

ФОРМУВАННЯ КУЛЬТУРИ СОЦІАЛЬНОЇ ДИДЖИТАЛ-ВІДПОВІДАЛЬНОСТІ В КОНТЕКСТІ ОСВІТНЬОЇ ІНКЛЮЗІЇ

©2021 ГУТАРЕВА Ю. В., ДІДЕНКО І. С., ЛІБЕНКО Ю. С.

УДК 378.018
JEL: I25; I29; Z19

Гутарева Ю. В., Діденко І. С., Лібенко Ю. С. Формування культури соціальної диджитал-відповідальності в контексті освітньої інклюзії

Мета статті – описати формування культури соціальної диджитал-відповідальності, врахувавши при цьому освітню інклюзію. Проаналізовано статистичні дані та дослідження щодо кількості та якості проведення особистого часу населенням планети в мережі Інтернет. Аналізуючи та систематизуючи праці різних громадських організацій, науковців і спеціалістів, було сформовано правила цифрового громадянства; розглянуто питання диджитал-відповідальності, формування культури, інклюзії в освіті. Крім того, встановлені особливості, які слід врахувати під час інклюзії в освіту. Розглянуто також типи темпераменту особистостей; визначено взаємозв'язок між типами завдань для студентів та особливостями їхнього темпераменту, світосприйняття та вподобань. Сформовано засоби, правила та принципи культури соціальної диджитал-відповідальності та диджитал-інструменти, які варто застосовувати в навчальних закладах в умовах інклюзії, оскільки вони допомагають у залученні якомога більше студентів до навчального процесу та в легшому засвоєнні інформації. Визначено, що сучасна культура соціальної диджитал-відповідальності в контексті освітньої інклюзії повинна включати не тільки правила поведінки під час спілкування чи використання світової мережі та засоби залучення всіх студентів до навчального процесу, але й основні принципи діяльності. Також означено основні проблеми формування культури соціальної диджитал-відповідальності в контексті освітньої інклюзії. Проблема формування культури соціальної диджитал-відповідальності в контексті освітньої інклюзії містить дві складові: проблема культури диджитал-поведінки (студентів/викладачів) та проблема диджитал-навчання. Остання окреслює необхідність створення умов для свідомого сприйняття навчальної інформації студентами/учнями, залучення їх максимальної кількості до навчального процесу за рахунок застосування ефективних диджитал-інструментів, розробки авторських освітніх методичних підходів для будь-якої форми навчання (дистанційної/очної)

Ключові слова: інклюзія, диджитал-відповідальність, цифрове громадянство, культура, соціальна відповідальність, цифровізація, диджитал-інструменти, диджитал-комунікація, освітня інклюзія.

DOI: <https://doi.org/10.32983/2222-4459-2021-6-84-89>

Бібл.: 14.

Гутарева Юлія Василівна – кандидат економічних наук, доцент кафедри міжнародного менеджменту та інновацій, Державний університет «Одеська політехніка» (просп. Шевченка, 1, Одеса, 65044, Україна)

E-mail: j.v.gutareva@mzeid.in

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-6920-3346>

Діденко Інна Семенівна – аспірантка кафедри міжнародного менеджменту та інновацій, Державний університет «Одеська політехніка» (просп. Шевченка, 1, Одеса, 65044, Україна)

E-mail: didenko.i.s@oru.ua

Лібенко Юлія Сергіївна – магістрантка, Державний університет «Одеська політехніка» (просп. Шевченка, 1, Одеса, 65044, Україна)

E-mail: yulia.libenko@mzeid.in

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0399-6766>

UDC 378.018
JEL: I25; I29; Z19

Hutareva Yu. V., Didenko I. S., Libenko Yu. S. Formation of a Culture of Social Digital Responsibility in the Context of Educational Inclusion

