



## ІНТЕГРАЦІЯ МУЛЬТИМЕДІЙНОГО КОНТЕНТУ В ІНКЛЮЗИВНУ ПОЛІГРАФІЮ ЯК ЧИННИК ПОДОЛАННЯ СОЦІАЛЬНО-ПСИХОЛОГІЧНОЇ ІЗОЛЯЦІЇ ЗДОБУВАЧІВ ОСВІТИ

*Сільченко В.В., аспірант, кафедра МСТ, ХНУРЕ*  
*Коробкіна Т.В., д.ф.н., професор, кафедра СГН, ХНУРЕ*

**Abstract.** *The paper examines the integration of multimedia content into inclusive print media as a means of overcoming social and psychological isolation among students with special educational needs. The study highlights the role of augmented reality, QR codes, and multimodal learning tools in improving accessibility, engagement, and educational outcomes within contemporary educational environments.*

**Keywords:** *inclusive education, multimedia content, augmented reality, accessibility, print media, social inclusion.*

Інклюзивна освіта в умовах сучасних соціальних трансформацій постає як один із ключових напрямів розвитку освітньої системи, орієнтований на забезпечення рівного доступу до знань для всіх здобувачів освіти [1]. В українському контексті ця проблема загострюється під впливом цифровізації та воєнних обставин, що підвищують ризики соціально-психологічної ізоляції, особливо серед осіб з особливими освітніми потребами [2].

Соціально-психологічна ізоляція проявляється у зниженні комунікативної активності, відчутті відчуження та обмеженому доступі до навчальних ресурсів. Це зумовлює необхідність впровадження інноваційних підходів, здатних поєднувати освітню та соціально-психологічну функції навчального процесу [2].

Перспективним напрямом є інтеграція мультимедійного контенту в інклюзивну поліграфію. Традиційні друковані видання залишаються доступними та автономними, однак часто не враховують різноманіття способів сприйняття інформації. Використання мультимедійних елементів (QR-коди, аудіо, відео, доповнена реальність) розширює функціональність друкованої продукції, перетворюючи її на інтерактивний освітній інструмент [3-8].

Мультимедійна інтеграція відповідає принципам універсального дизайну в навчанні, забезпечуючи багатоканальність подання інформації та адаптацію до індивідуальних особливостей здобувачів освіти [9]. Це підвищує ефективність засвоєння матеріалу та сприяє формуванню більш інклюзивного освітнього середовища [10].

Важливим є і соціально-психологічний ефект: інтерактивність підвищує рівень залученості, сприяє розвитку мотивації та формує відчуття включеності в освітній процес. Можливість самостійного вибору темпу та формату навчання знижує рівень тривожності та підвищує впевненість здобувачів освіти [2].

В українських умовах особливо актуальним є використання інклюзивних друкованих матеріалів у поєднанні з цифровими ресурсами [3]. Практичним прикладом є навчальні посібники з QR-кодами, що надають доступ до відеоуроків, аудіопояснень і інтерактивних завдань. Такий підхід поєднує переваги друкованого формату з можливостями цифрових технологій і є ефективним для осіб із різними освітніми потребами.



Крім того, інтеграція мультимедіа сприяє формуванню автономності здобувачів освіти та розвитку комунікативних навичок через спільну взаємодію з контентом [2]. Це особливо важливо в умовах обмежених соціальних контактів.

Водночас впровадження мультимедійного контенту потребує врахування технічних і педагогічних аспектів: забезпечення доступності ресурсів, їхньої сумісності з пристроями та підготовки педагогів до ефективного використання таких технологій [1].

Висновки: інтеграція мультимедійного контенту в інклюзивну поліграфію є ефективним засобом подолання соціально-психологічної ізоляції здобувачів освіти. Вона підвищує доступність навчальних матеріалів, активізує пізнавальну діяльність і сприяє формуванню інклюзивного освітнього середовища.

#### Список літератури

1. UNESCO. (2020). Inclusion and education: All means all. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000373718>.
2. Марчак, Т.А., & Загалевиц, В.Л. (2023). Технологія психологічного супроводу ресоціалізації, адаптації та корекції в інклюзивній освіті. *Інклюзія і суспільство*, (3). <https://doi.org/10.32782/2787-5137-2023-3-9>.
3. Сільченко, В., & Вовк, О. (2026). Роль інформаційних технологій у забезпеченні доступності контенту. *У: Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених* (с. 191).
4. Chebotarova, I., & Silchenko, V. (2024). Intelligent text recognition when creating audio books for blind people. *Jóvenes en la ciencia*, (26). <https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/4232/3713>.
5. Чеботарьова, І.Б., & Сільченко, В.В. (2024). Інновації в галузі електронних книг для людей з порушення зору. *Інформаційні технології у сучасному світі*. (с. 34-36).
6. Chebotarova, I., & Silchenko, V. (2024). Using intelligent text recognition to create audiobooks for blind people. *Memorias de SYNTOPIA*. (p. 34-35).
7. Романенко, А.С., & Вовк, О.В. (2026). Перспективи використання AR у поліграфічних виданнях культурно-освітнього призначення. *Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті*. Т. 2. (с. 216-218).
8. Сільченко В.В., Вовк О.В. Інтеграція мультимедійних технологій в електронних виданнях для підвищення інклюзивності поліграфічної продукції. *Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті*. Т. 2. (с. 225-227).
9. CAST. (2018). Universal Design for Learning Guidelines version 2.2. <http://udlguidelines.cast.org>.
10. Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.