

УДК 37

Социально-информационное проектирование социокультурного пространства молодежи

Socio-informational design of the socio-cultural space of youth

Веричева О.Н., Костромской государственной университет, overicheva@yandex.ru

Топка Н.Б., Костромской государственной университет, top-natalya@yandex.ru

Румянцев Ю.В., Костромской государственной университет, rum_kpn@mail.ru

Мамонтова Н.И., Костромской государственной университет, mamontova_ni@ksu.edu.ru

Vericheva O., Kostroma State University, overicheva@yandex.ru

Топка N., Kostroma State University, top-natalya@yandex.ru

Rumyantsev Yu., Kostroma State University, rum_kpn@mail.ru

Mamontova N., Kostroma State University, mamontova_ni@ksu.edu.ru

DOI: 10.51379/KPJ.2023.158.1.010

Ключевые слова: социально-информационное проектирование, человеческий капитал, уязвимые группы молодежи.

Keywords: social information design, human capital, vulnerable youth groups.

Аннотация. Актуальность статьи обусловлена развитием цифровизации среди населения молодого возраста, недостаточной готовностью социокультурной образовательной среды к процессу развития и воспитания молодого человека в условиях интернет-пространства. Цель статьи заключается в обосновании социально-информационного проектирования социокультурного пространства молодежи. Авторами сформулированы направления психолого-педагогического анализа содержания социально-информационных технологий, способствующих успешной социализации молодежи. Раскрыта сущность информационно-коммуникационных технологий, способствующих успешной социализации уязвимых групп молодежи с помощью кибер-тьютора. Нами предложены три модели социального лифта для уязвимых категорий молодежи с применением цифровых технологий в социокультурном пространстве. Обозначено исследовательское поле и поставлены задачи разработки цифровой модели сервиса социально-навигационного контента (социального лифта). Статья предназначена для молодых ученых, магистров и бакалавров социальной работы, практиков, осуществляющих социальную работу с молодежью.

Abstract. The relevance of the article is due to the development of digitalization among the young population, the insufficient readiness of the sociocultural educational environment for the process of development and education of a young personality in the Internet space. The purpose of the article is to substantiate the socio-informational design of the socio-cultural space of youth. The authors have formulated directions for the psychological and pedagogical analysis of the content of social and information technologies that contribute to the successful socialization of young people. The essence of information and communication technologies that contribute to the successful socialization of vulnerable groups of young people with the help of a cyber-tutor is revealed. We have proposed three models of a social lift for vulnerable categories of young people using digital technologies in the socio-cultural space. The tasks proposed for the development of a digital model of the social navigation content service (social elevator) are proved. The article is intended for young scientists, masters and bachelors of social work, practitioners engaged in social work with youth.

Введение. Молодежь представляет собой социально-демографическую группу, определяемую возрастными рамками, социально-экономическим статусом и социально-психологическими характеристиками. Возрастные рамки этой группы населения

достаточно условны, так как молодой возраст является не только этапом жизни человека, но и влияет на его социальный статус.

Международный симпозиум по возрастной периодизации, проведенный в Москве в 1965 г., определил период от 17 до 21 года как

юношеский возраст для мальчиков и соответственно от 16 до 20 лет для девочек. Многие ученые ограничивают этот период жизни человека диапазоном от 13 – 14 лет до 29 – 30 лет. После многочисленных обсуждений в конце 2020 года Госдума приняла Закон «О молодежной политике в Российской Федерации» № 489-ФЗ, в котором возрастной ценз для молодежи был повышен до 35 лет.

Науки, изучающие проблемы молодежи, также всегда интересовались демографическими изменениями этой социальной группы. В начале 20 века его общая численность в России составляла более 30 млн. человек, или 23,4% всего населения России. С принятием нового Закона о молодежной политике (2020 г.) численность молодежи увеличилась на 12,7 млн. человек. Молодежь занимает важное место в общественных отношениях, производстве материальных и духовных благ. Однако ее положение остается неустойчивым [2, с.165].

Поэтому общество волнует вопрос о создании системы социальной защиты и поддержки этой группы населения, обеспечении правовых и экономических гарантий для всех молодых людей. Повышению общественного внимания к проблемам молодежи способствует принятие закона о молодежной политике в Российской Федерации. Новый закон направлен на оказание адресной поддержки молодежи, семьям, общественным учреждениям, которые работают с молодежью.