The article is aimed at describing the formation of a culture of social digital responsibility, taking into account educational inclusion. Statistics and studies on the quantity and quality of personal time spent by the population of the planet on the Internet are analyzed. Analyzing and systematizing the work of various NGOs, scientists and specialists, digital citizenship rules are formed; the issues of digital responsibility, the formation of culture, inclusion in education are considered. In addition, the features that should be taken into account during inclusion in education are defined. The types of personality temperament are also considered; the relationship between the types of tasks for students and the peculiarities of their temperament, world perception and preferences is determined. The means, rules and principles of the culture of social digital responsibility and digital instruments that should be used in educational institutions in conditions of inclusion have been formed, because they help in attracting as many students as possible to the learning process and in easier assimilation of information. It is determined that the modern culture of social digital responsibility in the context of educational inclusion should contain not only the rules of conduct during communication or the use of the world wide web and the means of involving all students in the educational process, but also the basic principles of activity. The main problems of formation of a culture of social digital responsibility in the context of educational inclusion are also specified. The problem of forming a culture of social digital responsibility in the context of educational inclusion contains two components: the problem of digital behavior culture (students/teachers), and the problem of digital learning. The latter outlines the need to create conditions for the conscious perception of educational information by students/pupils, to attract their maximum number to the educational process through the use of effective digital instruments, the development of the authors' own educational methodological approaches for any form of education (remote/full-time)

Keywords: inclusion, digital responsibility, digital citizenship, culture, social responsibility, digitalization, digital instruments, digital communication, educational inclusion.

Bibl.: 14.

Hutareva Yuliia V. – PhD (Economics), Associate Professor of the Department of International Management and Innovation, State University "Odesa Polytechnic" (1 Shevchenko Ave., Odesa, 65044, Ukraine)

E-mail: j.v.gutareva@mzeid.in

ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-6920-3346>

Станом на початок 2020 р. у світі налічується 4,5 млрд осіб – Інтернет-користувачів. Щодня житель планети витрачає на Інтернет приблизно 6,43 години. Кожна галузь економіки вже надає певний спектр послуг, використовуючи диджитал-інструменти, або повністю працює через Інтернет-мережу; здійснення навчання он-лайн, доступ до безлічі інформації та багато іншого. За оцінками UNICEF [1], 93 мільйони дітей по всьому світу живуть з обмеженими можливостями. Велика кількість дітей і дорослих мають проблеми із власною соціалізацією та здобуттям освіти через їхні особливості – темперамент, характер, ставлення до життя. Кожен із нас є особливим і неповторним. Різні погляди, звички, вподобання роблять цікавішим навчання. Але натомість, у сучасному світі, вони дедалі частіше стикаються зі стійкими бар'єрами в освіті, з дискримінацією, булінгом, некоректною поведінкою та негативними коментарями в соціальних мережах через різне світосприйняття [16]. Тому нагальною є потреба у формуванні культури соціальної диджитал-відповідальності, особливо в умовах освітньої інклюзії.

Масштабність використання Інтернет-ресурсів відображають статистичні дані, надані Міжнародним союзом електрозв'язку при ООН. Так, у 2005 р. у світі налічувалося близько 1,1 млрд користувачів (16,8%). Тоді як на початок 2020 р. досягнуто позначки 4,5 млрд осіб (59%) [2; 3]. Щодня житель Філіппін витрачає 9 год. 45 хв. на Інтернет, японець – 4 год. 22 хв., а світовий показник становить 6 год. 43 хв. Це призвело до того, що 9% учнів 6–12 класів по всьому світу зазнали кібер-знущань, і це залякування може мати тяжкі та навіть небезпечні для життя наслідки [4].

Розвиток технологій, глобалізація, поширення та дедалі частіше використання соціальних мереж, он-лайн навчання тощо створюють необхідність обумовлення та розробки постулатів культури соціальної диджитал-відповідальності. Засоби масової інформації та соціальні мережі дали змогу спілкуватися користувачам з різних куточків світу, дізнаватися будь-яку доступну інформацію про будь-який регіон/країну/людину, пов'язавши між собою всі групи людей, нації, релігії та культури. Саме такий процес перетворив земну кулю на віртуальне «глобальне село» [5].

