

ПРОБЛЕМИ ВПРОВАДЖЕННЯ VR/AR-ТЕХНОЛОГІЙ У ПСИХОСОЦІАЛЬНО-КОРЕКЦІЙНУ РОБОТУ ДІТЕЙ З ІНВАЛІДНІСТЮ

Росоха Наталія Михайлівна

викладачка кафедри соціальної роботи

ЗВО «Відкритий міжнародний університет розвитку людини

«Україна»,

Карпатський інститут підприємництва

м. Хуст, Україна

Сучасні принципів зміни в педагогіці та соціальній роботі зумовили потребу в інноваційних технологіях, які забезпечують якісно новий рівень інклюзії. Традиційна модель інтеграції, що передбачала лише фізичну присутність дитини з особливими освітніми потребами (ООП) у навчальному закладі, трансформується в інклюзивну концепцію, орієнтовану на повноцінну участь кожної дитини у спільному соціальному, освітньому та емоційному просторі [6].

У цьому контексті використання інноваційних цифрових засобів – зокрема технологій віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальності – відкриває нові перспективи для психосоціальної підтримки, реабілітації та розвитку дітей з інвалідністю. Традиційні психокорекційні та реабілітаційні методи, хоч і довели свою ефективність, часто обмежені монотонністю, низьким рівнем мотивації або неможливістю відтворення безпечного середовища для практики соціальних навичок. Натомість VR/AR-технології дозволяють створювати контрольовані, ігрові, емоційно насичені ситуації, які мотивують дитину до активної участі, розвитку нових компетентностей і підвищують ефективність соціальної адаптації. Таким чином, упровадження VR/AR у психосоціально-корекційну практику можна розглядати як методологічну інновацію, що розширює можливості інклюзивної освіти та соціальної роботи [5, с. 83].

Проблематика застосування VR/AR-технологій у сфері інклюзії та психосоціально-корекційної роботи перебуває в центрі уваги сучасних дослідників. О. Кравченко та М. Міщенко [2] наголошують на потенціалі цих технологій у створенні комплексних реабілітаційних програм, що поєднують педагогічні, психологічні та технологічні підходи. М. Кривонос і Ю. Мінгальова [3] підкреслюють роль імерсивних технологій у персоналізації навчання та розвитку креативного

потенціалу дітей з ООП. Н. Ткачова, І. Булаш та І. Турчина [7] акцентують на доцільності інтеграції цифрових інструментів у традиційні корекційні методики, що дозволяє враховувати індивідуальні особливості розвитку. О. Попов [5] визначає імерсивні технології як ефективний засіб соціальної адаптації дітей з інвалідністю. У працях Т. Бакалюк, М. Віцентович, Г. Стельмах і Д. Блажеева [1] VR/AR-технології розглядаються у контексті телереабілітаційної практики, де вони доводять свою результативність у відновленні рухових функцій і підвищенні психоемоційної стійкості дітей. Особливо заслуговує уваги аналіз психологічного аспекту роботи з дітьми. У навчально-методичному посібнику І. Мельничук та О. Близнюкової [4] окреслено теоретичні основи психокорекції, що можуть бути доповнені сучасними VR/AR-інструментами з метою формування навичок емоційного саморегулювання та соціальної взаємодії.

Впровадження VR/AR-технологій у психосоціально-корекційну практику, попри їх значний потенціал, супроводжується низкою суттєвих проблем: етичні аспекти використання VR/AR з дітьми з інвалідністю, проблема доступності технологій, потреба у міждисциплінарній підготовці кадрів і перспективах інтеграції у систему освіти та реабілітації.

Швидкі темпи технологічних змін створили розрив між новим цифровим середовищем і готовністю соціальних працівників. Існує нагальна потреба в освіті та навчанні, щоб забезпечити фахівців необхідною цифровою грамотністю для етичного та компетентного використання цих інструментів [7]. Це включає розуміння етичних наслідків використання VR/AR-технологій у соціальній практиці.