В нем четко определено понятие молодежной политики, как комплекса мер направленных на создание условий для развития молодежи. Они способствуют её самореализации в различных сферах жизнедеятельности, гражданско-патриотическому и духовно-нравственному воспитанию молодых граждан в целях достижения устойчивого социально-экономического развития, глобальной конкурентоспособности, национальной безопасности Российской Федерации.

К основным направлениям реализации молодежной политики относятся государственная поддержка молодых граждан, оказавшихся в трудной жизненной ситуации, инвалидов молодого возраста, а также лиц из числа детей-сирот, оставшихся без попечения родителей; оказание им социальных услуг; помощь в трудоустройстве. Кроме того, новый закон позволяет выстроить систему управления молодежной политикой, четко определить ответственных за реализацию молодежных программ в регионах, гарантировать права и защищать законные интересы молодежи.

Решению трудностей, с которыми сталкивается молодежь, способствует выбор и умелое использование наиболее эффективных социальных технологий, с применением искусственного интеллекта.

Введение в 2020 году нового профессионального стандарта «Специалиста по работе с молодежью» определяет основную цель его деятельности: решение задач по реализации молодежной политики в сферах труда, права, политики, науки и образования, культуры и спорта, коммуникации, здравоохранения, взаимодействия с государственными организациями и общественными институтами, молодежными и детскими общественными объединениями в том числе, с помощью использования цифровых технологий.

Интернет становится одним из основных способов общения молодежи. В последнее время в научных исследованиях изучалось влияние киберсоциализации на личность молодого человека. Психолого-педагогическая наука все чаще обращается к изучению этого инновационного социально-педагогического явления. Согласно статистике Комплексного наблюдения за условиями жизни населения, 95% молодых людей в возрасте от пятнадцати до восемнадцати лет ежедневно пользуются Интернетом; только 0,1% не используют его [3, с.137].

В настоящее время наблюдается тенденция к сокращению числа молодых людей, не владеющих цифровыми навыками и не разбирающихся в Интернете. С помощью цифровых технологий современный молодой человек ежедневно выходит за пределы физического пространства и, следовательно, окружения членов своей семьи. В социальных сетях он находит единомышленников, получает помощь, поддержку, жизненный совет и способ улучшить свою жизнь, развивает социальные навыки [3, с.138]. Все эти навыки молодой человек сам приобретает из цифровой среды благодаря возможности копирования действий, предлагаемых ему для повторения интернет-наставниками (кибер-тьюторами).

Таким образом, современные тенденции развития цифрового пространства могут, с одной стороны, способствовать успешной социализации молодого человека, а с другой, из-за угроз со стороны Интернета, приводить к деформациям самой личности, изменяющей ее сознание и демонстрации девиантного поведения [3, с.138].

Следовательно, можно выделить несколько актуальных направлений психолого-

педагогического анализа, которые до настоящего времени не изучены:

- создание цифровых устройств социальной навигации, защищающих целостность личности, жизни и здоровья молодого человека;

- конструирование новых социальных технологии с использованием искусственного интеллекта и информационных технологий и ресурсов успешной социализации молодежи в социокультурном пространстве;

- проектирование индивидуальных моделей социального лифта молодого человека с применением цифровых технологий;

- подготовка кибер-тьюторов, способствующих освоению молодым человеком социально-навигационного устройства, обеспечивающего его успешную социализацию в меняющемся социокультурном пространстве.

Актуальность решения данных исследовательских и прикладных задач находит свое отражение в ключевых нормативно-правовых и программно-методических документах РФ:

1. Основы государственной молодежной политики Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29 ноября 2014 г. № 2403-р), в которых одной из приоритетных задач реализации целей молодежной политики является развитие просветительской работы с молодежью, инновационных образовательных и воспитательных технологий, а также создание условий для самообразования молодежи.

2. О молодежной политике в Российской Федерации (Федеральный закон от 30 декабря 2020 г. N 489-ФЗ). В контексте реализации федерального закона отмечается развитие инфраструктуры молодежной политики - системы государственных, муниципальных организаций, иных юридических лиц независимо от организационно-правовых форм, индивидуальных предпринимателей и общественных объединений, обеспечивающих возможность оказания услуг и проведения мероприятий, направленных на улучшение социально-экономического положения и развитие молодежи, молодых семей, молодежных общественных объединений.