Оскільки темпи технічного прогресу продовжують зростати, світ у цілому стає все більш залежним від Інтернету для повсякденних дій. Тому виникає необхідність окреслити поняття «цифрового громадянства», яке означає відповідальне використання

технологій тим, хто використовує комп'ютери, Інтернет і цифрові пристрої для взаємодії із суспільством на будь-якому рівні [6].

До основних правил цифрового громадянства слід віднести [7]:

1. Хороший громадянин виступає за рівні права людини для всіх.
2. Хороший громадянин поводить себе ввічливо і ніколи не хуліганить.
3. Хороший громадянин не завдає шкоди ані чужому майну, ані особі.
4. Хороший громадянин спілкується чітко, з повагою та з емпатією.
5. Хороший громадянин активно здобуває освіту та виробляє звички до навчання протягом усього життя.
6. Хороший громадянин відповідально витрачає гроші та розпоряджається ними.
7. Хороший громадянин дотримується основних прав людини на приватність, свободу слова тощо.
8. Хороший громадянин захищає себе та інших від шкоди.
9. Хороший громадянин активно сприяє власному фізичному та психічному здоров'ю.

Своєю чергою, цифрова відповідальність повинна розглядатися як абсолютна потреба «робити добро» за допомогою цифрових технологій і зусиль щодо оцифрування. Це вимагає збалансованої та свідомої пріоритетності між трьома складовими: цифрова функціональність, цифрова конфіденційність і цифрова стійкість.

При кожному рішенні цифрова відповідальність повинна формувати стратегічну точку зору, щоб встановити баланс між встановленою цифровою функціональністю та її короткостроковим і довгостроковим впливом на цифрову конфіденційність і стабільність цифрових технологій.

Кожному користувачу слід взяти на себе відповідальність за можливе майбутнє використання та зловживання зібраними даними та реалізованою функціональністю. Якщо завтра авторською технологією можна зловживати, відповідальність автора наступає вже сьогодні [8].

Цифрова відповідальність стосується відповідальної та етичної поведінки, яку необхідно проявляти при використанні технологічних інструментів та ресурсів.

Цифрова культура – це культура, яка сформувалася внаслідок появи та використання цифрових технологій. Цифровізація має особливо всеохоплюючий вплив на культуру завдяки появі Інтернету як масової форми спілкування та широкому використанню персональних комп'ютерів та інших пристроїв, таких як смартфони [9].

Змінна цінностей також є наслідком зростання ролі інфокомунікацій у житті людей. А саме, залежність від думки інших користувачів на процеси, які відбуваються в особистому житті. Це і є одним із негативних наслідків швидкої та всеохоплюючої інформаційної глобалізації. Так, безперечно, отримати інформацію стало значно простіше, проте висвітлення особистої інформації не завжди є доречним. На першому місці має бути власна позиція, а не думки про те, «що подумують люди», та критика чи образливі коментарі з боку інших, чії погляди відрізняються від власних.

Виникає необхідність звернутися до інклюзії, яка означає процес збільшення ступеня участі всіх людей у соціальному житті. Мета інклюзії в освіті полягає в ліквідації соціальної ізоляції, що є наслідком негативного ставлення до поняття різноманітності [10].

Успішна інклюзивна освіта відбувається, перш за все, шляхом прийняття, розуміння та врахування відмінностей і різноманіття учнів, що може включати фізичну, пізнавальну, академічну, соціальну та емоційну [11].

Культура соціальної відповідальності має ґрунтуватися на твердженні, що кожен із нас є індивідом та особистістю, кожен має право висловлювати власні думки, і ці думки можуть не збігатися з думкою нашої чи нашої. Необхідно встановити межі, які не варто перетинати, щоб не порушувати право на інакшість кожного з нас.

