацію для гравців щодо оволодіння новими вміннями;

- ігри заохочують здійснювати ризиковані дії, де однією із найбільших причин пасивної участі дітей у навчанні є страх зробити помилку на очах у однолітків;

- ігри дозволяють на практиці реалізувати індивідуалізоване онлайн-навчання, де з кожною новою грою, знання та досвід, отримані в попередніх іграх, можуть бути застосовані дітьми для отримання нових навиків [15].

Використання цифрових ігор у практиці сучасної освіти в зв'язку із пандемією Covit-19, спрямовує учнів із особливими освітніми потребами на формування соціальних компетентностей XXI століття. Серед різноманіття цифрових ігор, особливий інтерес становлять епістемологічні сюжети, які стимулюють в учнів мотивацію до вивчення природознавчих, математичних, інженерно-технологічних дисциплін із напрямку STEM-програм.

Епістемологічні ігри дають можливість учням із особливими освітніми потребами, на практиці, досліджувати процес розв'язання актуальних запитань, що передбачає формування умінь реалізувати послідовні етапів наукового пошуку, в основі якого лежить інтеграція знань з різних дисциплін та здатність до співпраці з однолітками.

Епістемологічні ігри створюють інноваційне навчальне середовище, в якому діти із особливими освітніми потребами набувають досвід професійної поведінки під час знаходження шляхів виконання завдань природничо-математичного та інженерно-технологічного характеру. Зарубіжні науковці трактують використання епістемологічних ігор як новітню парадигму сучасного онлайн-навчання, поклавши в основу епістемологічних ігор, відтворення практичних стратегій та методів, діти із особливими освітніми потребами мають змогу набувати професійний досвід, створювати цифрове ігро-центроване освітнє середовище, яке є альтернативним до традиційної організації системи освіти [45].

Розглянемо європейський досвід формування соціальних «hard skills» («тверді навички») та «soft skills» («м'які навички») у дітей із особливими освітніми потребами за допомогою комп'ютерних ігор. Сучасний інформаційний прості пропонує безліч онлайн-ігор, призначених для використання в освітньому процесі щодо вивчення глобальних світових проблем, включаючи екологічні, економічні, юридичні права кожної особи та забезпечення миру на земній кулі [51; 53].

Веб-сайт Нобелівської премії Миру містить онлайн-гру «Голуби миру» («Peace doves»), розроблену для допомоги дітям-гравцям дізнатися про розповсюдження ядерної зброї в світі [15].

Онлайн-гра «Правитель торгівлі» («Trade Ruler»), допоможе дітям дізнатися про міжнародні правила отримання вигоди від міжнародної торгівлі [38].

Сучасна онлайн-гра «Смітникові мрії» («Garbage Dreams») присвячена дослідженню механізмів перероблення вторинних відходів в світі, де діти-гравці можуть брати участь у розробці сучасних проектів зі створення заводів для переробки сміттєвих відходів, як майбутній проект ефективного бізнесу [50].

Діти-гравці у онлайн-грі «Продовольча сила» («Food Force») навчаються виконувати шість місій, кожна з яких проектує наступний крок у наданні продовольчих товарів тим громадам, які потребують допомоги та підтримки [36].

Запобігання природним катастрофам, підготовка до стихійних лих демонструється дітям із особливими освітніми потребами у онлайн-грі «Зупинка катастроф» («Stop Disasters») [36].

Командна гра «Операція клімат-контроль» («Operation Climate Control») – передбачає участь 5–10 гравців зі складу дітей, які працюють командою за різними сценаріями для прийняття політичних, управлінських рішень місцевого значення, щодо сповільнення катастрофи, яка виникла в зв'язку із кліматичними змінами [36].

Лідери чотирьох країн світу у грі «Криза націй» («Crisis of Nations») повинні дипломатично співпрацювати із медичними працівниками для того, щоб вирішити незбагненну проблему XIX століття – пандемію Covid-19, при цьому діти-гравці, таємно збирають інформаційні ресурси, щоб спробувати виграти гру [55].