3. Об утверждении ведомственной программы цифровой трансформации Федерального агентства по делам молодежи на 2021–2023 годы (Приказ Росмолодежи от 30 декабря 2020 г. N 473), где ведущими ее задачами являются:

- повышение уровня информированности молодежи о возможности ее самореализации и мерах государственной поддержки через информационные системы;

- повышение уровня вовлечения молодежи в государственную молодежную политику посредством информационных систем;

- обеспечение быстрого и удобного доступа к цифровым продуктам субъектов государственной молодежной политики (молодежь, некоммерческие организации в сфере государственной молодежной политики, региональные органы исполнительной власти, федеральные органы исполнительной власти; цифровая трансформация процесса взаимодействия субъектов государственной молодежной политики).

Будущие бакалавры и магистры социальной работы в процессе освоения образовательной программы в условиях вуза имеют возможность принять активное участие в качестве разработчиков интернет-технологий для уязвимых групп молодежи и апробировать их во время практической работы в условиях производственной или преддипломной практики. В этом случае экспериментальными площадками могут выступать учреждения органов по делам молодежи (МЦ «Пале г. Кострома»), учреждения социального обслуживания населения (Заволжский дом-интернат для граждан пожилого возраста и инвалидов) [1;4;5].

Методология исследования. Анализ нормативно-правовых и программно-методических документов позволяет показать актуальные направления развития молодежной политики с помощью информационных систем и технологий. В свою очередь, комплексный теоретический анализ проблемы исследования показал, что информационные технологии открывают более широкий доступ к самообучению, визуализации, моделированию, интерактивной и «диалоговой» работе с программой.

Исследование влияния цифровых технологий на личность человека и развитие человеческого капитала в настоящее время проводят несколько ученых: А.А. Ахаян, Г. Беккер, Э. Гидденс, С.В. Крошилин, П.М. Лапчик, Е.И. Медведева, Е.С. Полат, М. Пренски, Е.Р. Южанинова, Я. Ван Дейк, А. Штейнберга и др. [3, с.138].

Социально-информационное проектирование социокультурного пространства молодежи способствует выявлению человеческого капитала и его развитию в условиях социокультурной цифровой среды.

Широкое использование категории «капитал» в социологии стало возможным после выхода в свет книги Г. Беккера «Человеческий капитал» (1964), посвятившего свою работу расчету экономической эффективности образования. В 1977 году Джордж Стиглер и Гарри Беккер [8] предложили концепцию «потребительского капитала». Их рассуждения основывались на неявном предположении о том, что для каждого актива можно найти определенные формы капитала. Экономический подход к определению человеческого капитала был недостаточен, так как не учитывал важнейшую сторону деятельности: трудоспособность человека, его нравственное и духовное здоровье, творческие способности, социальные навыки, личностные ресурсы и возрастал в основном за счет образования как личного ресурса человека.

Информационно-коммуникационные технологии оказывают значительное влияние на сам процесс формирования человеческого капитала (Е.И. Медведева, С.В. Крошилин, 2011) [6]. Степень владения информационно-коммуникационными технологиями обеспечивает успешность реализации потребностей индивида в условиях постиндустриального общества, становясь наряду с уровнем образования одним из наиболее значимых факторов, определяющих качество человеческого капитала, его эффективность и конкурентоспособность (Е.И. Медведева, С.В. Крошилин, 2011) [6].

Влияние информационных технологий на процесс социализации человека исследует Э. Гидденс, в частности, он отмечает, что социализированное время и пространство «растягиваются» в ходе истории, барьеры времени и пространства разрушаются, потому также сферы деятельности человека географически расширяются, но координируются во времени [3, с.138;9].

Интернет влияет на ускорение онлайн-общения – с друзьями, родственниками, коллегами. С помощью гаджетов молодой человек общается в различных климато-географических зонах, получает данные сразу через информационные сервисы [3, с.139;7]. Я. Ван Дейк, выделил следующие свойства информационных технологий, влияющих на познавательные процессы человека: «Новые медиа используют несколько способов коммуникации: текстовый, аудиовизуальный, графический, математический и логический. Информационные технологии открывают более широкий доступ к самообучению, визуализации, моделированию, интерактивной и «диалоговой» работе с программой, появляется новая форма

генерации знаний – коллективное мышление (collective intelligence) [3, с.139;10].