З метою залучення в процес навчання абсолютно всіх студентів чи учнів, які є в групі чи класі, слід враховувати певні особливості:

- ✦ тип темпераменту;
- ✦ вік;
- ✦ вподобання та інтереси;
- ✦ погляди на життя та світогляд в цілому;
- ✦ фізичні та психологічні особливості.

Чотири теорії темпераменту є протопсихологічною теорією, яка передбачає, що існує чотири основні типи особистості: сангвінік, холерик, меланхолік і флегматик [12; 13]. Кожен з цих типів має свої особливості, які впливають на вибір програми заохочення до навчального процесу, типів завдань тощо. Так, сангвіністичний тип особистості характеризується відкритістю, активною життєвою та соціальною позицією; холерики більш рішучі, амбіційні, з домінуючим світоглядом і природною схильністю до лідерства; меланхоліки ж зазвичай є аналітиками, орієнтуються на деталі та є глибокими мислителями;

флегматики – тихі та спокійні, добре узагальнюють ідеї чи проблеми у світі та йдуть на компроміси [12].

Саме зараз відбувається формування культури соціальної диджитал-відповідальності, яка визначає існуючі проблеми та перспективи диджитал-комунікацій, зокрема в контексті освітньої інклюзії. Проблема формування культури соціальної диджитал-відповідальності в контексті освітньої інклюзії містить дві складові: проблема культури диджитал-поведінки (студентів/викладачів) та проблема диджитал-навчання [15]. Остання окреслює необхідність створення умов для свідомого сприйняття навчальної інформації студентами/учнями, залучення їх максимальної кількості до навчального процесу за рахунок застосування ефективних диджитал-інструментів, розробки авторських освітніх методичних підходів для будь-якої форми навчання (дистанційної/очної).

У межах культури диджитал-поведінки слід запропонувати правила поведінки викладачів та студентів як складову культури соціальної диджитал-відповідальності:

1. Не критикувати за інакшість, за думки чи погляди на життя.
2. Не нав'язувати власні погляди.
3. Не вимагати виконання завдання, які були надіслані учням/студентам вночі. Давати на завдання як мінімум 24 години на виконання.
4. При розподілі обов'язків, завдання, проєктів між учасниками команди слід враховувати особливості, які були наведені вище.
5. Не турбувати студентів/викладачів занадто рано (не раніше 7 ранку) та занадто пізно (пізніше 23 години вечора).
6. Дотримуватися правил цифрового громадянства.
7. Відповідально ставитися до своїх обов'язків.
8. Проявляти терпимість, толерантність і коректно поводити себе.
9. Максимально залучати всіх учнів та студентів до навчання, учнівського/студентського життя.

Під час роботи в мережі Інтернет користувачам слід дотримуватись таких правил, в яких **не дозволяється**:

1. Надсилання, відображення або друк образливих повідомлень чи зображень.
2. Використання нецензурної лексики.
3. Доступ до вебсайтів, що містять незаконний чи образливий матеріал.
4. Переслідування, образа чи напад на інших.
5. Порушення законодавства про авторське право.
6. Навмисне витрачання обмежених ресурсів.

Сучасна культура соціальної диджитал-відповідальності в контексті освітньої інклюзії має включати, окрім правил поведінки під час спілкування чи використання світової мережі, і засоби залучення всіх студентів до навчального процесу, а також основні принципи діяльності.

До *принципів*, які має пропагувати така культура, належать такі:

1. *Правдивості*. Лише чесне відображення дасть змогу зрозуміти щирість і справжність намірів.
2. *Толерантності*. Кожен має право на думку чи погляд, який відрізняється від погляду інших, суспільства тощо. Необхідно терпляче ставитися до всіх думок, навіть якщо вони не відповідають вашим принципам життя.
3. *Право власності*. Використовуючи чийсь роботу, думки, картини, фотографії чи інші об'єкти інтелектуальної власності, слід вказувати справжнього автора.
4. *Людяності*.
5. *Рівноправ'я*. Всі ми маємо однакові права в країні чи суспільстві.
6. *Освіченості*. Сучасний світ вимагає кваліфікованих людей, освічених в певній галузі.
7. *Конфіденційності*.
8. *Приватності*.
9. *Свободи слова*.
10. *Дотримання моральних та етичних принципів*.
11. *Унікальності й оригінальності*. Кожен має право бути унікальним та оригінальним, і це не має бути приводом для булінгу, негативно-го ставлення тощо.