Відкриття у 2009 році в Нью-Йорку першого альтернативного освітнього закладу «Квест ту Лерн» («Quest to Learn» – Q2L) та другого чартерного – «Чикаго Квест» («Chicago Quest») сприяло впровадженню на міжнародному рівні гейміфікованої освіти для дітей із особливими освітніми потребами на засадах ігрового дизайну, який суттєво поліпшив рівень знань з англійської мови та математики (підтверджено результатами незалежного тестування), де більше третини учнівського корпусу Q2L – це діти із особливими освітніми потребами (дане співвідношення у 2 рази перевищує середні показники існуючих закладів освіти Нью-Йорку та Чикаго) [46].

Програмне забезпечення з розвитку мовленнєвих умінь у дітей із особливими освітніми потребами, представляє американська Міжнародна компанія «Системи навчання лауреатів» («Laureate Learning Systems»), яка заснована у 1982 році та пропонує мобільні додатки, ігри, відео- музичні композиції та дидактичні матеріали для дітей з різними нозологіями, від спектра аутистичних розладів до порушення мови, синдрому Дауна, афазією та травмами головного мозку.

Програмне забезпечення компанії допомагає дітям з особливими освітніми потребами в розвитку мовленнєвих умінь (збагачення словникового запасу, читання, граматики за двомовними програмами). Варіанти програмного забезпечення за віковим призначенням варіюються від вихованців дитячого садка до дорослої особи, які можна придбати або арендувати на веб-сайті компанії [44].

Діти із особливими освітніми потребами під час навчального процесу зустрічаються з труднощами в спілкуванні, як зі старшокласниками так і педагогами та однолітками тому, як правило, виникає практика неуспішної соціалізації в оточуючому середовищі та причина виникнення внутрішнього емоційного бар'єру.

До емоційних бар'єрів на шляху спілкування належать як комунікативні труднощі (вербальні та невербальні), так і неможливість зосередитися на своїх почуттях і думках, а отже, неспроможність правильно їх висловлювати.

Вивчення емоційних бар'єрів які є перешкодою до успішної соціалізації дітей із особливими освітніми потребами за допомогою засобів ІКТ, проводилося на базі Спеціальної загальноосвітньої школи-інтернат №4, Оболонського району, м. Києва (Пуща-Водиця) протягом 2019–2020 років, де визначено напрями соціалізації дітей з особливими освітніми потребами засобами ІКТ за 3 рівнями (високий, середній, низький) у формі прямого інтерв'ювання учнів 1–4 класів у кількості 87 осіб, отже, результати показників такі:

- *Високий 45% дітей:* характеризуються широкими і стійкими соціальними інтересами до сучасних засобів комунікації; наявністю зовнішньої і внутрішньої мотивації до спілкування в процесі навчання; здатністю до самооцінки поведінки, коригування власних дій вдома, в класі, на вулиці; визнають цінність взаємодії з оточуючими особами (батьки, педагоги, друзі); знайомі з правилами і нормами поведінки в спілкування з дорослими і однолітками;

вільно володіють засобами вербальної і невербальної комунікації; можуть пояснити значення понять: настрої, почуття, співпереживання; самостійно знаходять спосіб виходу із конфліктних ситуацій з дорослими і однолітками; часто проявляють ініціативу в спілкуванні зі старшокласниками та однокласниками; вільно застосовують ІКТ для комунікації в соціумі; емоційні прояви, адекватні ситуаціям; здійснюють дії, які відповідають загальноприйнятим нормам вдома, закладі освіти, на вулиці; самостійно і впевнено ведуть себе у незвичних ситуаціях.

