

## **ІНТЕГРАЦІЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У РОБОТУ З ДІТЬМИ З ОСОБЛИВИМИ ОСВІТНІМИ ПОТРЕБАМИ**

**Анастасія Сухомлінова,**  
викладач-стажист кафедри початкової і спеціальної освіти  
Мелітопольський державний педагогічний університет  
імені Богдана Хмельницького  
E-mail: [anastasia.suhomlinova@gmail.com](mailto:anastasia.suhomlinova@gmail.com)

Сучасний світ стрімко змінюється, і освіта має відповідати викликам часу, особливо коли йдеться про дітей з особливими освітніми потребами (ООП). В умовах війни, коли багато дітей переживають стрес, вимушені переїзди, розлуку з родиною або руйнування звичного середовища, цифрові технології стають не просто засобом навчання, а життєво необхідним інструментом для їх підтримки, адаптації та розвитку.

Війна створює безпрецедентні виклики для системи освіти України. Багато дітей з ООП змушені навчатися в нових умовах, іноді навіть без стабільного доступу до традиційних навчальних матеріалів. Саме тому використання цифрових платформ і штучного інтелекту є не лише способом підтримки освітнього процесу, а й ефективним механізмом інклюзії та психологічної допомоги. Технології дають змогу створити середовище, в якому кожна дитина, незалежно від своїх можливостей, може навчатися комфортно, у своєму темпі та відповідно до своїх потреб.

Чому цифрові технології є незамінними для дітей з ООП під час війни?

Інклюзивна освіта вимагає адаптованих підходів до кожної дитини, а сучасні технології відкривають унікальні можливості для їхнього навчання та соціалізації. Використання цифрових ресурсів сприяє:

- Збереженню безперервності навчального процесу. В умовах нестабільного доступу до традиційної освіти цифрові платформи дозволяють забезпечити стабільний освітній процес незалежно від місця перебування дитини. Онлайн-курси, віртуальні класи та інтерактивні

навчальні матеріали дають змогу не переривати навчання навіть у кризових ситуаціях;

- Психологічній підтримці. Інтерактивні вправи, цифрові ігри та платформи для комунікації допомагають дітям адаптуватися до нових обставин, зменшують рівень стресу та сприяють емоційній стабільності. Завдяки технологіям можна створювати безпечний простір для вираження емоцій, знижувати тривожність та допомагати дітям знаходити нових друзів у віртуальному середовищі;

- Індивідуальному підходу. Діти з ООП мають різні темпи засвоєння матеріалу, а цифрові ресурси дають змогу персоналізувати навчання, підбираючи вправи відповідно до потреб і можливостей кожної дитини. Адаптивні платформи можуть автоматично підлаштовувати рівень складності завдань, допомагаючи кожному учню вчитися у своєму темпі без почуття відставання або перевантаження;

- Підвищенню мотивації до навчання. Використання інтерактивних завдань, відеоматеріалів та мультимедійних ресурсів робить навчання більш захопливим і доступним. Дітям значно цікавіше вивчати новий матеріал через ігри, анімацію та доповнену реальність, що допомагає утримувати їхню увагу та стимулює бажання вчитися;

- Розвитку когнітивних та комунікативних навичок. Цифрові інструменти дозволяють дітям практикувати навички спілкування, розвивати мислення та творчість у комфортному для них форматі. Деякі програми спеціально розроблені для покращення мовлення, зорово-моторної координації та соціальних навичок, що є критично важливим для дітей з порушеннями розвитку.

Цифрові технології дають можливість створювати навчальні матеріали, які відповідають потребам конкретної дитини, забезпечуючи її комфортний і ефективний розвиток. Вони відкривають двері до світу знань, роблячи освіту більш доступною, персоналізованою та інтерактивною.

Цифрові технології не лише допомагають зберігати якість освіти, а й сприяють емоційному розвитку дітей, розширюючи їхні можливості для самовираження та саморозвитку.

Animated Drawings – інструмент, що дозволяє «оживити» дитячі малюнки, що особливо важливо для дітей, які важко виражають емоції словами. Це спосіб допомогти їм відчувати свою творчість та впевненість у власних силах.

Kazka Fun – генератор казок, який адаптує історії під запити дітей. Це не лише спосіб навчання, а й терапевтичний інструмент, який допомагає дітям справлятися з переживаннями, розвивати уяву та мовлення.

AutoDraw – сервіс, який перетворює прості ескізи на повноцінні малюнки, допомагаючи дітям з труднощами в моторному розвитку створювати красиві зображення.

Як штучний інтелект допомагає вчителю інклюзивного класу?

В умовах війни навантаження на вчителів інклюзивних класів зростає, адже вони не тільки навчають, а й підтримують емоційний стан дітей, допомагаючи їм справлятися зі стресом та труднощами. Штучний інтелект стає важливим інструментом, що оптимізує освітній процес, зменшуючи адміністративне навантаження та відкриваючи нові можливості для педагогів.

EchoNote – платформа, що автоматично записує голосові нотатки, дозволяючи вчителям швидко фіксувати індивідуальні особливості та потреби учнів.

Voice Changer – змінює голоси, що дає змогу створювати казки та історії з різними персонажами, роблячи заняття більш цікавими та залучаючими.

Werik – онлайн-інструмент для створення навчальних матеріалів, які можна адаптувати під особливості кожного учня, створюючи зручне та привабливе освітнє середовище.

Цифрові технології та штучний інтелект відіграють ключову роль у забезпеченні якісної інклюзивної освіти, особливо в умовах війни. Вони допомагають зберегти безперервність навчального процесу, адаптувати матеріали під особливі потреби дітей, мотивувати їх до навчання та надавати необхідну психологічну підтримку.

Використання технологій дає можливість дітям з ООП повноцінно розвиватися навіть у складних умовах, а вчителям – ефективніше працювати з кожним учнем, враховуючи його індивідуальні особливості. Освіта має бути доступною для всіх, і цифрові інструменти – це місток, що веде до справжньої інклюзії, забезпечуючи дітям рівні можливості для навчання, незалежно від обставин.

Сучасна школа – це не просто місце отримання знань, а простір для підтримки, розвитку та самовираження. І саме технології роблять цей простір відкритим для кожної дитини, допомагаючи їй знайти свій голос, своє місце у світі та впевнено дивитися в майбутнє.

#### *Список використаних джерел:*

1. Морзе, Н. В., Варченко-Троценко, Л. О., Терлецька, Т. С., Смирнова-Трибульська, Є. М. (2023). Штучний інтелект у ролі асистента вчителя початкової школи. Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету, 15, 97–115. URL: <https://doi.org/10.28925/2414-0325.2023.158>
2. Druga, H., Lane, A., & Chess, P. (2019). Fostering Child's Engagement and Learning Through Interactive AI-based Games. Proceedings of the 2019 Conference on Interaction Design and Children, 245–252.
3. S. Vosinakis & A. Xenakis (2018). Enhancing Children's Motivation in Virtual Learning Environments With Intelligent Interactive Characters. Interactive Learning Environments, 26(3), 286–301.