Другою складовою культури соціальної диджитал-відповідальності в контексті освітньої інклюзії є диджитал-навчання, у межах якої варто розробити відповідні умови для якісного навчання, використовуючи диджитал-інструменти для будь-якої форми навчання (дистанційної/очної).

Отже, до засобів досягнення цілі – залученості всіх студентів до навчання – слід віднести:

1. Правила культури соціальної диджитал-відповідальності.
2. Правила цифрового громадянства.
3. Розробка завдань для студентів з урахуванням їхніх вподобань і типу темпераменту. До прикладу, для студентів, які вчать на спеціальності «менеджмент», захоплюються туризмом і є сангвініками, захист презентації чи проведення вебінару не складатиме труднощів; якщо ж студент є меланхоліком, то йому слід запропонувати здійснити аналіз певного набору даних; лідерами у командній роботі можуть виступати холерики.
4. Надавати можливість студентам самостійно обирати теми, завдання, команди та навчальні дисципліни.
5. Надавати можливість студентами виконувати завдання в будь-який для них зручний час протягом вказаного терміну виконання.
6. Надавати більше практичних знань, ніж теоретичних, де це можливо.

Варто також визначити *диджитал-інструменти* для будь-якої форми навчання (дистанційної/очної), які допомогли б залучити якомога більше студентів до навчального процесу та полегшити засвоєння інформації [14]:

1. Освітні платформи, які базуються на ігровому форматі проведення опитування. До прикладу, інструмент Kahoot! дає змогу створювати анкети, дискусії або опитування, які доповнюють академічні уроки. Матеріал проектується в класі, а учні відповідають на запитання. Це сприяє кращому засвоєнню пройденого матеріалу, спонукає студентів до змагального процесу, адже в результаті кожного опитування можна переглянути рейтинг і визначити переможців. Як результат, зростання залученості учнів та створення динамічного, соціального та веселого освітнього середовища.
2. Animoto – це цифровий інструмент, який дозволяє створювати якісні відеозаписи за короткий час із будь-якого мобільного пристрою, надихаючи студентів і допомагаючи покращувати академічні уроки. Вміст, який адаптується до освітніх потреб.
3. Storybird має на меті популяризувати навички письма та читання в учнів за допомогою розповіді історій. За допомогою цього інструменту вчителі можуть створювати інтерактивні та художні книги в Інтернеті, використовуючи простий і зручний інтерфейс. Створені історії можна вбудовувати в щоденники, надсилати електронною поштою та роздруковувати. У Storybird вчителі можуть також створювати проекти зі студентами, постійно давати відгуки, організовувати заняття та оцінювати проекти.
4. ClassDojo – це інструмент для поліпшення поведінки учнів: викладачі забезпечують своїх студентів миттєвим зворотним зв'язком, завдяки чому хороша робота в класі «винагороджується» балами, а учні краще сприймають навчальний процес. ClassDojo надає студентам сповіщення в режимі реального часу, як от «Молодець!» та «+1» для спільної роботи.
5. TED-Ed – це освітня платформа, яка дозволяє створювати освітні уроки за співпраці викладачів, студентів, аніматорів – загалом людей, які хочуть розширити знання та оприлюднити хороші ідеї. Цей вебсайт дозволяє демократизувати доступ до інформації як викладачам, так і студентам.
6. Projeqt – це інструмент, який дозволяє створювати мультимедійні презентації з динамічними слайдами, в які можна вбудувати інтерактивні карти, посилання, онлайн-вікторини, часові шкали та відео. Під час занять викладачі можуть ділитися зі студентами академічними презентаціями, які візуально адаптовані до різних пристроїв.