- *Середній 31%*: проявляють ситуативний інтерес до сучасних засобів комунікації; володіють недостатньою здатністю до самооцінки поведінки вдома, в класі, на вулиці; коригування власних дій; розуміють важливість спілкування з однолітками, педагогами, батьками; мотивом вступу в спілкування є бажання самореалізуватися; знайомі з правилами і нормами поведінки в спілкуванні з однолітками і дорослими особами; мають уявлення про такі засоби, як мова, жести; ситуативно застосовують для комунікації ІКТ; вільно передають власний задум за допомогою слів; проявляють ініціативу в спілкуванні тільки з добре знайомими людьми; виявляють складності у прояві емоцій; можуть адекватно сприймати та оцінювати вчинки і дії добре знайомих людей (батьків, педагогів, друзів).

- *Низький 24%*: володіють неточними знаннями про сучасні засоби комунікації, або такі знання повністю відсутні; стримані у прояві емоцій; відсутність здатності до самооцінки поведінки; мають фрагментарні уявлення про норми і правила поведінки в соціумі; із ускладненнями пояснюють значення понять: настрої, почуття, співпереживання; не застосовують ІКТ для комунікації в соціумі; проявляють неадекватні емоційні почуття; не можуть самостійно подолати конфліктні ситуації; здатні на дії, які не відповідають загальноприйнятим соціальним нормам; відсутня впевненість та самостійність у поведінці в незнайомих ситуаціях, тому потрібно враховувати потреби та можливості кожної дитини з особливими освітніми потребами, важливим є створення комплексної індивідуальної програми соціалізації особистості засобами ІКТ.

Зі зростанням уваги до інклюзивної освіти, зростає актуальність впровадження інформаційно-комунікаційних технологій в освіту, як допоміжного засобу соціалізації дітей з особливими освітніми потребами.

На основі дослідження проведеного протягом 2016–2020 років, Національним об'єднаним комітетом з питань навчання дітей з особливими потребами США (National Joint Committee on Learning Disabilities) та Європейською агенцією з питань особливих потреб та інклюзивної освіти (The European Agency for Special Needs and Inclusive Education) до участі залучились 27 країн Європи, зокрема й Україна в особі Інституту конгнітивного моделювання, які надали відомості щодо національних практик реалізації ІКТ-підтримки інклюзивної освіти й освіти осіб з особливими потребами, освітніми потребами де брало участь 732 педагоги, соціальні-педагоги, психологи, соціальні робітники.

Науковцями комітету, агенції та інституту було визначено 8 основних труднощів, з якими зустрічаються фахівці у процесі соціалізації дітей із особливими освітніми потребами засобами ІКТ та запропоновані способи їх подолання, серед яких:

1) *Дефіцит часу.* 47% фахівців повідомили про недостатність часу для реалізації цифрових ІКТ стратегій тому вважають, що спочатку потрібно соціалізувати дітей традиційним шляхом, а вже потім застосовувати ІКТ. Для подолання цієї перешкоди потрібно розуміти, що ІКТ можуть бути впроваджені у щоденний освітній процес, оскільки формування основних понять, передбачених навчальними програмами відбувається в інтерактивному контексті, дослідницько-експериментальним способом;

2) *Висока вартість цифрових технологій.* 42% фахівців повідомили, що ціна ІКТ перевищує наявні у закладі освіти фінансові ресурси, тому педагоги, соціальні педагоги, психологи змушені витратити власні кошти на придбання ноутбуків, планшетів, програмного забезпечення, які через засоби інтернет мережі можна завантажити безкоштовно, але вони не такої якості, як ліцензований продукт;

3) *Обмежена кількість ІК ресурсів.* 31% відсоток фахівців повідомили, що впровадження ІК стратегії стає проблемним через брак технологічних ресурсів. Достатня кількість ІК ресурсів пов'язана з концепцією, за якою, кожен учень методи соціалізації проходить через Інтернетні мережі, тому повинен мати планшет або ноутбук щоб реалізувати групове ІК навчання, в ході якого діти із особливими освітніми потребами навчаються співпрацювати і взаємодіяти між собою. Методично, клас можна поділити на декілька груп: одна група дітей з обмеженими освітніми можливостями працює з ІКТ, тоді як інші займаються нецифровими