Етичні міркування є центральними в роботі з вразливими групами. Існують потенційні побічні ефекти, такі як кібертошнота, напруга в шиї чи голові [8, с. 669]. Використання технологій із біофідбеком створює ризики щодо приватності даних, адже збір фізіологічних показників вимагає розробки протоколів захисту конфіденційної інформації (U.S. Food and Drug Administration, <https://www.fda.gov>). Необхідно забезпечити інформовану згоду батьків та самої дитини, що може бути складним через когнітивні особливості пацієнтів (PsyTechVR, <https://psytechvr.com>). Фахівці повинні бути навчені розпізнавати й реагувати на негативні реакції дитини на VR-середовище, щоб уникнути погіршення її стану (NeuroRehabVR, <https://neurorehabvr.com>).

Висока вартість обладнання є суттєвим бар'єром для впровадження. Ціни на VR-гарнітури можуть сягати десятків тисяч гривень (Ambiq. Virtual Reality in Rehabilitation, <https://ambiq.com>), що створює ризик цифрової нерівності. Проте, з часом, масове виробництво

зробить технології більш доступними (ELIZLABS. VR Solutions for Education and Therapy, <https://elizlabs.com>).

Успішне застосування VR/AR-технологій вимагає від фахівців поєднання технічних і психологічних знань. Уже існують сертифікаційні курси для спеціалістів із VR-терапії. Розробка таких програм у навчальних закладах є критично важливою для забезпечення якості та безпеки. Майбутнє VR/AR-технологій полягає не у заміні традиційних методів, а в їхній гібридизації. Інтеграція VR/AR у реабілітаційні та освітні програми створює можливість гнучкого, індивідуалізованого підходу. Ці інструменти можуть застосовуватись як у клініці, так і вдома, що розширює доступ до терапії. Це не лише питання технологій, а й державної політики, фінансування та інституційної підтримки.

Література

1. Бакалюк Т. Г., Віцентович М. В., Стельмах Г. О., Блажеєв Д. О. Телереабілітаційні технології в реабілітації дітей із руховими порушеннями. *Вісник соціальної гігієни та організації охорони здоров'я України*. 2024. № 1 (99). С. 89–94.
2. Кравченко О. О., Міщенко М. С. Інноваційний проєкт комплексної реабілітації: використання віртуальної (VR) і додаткової (AR) реальності у сучасній освіті. *Освітній дискурс*. 2022. № 2 (7). С. 880–891.
3. Кривонос М. П., Мінгальова Ю. І. Інноваційні техніки роботи з дітьми з особливими освітніми потребами. *Наукові записки. Серія : Педагогічні науки*. Чернігів : Нац. ун-т «Чернігівський колегіум» ім. Т. Г. Шевченка, 2023.
4. Мельничук І. Я., Близнюкова О. М. *Основи психокорекції* : навч.-метод. посіб. Кропивницький: КДПУ ім. В. Винниченка, 2018. 152 с.
5. Попов О. А. Імерсивні технології у практичній соціальній роботі. *Наукові записки Університету «Україна»*. Серія : Соціальна робота. 2024. Вип. 99. С. 83–91.
6. Про освіту: Закон України від 5 вересня 2017 р. № 2145-VIII / Верховна Рада України. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19> (дата звернення: 10.10.2025).
7. Ткачова Н. Г., Булаш І. В., Турчина І. С. Інноваційні техніки роботи з дітьми з особливими освітніми потребами. *Наукові записки. Серія : Педагогічні науки*. Чернігів : Нац. ун-т «Чернігівський колегіум» ім. Т. Г. Шевченка, 2023.
8. Zoccolillo L., Morelli D., Cincotti F. et al. Video-game based therapy performed by children with cerebral palsy: a cross-over randomized controlled trial. *European Journal of Physical and Rehabilitation Medicine*. 2015. 51(6). P. 669–676.