7. Edmodo – це освітній інструмент, який пов'язує викладачів і студентів та асимілюється в соціальну мережу. У ньому, серед інших функцій, викладачі можуть створювати онлайн-групи для співпраці, керувати та надавати навчальні матеріали, аналізувати й оцінювати результати виконання завдань та успішності учнів.

Проте слід також розуміти важливість виконання цих постулатів. Отже, культура соціальної диджитал-відповідальності має містити і пункти щодо наслідків, які можуть виникнути в разі порушення цих норм. А саме:

1. Для студентів:

- ✦ виключення з команди за недобросовісну поведінку;
- ✦ додаткові самостійні завдання;
- ✦ зниження кількості та якості отриманих знань (у разі пропуску пар студент покарав сам себе – знизив кількість отриманих навичок і знань);
- ✦ позбавлення можливості брати участі в командних завданнях протягом певного періоду;
- ✦ обмеження доступу до внутрішньоуніверситетської онлайн-системи навчання (позбавлення можливості коментувати деякі пости, якщо раніше були виявленні коментарі образливого змісту);
- ✦ відрахування з університету в разі грубого порушення багатьох правил, булінгу тощо.
- ✦ інше.

2. Для викладачів:

- ✦ переведення на інше місце роботи – до іншої групи студентів;
- ✦ зниження премії;
- ✦ обмеження доступу до внутрішньоуніверситетської онлайн-системи навчання (позбавлення можливості коментувати деякі пости, якщо раніше були виявленні коментарі образливого змісту);
- ✦ залучення більшою мірою до наукової діяльності, ніж до викладацької.

ВИСНОВКИ

Отже, у статті було сформовано засоби, правила, принципи культури соціальної диджитал-відповідальності, яку варто застосовувати в навчальних закладах; наведено правила «цифрового громадянства». Також розглянуто типи темпераменту особистостей і охарактеризовано їх. Окрім того, встановлені особливості, які слід враховувати під час інклюзивності в освіті. ■

ЛІТЕРАТУРА

1. UNICEF: Inclusive education. URL: <https://www.unicef.org/education/inclusive-education>

2. Mobile-broadband subscriptions continue to grow strongly. URL: <https://itu.foleon.com/itu/measuring-digital-development/mobile-vs-fixed/>
3. Kemp S. Digital 2020: 3.8 Billion People Use Social Media / Digital 2020: Global Digital Overview. 30.01.2020. URL: <https://wearesocial.com/blog/2020/01/digital-2020-3-8-billion-people-use-social-media#>
4. Prevention: Learn how to identify bullying and stand up to it safely // stopbullying.gov (2020). URL: <https://www.stopbullying.gov/>
5. Глобальне село // Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Глобальне_село
6. Zook Ch. What Is Digital Citizenship & How Do You Teach It? (2019). URL: <https://www.aeseducation.com/blog/what-is-digital-citizenship>
7. TeachThought Staff: 9 Rules For Digital Citizenship (2020). URL: <https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/9-rules-digital-citizenship/>
8. What is digital responsibility? // Advenica. 2021. URL: <https://advenica.com/en/digital-responsibility>
9. Digital culture. URL: <https://www.diggittmagazine.com/wiki/digital-culture>
10. Інклюзія в освіті / Ресурсний центр підтримки інклюзивної освіти. URL: http://rcpio.ippp.kubg.edu.ua/?page_id=48
11. McManis L. D. Inclusive Education: What It Means, Proven Strategies, and a Case Study // Resilient Educator. 2021. URL: <https://resilienteducator.com/classroom-resources/inclusive-education/>
12. Extrand D. W. The Four Human Temperaments. URL: <http://www.thetransformedsoul.com/additional-studies/miscellaneous-studies/the-four-human-temperaments>
13. Merenda P. F. Toward a Four-Factor Theory of Temperament and/or Personality. Journal of Personality Assessment. 1987. Vol. 51. Is. 3. P. 367–374. DOI: https://doi.org/10.1207/s15327752jpa5103_4
14. Chauhan A. 11 Digital Education Tools For Teachers And Students // eLearning Industry. March 2018. URL: <https://elearningindustry.com/digital-education-tools-teachers-students>
15. Коваленко О. М., Ковтуненко К. В., Станіславик О. В. Особливості забезпечення ефективності соціально-трудова відносин персоналу закладу вищої освіти при його аутсорсингу. *Економіка. Фінанси. Право*. 2019. № 11. С. 25–29. DOI: 10.37634/efp.2019.11.5
16. Ковтуненко К. В., Беспала О. А., Яценко М. С. Напрями стратегії мотивації викладацького складу університету. *Освіта, економіка і управління: сучасний стан та інновації*. 2019. Вип. 2. С. 68–78.