видами діяльності, але обов'язково потрібно здійснювати ротацію групи;

4) *Недостатня кількість ІК програм, які відповідають навчальним планам по роботі в інклюзивних класах.* 57% фахівців повідомили, що їм складно організувати сучасні розвивальні програми, які відповідають тематиці щоденних занять. ІКТ виступають додатковим засобом, який розширює можливості застосування методів для традиційної соціалізації;

5) *Недостатня кількість інформації про доступність до якісних digital technology.* 22% відсотків фахівців повідомили, що не знають де знайти якісні цифрові розвивальні програми для роботи з дітьми із обмеженими освітніми можливостями, тому для подолання такої перешкоди, потрібно познайомитися із методиками digital technology для навчальної діяльності;

6) *Відсутність навиків інтеграції ІКТ у освітній процес.* 31% відсоток фахівців повідомили, що не знають яким чином впроваджувати ІКТ у освітній процес, тому для подолання даної перешкоди потрібно пройти підготовку на спеціальних курсах, проконсультуватися у досвідченого колеги, ознайомитися зі науковими статтями, посібниками, у яких висвітлено методи використання ІКТ під час вивчення гуманітарних, природничо-математичних, мистецьких дисциплін;

7) *Низький рівень цифрової компетентності.* 27% фахівців повідомили, що недостатньо володіють цифровими технологіями, тому для подолання такої перешкоди існують два напрями: підвищити рівень цифрової компетентності або використовувати у освітньому процесі нецифрові програми;

8) *Відсутність підтримки з боку адміністрації.* 24% фахівців повідомили про відсутність адміністративної підтримки у сфері використання ІКТ у освітньому процесі, тому для подолання даної перешкоди, доцільно ознайомити адміністраторів закладів освіти з результатами останніх наукових досліджень щодо ефективності використання цифрових технологій у соціалізації дітей із особливими освітніми потребами [52].

Визначальним напрямом вирішення завдань з розвитку в учнів соціальних компетентності на основі використання ІКТ, є підготовка батьків, педагогів до використання сучасних інформаційних технологій в умовах формальної, неформальної, онлайн-освіти.

Ключовою фігурою в реалізації ІКТ є батьки, педагоги з певних предметів, соціальні педагоги, психологи, тому, доцільна розробка рекомендацій для українських фахівців закладів різних типів освіти.

Висновки

Використання інформаційно-комунікаційні технологій є сучасною вимогою успішної соціалізації дітей із особливими освітніми потребами як в домашньому середовищі, так і в закладах освіти та невід'ємною необхідністю при запровадженні інклюзивного навчання, адже діти з особливими освітніми потребами змушені користуватись допоміжними комунікативними приладами.

Інформаційно-комунікаційні технології дозволять повноцінно включатися в процеси соціалізації дітям з особливими освітніми потребами, розвивати як індивідуальні так і групові, освітні, професійні, соціальні навички, так звані «hard skills» («тверді навички») та «soft skills» («м'які навички»).

Розробка мобільних додатків, відео ігор, музичних композиції та дидактичних матеріалів ґрунтується на досягненнях лінгвістичної науки і результатів клінічних досліджень, які характеризуються цілісністю сюжету, креативним навчальним дизайном, цифровою мовою, захоплюючою графікою, забавною анімацією.

Інформаційно-комунікаційні технології стимулюють процес соціалізації дітей із особливими освітніми потребами й забезпечують його ефективність, діти грають для розваги в соціальні ігри, просуваються на наступний рівень у власному темпі, долаючи виклики та перешкоди, аналізуючи дані результату в різних ситуаціях і розв'язують цікаві й актуальні для них завдання, що дозволяє на практиці реалізувати індивідуалізовану соціалізацію.