Анализируя исследования М. Prensky, мы выявили, что «изобретение компьютерных игр для выполнения учебной задачи по изучению дисциплины (или сложного содержания) возможно». В нашем исследовании уделяется особое внимание изучению феномена киберсоциализации молодежи, находящейся в сложной жизненной ситуации [11].

Поэтому социально-педагогическую поддержку в передаче знаний и развитии социальных навыков может оказать кибер-тьютор, который имеет возможность работать с молодым человеком как индивидуально (индивидуальные чаты), так и в группе (групповые чаты с использованием информационных площадок и т.п.).

Таким образом, междисциплинарный подход является ведущим способом научного мировоззрения, позволяющего расширить возможности социально-информационного проектирования социокультурного пространства молодежи в целях развития и наращивания человеческого капитала.

Наше исследование ориентировано на разработку и апробацию социально-проектных моделей конструирования процесса успешной социализации различных категорий молодежи (социального лифта) с использованием информационных технологий в условиях меняющегося социокультурного пространства.

К целевой аудитории относятся:

1) Различные группы молодежи, как субъекты и активные пользователи цифровой модели сервиса социально-навигационного контента (социального лифта), объединяющего ресурсы по реализации молодежной политики в сферах труда, права, политики, науки и образования, культуры и спорта, коммуникации, здравоохранения, социального обслуживания населения, взаимодействия с государственными организациями и общественными институтами, молодежными и детскими общественными объединениями.

2) Специалисты по работе с молодежью, специалисты по социальной работе, педагоги, психологи, тьюторы, организаторы детского движения, дефектологи и иные акторы развития молодежи, осуществляющие социализирующие функции, либо содействующие другим работникам в осуществлении управления процессом реализации услуг (работ) в сфере молодежной политики:

– в соответствии с профессиональным стандартом «Об утверждении профессионального

стандарта «Специалист по работе с молодежью» Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 12 февраля 2020 г. №59н;

– в соответствии с профессиональным стандартом «Об утверждении профессионального стандарта «Специалист по социальной работе» Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 июня 2020 г. N 351н;

– в соответствии с профессиональным стандартом «Об утверждении профессионального стандарта «Руководитель организации социального обслуживания» Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 18 июня 2020 г. N 353н.

Описание задач, предлагаемых к разработке цифровой модели сервиса социально-навигационного контента (социального лифта).

Аналитико-исследовательские задачи: 1) выявление и определение специфики актуальной ситуации развития молодежной политики в РФ с учетом современной контекстуализации перехода на смешанные виды государственной поддержки молодежи и их самореализации посредством информационных систем; 2) исследование существующего цифрового продукта, связанного с реализацией государственной молодежной политики, современных цифровых ресурсов, средств, методов, информационных и социальных технологий, реализующихся в системе государственной поддержки молодежи в РФ; 3) проведение мониторинга поведенческих и ценностно-мотивационных особенностей молодежной целевой аудитории сети «Интернет» в целях повышения уровня информированности организаций, осуществляющих деятельность в сфере государственной молодежной политики, о влиянии информационных систем на формирование мировоззрения молодежи, и поиска механизмов эффективной государственной молодежной поддержки.

Теоретико-моделирующие задачи: 1) исследование существующего опыта социально-информационного проектирования молодежной экосистемы, связанного с реализацией молодежной политики; 2) создание, теоретико-эмпирическое обоснование и верификация модели успешной социализации различных категорий молодежи с использованием информационных технологий в условиях меняющегося социокультурного пространства.

Методические задачи: 1) разработка комплексного инструментария оценки эффективности реализуемых технологий и форм государственной поддержки молодежи с использованием информационных систем; 2)

разработка рекомендаций по реализации моделей конструирования процесса успешной социализации различных категорий молодежи (социального лифта) с использованием информационных технологий в условиях меняющегося социокультурного пространства; 3) разработка рекомендаций по реализации модели для разных категорий молодежи, нуждающихся в государственной поддержке с учетом их специальных потребностей (имеющих ОВЗ и инвалидность, талантливой молодежи, молодой семьи и др.); 4) создание ресурсного центра цифровых социально-педагогических и психологических компетенций, разработка и внедрение он-лайн сервисов для подготовки и повышения квалификации специалистов в области государственной молодежной политики; 5) разработка комплекта научно-методических материалов, обеспечивающих создание цифровых продуктов субъектов государственной молодежной политики в РФ; 6) проведение серии научно-практических, просветительских, научно-методических мероприятий с целью организации межведомственного взаимодействия в вопросах обеспечения государственной поддержки молодежи с использованием информационных систем, повышения уровня цифровой компетентности субъектов системы государственной молодежной политики, обмена и распространения передового опыта, поиска новых форм и социальных и информационных технологий, способствующих успешной социализации молодежи.