REFERENCES

- Chauhan, A. "11 Digital Education Tools For Teachers And Students". eLearning Industry. March 2018. <https://elearningindustry.com/digital-education-tools-teachers-students>
- "Digital culture". <https://www.diggittmagazine.com/wiki/digital-culture>
- Extrand, D. W. "The Four Human Temperaments". <http://www.thetransformedsoul.com/additional-studies/miscellaneous-studies/the-four-human-temperaments>

- "Hlobalne selo" [Global Village]. Wikipedia. https://uk.wikipedia.org/wiki/-Глобальне_цело
- "Inkliuziia v osviti" [Inclusion in Education]. Resursnyi tsentr pidtrymky inkluzyvnoi osvity. http://rcpio.ipko.kubg.edu.ua/?page_id=48
- Kemp, S. "Digital 2020: 3.8 Billion People Use Social Media". Digital 2020: Global Digital Overview. January 30, 2020. <https://wearesocial.com/blog/2020/01/digital-2020-3-8-billion-people-use-social-media#>
- Kovalenko, O. M., Kovtunenکو, K. V., and Stanislavyk, O. V. "Osoblyvosti zabezpechennia efektyvnosti sotsialno-trudovykh vidnosyn personalu zakladu vyshchoi osvity pry yoho outsorsynhu" [Features of Providing the Efficiency of Social and Labor Relations of University Personnel by its Outsourcing]. *Ekonomika. Finansy. Pravo*, no. 11 (2019): 25-29. DOI: 10.37634/efp.2019.11.5
- Kovtunenکو, K. V., Bepala, O. A., and Yatsenko, M. S. "Napriamy stratehii motyvatsii vykladatskoho skladu universytetu" [Directions of Strategy of Motivation of the Teaching Staff of the University]. *Osvita, ekonomika i upravlinnia: suchasnyi stan ta innovatsii*, no. 2 (2019): 68-78.
- "Mobile-broadband subscriptions continue to grow strongly". <https://itu.foleon.com/itu/measuring-digital-development/mobile-vs-fixed/>
- McManis, L. D. "Inclusive Education: What It Means, Proven Strategies, and a Case Study". Resilient Educator. 2021. <https://resilienteducator.com/classroom-resources/inclusive-education/>
- Merenda, P. F. "Toward a Four-Factor Theory of Temperament and/or Personality". *Journal of Personality Assessment*, vol. 51, no. 3 (1987): 367-374. DOI: https://doi.org/10.1207/s15327752jpa5103_4
- "Prevention: Learn how to identify bullying and stand up to it safely". stopbullying.gov (2020). <https://www.stopbullying.gov/>
- "TeachThought Staff: 9 Rules For Digital Citizenship (2020)". <https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/9-rules-digital-citizenship/>
- "UNICEF: Inclusive education". <https://www.unicef.org/education/inclusive-education>
- "What is digital responsibility?" Advenica. 2021. <https://advenica.com/en/digital-responsibility>
- Zook, Ch. "What Is Digital Citizenship & How Do You Teach It? (2019)". <https://www.aeseducation.com/blog/what-is-digital-citizenship>