Використання ІКТ створює умови для розвитку у дітей з особливими освітніми потребами, умінь, необхідних для повноцінної особистісної реалізації у XXI столітті, а саме: когнітивні, креативні, комунікативні, колаборативні та технологічні.

Вирішальним фактором у соціалізації дітей з особливими освітніми потребами засобами ІКТ є те, що інтерактивний освітній процес стає привабливим, активізує у дітей потребу постійного пізнання нових реалій.

Література

1. Биков В., Лещенко М., Тимчук Л. Цифрова гуманістична педагогіка : посібник. Київ : Астроя, 2017. 180 с.
2. Бондаренко Т. В. Використання інформаційно-комунікаційних технологій для забезпечення доступності і розвитку інклюзивної освіти. Київ, 2018. Том 67. №5. С. 31–41.
3. Гринько В. О. Розвиток ІК-компетентності майбутніх учителів початкових класів у контексті формування вмінь здійснювати

профілактику комп'ютерної залежності в учнів. Київ, 2014. Том 43. №5. С. 84–93. URL: <http://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt#VFPOjSsW>.

4. Давиденко Г. В. Теоретико-методичні засади організації інклюзивного навчання у вищих навчальних закладах країн Європейського Союзу : дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.01 / НАПН України, Ін-т. вищ. освіти. Київ, 2015. 467 с.

5. Жалдак М. І. Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання – становлення і розвиток. Київ НПУ імені М.П. Драгоманова, 2010. № 9 (16). С. 3–9.

6. Життя поза освітою: перспективи інклюзивного навчання в Україні. URL: <http://naglyad.org/uk/2017/05/12/> (дата звернення 20.10.2021).

7. Запорожченко Ю. Г. Використання засобів ІКТ для підвищення якості інклюзивної освіти : зб. наук. праць. Херсон : ХДУ, 2013. № 15. С. 138–145.

8. Зязюн І. А. Технологізація освіти як історична неперервність. Київ, 2001. Вип. 1 (січ.-берез.). С. 73–85.

9. Кирильчук С. М. Smart-технології в навчанні дітей з особливими потребами : збірник матеріалів наук. конференції. Київ : ІТЗН НАПН України, 2017. С. 42–46.

10. Коваленко В.В. Формування соціальної компетентності молодших школярів засобами інформаційно-комунікаційних технологій : посібник / за наук. ред. проф. М. П. Лещенко. Київ, 2017. 192 с.

11. Коваль Т. І. Виклики інформаційного суспільства сучасній освіті. Педагогічний процес: теорія і практика : зб. наук. праць. Київ, 2012. Вип. 3. С. 103–121.

12. Колупаєва, А. А., Савчук, Л. О. Діти з особливими освітніми потребами та організація їх навчання : наук.-метод. посіб. К. : Видавнича група «АТОПОЛ», 2011. 274 с.

13. Кремень В. Г. Світ знання: людина, наука, освіта. Нац. акад. пед. наук України. Київ : Знання України, 2016. 87 с.

14. Кудін В. О. Засоби масової інформації та професійна освіта: філософсько-педагогічний аспект дослідження : монографія. Х. : НТУ «ХПІ», 2002. 207 с.

15. Лещенко П. А. Комп'ютерні ігри у неформальній освіті: зарубіжний досвід домашнього навчання / П. А. Лещенко / *Гірська школа українських Карпат*. 2018. № 18. С. 46–51.

16. Міщик Л. І. Інклюзивна освіта як умова соціалізації дітей-інвалідів у процесі навчання : матеріали VII Всеукр. наук.-практ.

конф., (Хмельницький, 27 квітня 2012 р.). Хмельницький ін-т соц. технологій відкритого міжнар. ун-ту розвитку людини «Україна». Хмельницький, 2012. С. 122–125.

17. Основи стандартизації інформаційно-комунікаційних компетентностей в системі освіти України: метод, рекомендації / В. Ю. Биков, О. В. Білоус, Ю. М. Богачков. К. : Атіка, 2010. 88 с.

18. Польовик О. В. Проблеми життєдіяльності дітей з особливими потребами в сучасному суспільстві : збірник наук. праць : ХІСТ Університету «Україна». Хмельницький, 2010. с. 99–101.

19. Сабат Н. Соціально-педагогічний аспект інклюзивного навчання. *Соціальний педагог*. 2008. №3. С.42–46.

20. Саламанська декларація Про принципи, політику та практичну діяльність у галузі освіти осіб з особливими освітніми потребами (1994). Організація об'єднаних націй з питань освіти, науки та культури (ЮНЕСКО). URL: https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_001-94#n12https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/995_001-94#n12. Дата перегляду: 10.10.2021.

21. Соколовська Т. П. Електронні засоби навчання: позитивні й негативні фактори використання їх у навчанні : збірник наук. праць. 2010. Вип. 10. С. 120–124.

22. Соціальні мережі, найпопулярніші в Україні і країнах світу 2020. URL: <https://marketer.ua/ua/the-most-popular-social-networks-in-the-world/> Дата перегляду: 13.10.2021.

23. Сулаєва Н., Федорович Л. Мистецькі ігри в корекційній роботі з дітьми : навчальний посібник. Кременчук : Християнська зоря. 2010. 164 с.

24. Сучасні засоби ІКТ підтримки інклюзивного навчання : навчальний посібник / за заг. ред. Ю. Г. Носенко. Полтава : ПУЕТ, 2018. 261 с.

25. Тадаєва А. В. Особливості соціалізації молодших школярів у сучасному інформаційному просторі : зб. наук. праць. Запоріжжя, 2013. Вип. 33(86). С. 525–530.

26. Таланчук П. М. Інклюзія в школі в оптичному дискурсі сьогодення. Сформуй осердя свого щастя : колективна монографія. Київ, 2019. 499 с.

27. Чернуха Н.М., Васильєва-Халатникова М.О., Співак Я.О., Токарук Л.С. Інклюзивна освіта: міжнародний досвід та українські реалії: Collective monograph. Roma, Italia. 2019. P. 60–83.

28. Уманець Г. М., Кобзар О. В., Кулеш В. О. Інклюзивна освіта: Особливий дитині – особлива увага. Донецьк : Витоки, 2010. 135 с.

29. Хомич Л. О. Психолого-педагогічна підготовка вчителя в умовах фундаменталізації освіти. *Науковий вісник Миколаївського державного університету імені В.О Сухомлинського*. Миколаїв, 2012. Вип. 1.36. С. 35–38.

30. Шишкіна М. П. Перспективи розвитку освітнього середовища та підвищення якості інноваційних засобів ІКТ. *Гуманітарний вісник ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди»*. Київ : Гнозис, 2013. Дод. 1 до Вип. 31, Том IV (46). С. 440–446.

31. Яцишин А. В., Коваленко В. В. Використання електронних соціальних мереж для роботи з дітьми та молоддю з особливими освітніми потребами. *Освіта та виховання обдарованої особистості*. 2015. № 8 (39). С. 32–38.

32. Aubrecht M. (Ohio State University, USA). Games in E-learning: How Games Teach and How Teachers Can Use Them. *Interactivity in E-Learning: Case Studies and Frameworks*. 2012. P.179–209.

33. Bill Holton, «Facebook Accessibility for Users with Visual Impairments: What Facebook Wants You to Know», *Access World*, 2015, URL: <https://www.afb.org/afbpress/pubnew.asp?DocID=aw160402>. Accessed on: April, 02. 08. 2021 (in English).

34. Cohen D., Rosenzweig R. *Digital History: A Guide to Gathering, Preserving, and Presenting the Past on the Web*. Penn Press. 2005. 328 p.

35. Doki-Doki Univers Game PS3 – PlayStation. Retrieved. 2018. 25 p.

36. Eichenbaum A., Bavelier D., Green S. Video games: Play that can do serious good / *American Journal of Play*. V. 7. 2014. P. 50–72.

37. Gray P. *Free to Learn: Why Unleashing the Instinct to Play Will Make Our Children Happier, More' Self-Reliant, and Better Students for Life– Basic Books*; 1 edition, 2015. 288 p.

38. Hangen T. Historical Digital Literacy, One Classroom at a Time/*Journal of American History*. V. 101. Issue 4. 2015. P. 1192–1203.

39. Heckman James J., Kautz Tim D. Hard Evidence on Soft Skills. Working Paper 18121; National Bureau of Economic Research. June 2012. URL: <http://www.nber.org/papers/w18121>. Accessed on: 02. 09. 2021 (in English).

40. Horishna, N. The development of the category of inclusive education in philosophical-educational concepts and modern scientific discourse. *Social work and education*, 7(1), 2020. P. 56–64.

41. LearningApps.org URL: <https://learningapps.org/about.php>, emaze. Accessed on: 10.09.2021 (in Ukrainian).

42. Leshchenko M., Tymchuk L., Tokaruk L. Digital narratives in training inclusive education professionals in Ukraine. *Inclusive education Unity in diversity/ Edited by Joanna Głodkowska*, 2020. P. 254–270. URL: <https://orcid.org/0000-0002-7330-406X>).

43. McCall J. *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. Routledge. 2011. 216 p.
44. McCall J. *Teaching History with Digital Historical Games: An Introduction to the Field and Best Practices/ Simulation & Gaming*. V. 47. Issue 4. 2016. P. 517–542.
45. Rapini S. *Beyond Textbooks and Lectures: Digital Game-Based Learning in STEM Subjects: Center for Excellence in Education*. McLean, Virginia. Summer Intern. 2012. 32 p.
46. Salen K., Torres R., Wolozin L., Rufo-Tepper R., and Shapiro A. *Quest to Learn: Developing the School for Digital Kids*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts. 2011. 142 p.
47. Schrum K., Sleeter N. *Teaching History Online: Challenges and Opportunities*. *OAH Magazine of History*. Vol. 27. No. 3. 2013. P. 35–38.
48. Shaffer D. *How Computer Games Help Children Learn*. New York : Palgrave Macmillan. 2006. 242 p.
49. Stamatis A. *Thinking A. Study of Videogames in High School History Classes: A research paper submitted in conformity with the requirements for the degree of Master of Teaching*. – Ontario Institute for Studies in Education of the University of Toronto. 2016. 110 p.
50. Stat Counter Global Stats. URL: <http://gs.statcounter.com/social-media-stats/all/ukraine>. 12.10.2021. (in Ukrainian).
51. Tokaruk L, Vasylieva-Khalatnykova M. The trends development in distance education by the modern online resources. The International scientific and practical conference «Topical aspects of modern science and practice » (September 21–24, 2020). Frankfurt am Main, Germany 2020. P. 223–227.
52. Tokaruk L.S., Vasylieva-Khalatnykova M.O., Muzyka O.O. Modern conditions for soft skills formation among students of socioeconomic professions. Scientific Collection «InterConf», (60): with the Proceedings of the 1 st International Scientific and Practical Conference «Scientific Trends and Trends in The Context of Globalization» (June 7–8, 2021). Umeå, Sweden: Mondial, 2021. P. 105–115. <https://doi.org/10.51582/interconf.7-8.06.2021.012>.
53. Trilling B., Fadel C. *21st Century Skills: Learning for Life In Our Times*. San Francisco : Jossey-Bass. 2009. 256 p.
54. Wagner T. *The Global Achievement Gap: Why Even Our Best Schools Don't Teach the New Survival Skills Our Children Need – And What We Can Do About It*. New York : Basic. 2010. 344 p.
55. Wainwright A. *Teaching Historical Theory through Video. /The History Teacher*. Vol. 47. Issue 4. 2014. P. 579–612.