Рефлексивные задачи: 1) анализ и обобщение полученных результатов исследования; 2) проведение межведомственных встреч для анализа возможностей внедрения индивидуальных моделей социального лифта молодого человека с применением цифровых технологий в систему государственной молодежной политики и эффективности реализуемых мер.

Континуум социальной навигации как информационной технологии формирования социальных компетенций молодежи может быть реализован в трех моделях: 1. Модель «Проникающая компьютерная технология обучения социальным компетенциям молодежи». Включает в себя компьютерное обучение в области саморазвития компьютерных игровых программ, помогающих подготовить юношей и девушек к самостоятельной жизни в социальной среде, содержит разделы индивидуальных диагностических и дидактических заданий, а также ИТ-систему для тьюторов [3]. 2. Модель «Основная компьютерная технология обучения

социальным компетенциям молодежи». В рамках этой модели разрабатываются микромиры – это узкоспециализированные специальные игровые программы, позволяющие создать в рамках компьютерной матрицы особую реабилитационную среду, в которой для молодого человека или девушки моделируются условия, при которых он/она естественным образом осваивает знания и навыки общения. Игровое наполнение этой модели адаптировано к индивидуальным потребностям молодого человека. Для освоения этой модели увеличивается временной потенциал, так как микрокосм реабилитации будет включать в себя цикл игровых компьютерных программ. Передовые компьютерные технологии для обучения молодых людей социальным навыкам играют ведущую роль в процессе управляемой киберсоциализации [3].

3. Модель «Компьютерная обучающая монотехнология». При этом все обучение социальным навыкам, процесс социально-педагогического сопровождения, диагностика и мониторинг осуществляются с использованием цифровых технологий и информационной системы поддержки тьюторов [3].

При этом здесь используются гибридные формы социальной поддержки, в частности процесс социально-педагогической поддержки и тьюторской помощи может осуществляться с помощью программ дистанционного общения. С помощью игрового контента моделируется интерактивный диалог воспитателя и молодого человека. Здесь с помощью программных продуктов происходит двусторонняя коммуникация между наставником-тьютором и молодым человеком. Основными составляющими этой модели являются: индивидуальное общение «наставник (тьютор) – ученик», причем наставник может быть виртуальным; интерактивные технологии, помогающие учащемуся самостоятельно воссоздавать, повторять или закреплять знания для развития социальных навыков.

Целью государственной политики в отношении молодежи в среднесрочной и долгосрочной перспективе является формирование конкурентоспособного молодого поколения россиян, достижение экономической, социальной и культурной конкурентоспособности российской молодежи.

Руководящим принципом политики является увеличение числа молодых людей, идентифицирующих себя со страной, имеющих ярко выраженное целостное мировоззрение, включающее в себя гражданское участие,

ценности патриотизма, семьи, нравственности, правосознания, здорового образа жизни, а также обладающие следующими востребованными навыками. К ним относятся: креативное мышление; способность генерировать инновации; коммерциализация идей; наличие предпринимательских навыков; дизайн-мышление, навыки управления проектами; коммуникативные навыки, умение работать с информацией; навигация по жизни, построение карьеры и т.д.

Решение этих задач невозможно без эффективного и систематического информационного проектирования социокультурного пространства и экосистемы молодежи. Сейчас социально-информационное проектирование напрямую связано с молодежным медийным пространством, реализацией молодежных информационных программ, развитие единых молодежных ресурсов на базе информационных платформ органов государственной власти Российской Федерации.

Таким образом, можно выделить несколько актуальных направлений психолого-педагогического анализа, которые до настоящего времени не изучены в научном дискурсе:

- возможности социально-информационного проектирования молодежной экосистемы;
- ресурсы и риски развития социокультурного пространства молодежи;
- эффективность социально-информационного проектирования;
- новые технологии и ресурсы социально-информационного проектирования молодежной экосистемы.

Анализ практики также показывает, что происходящая и прогнозируемая в будущем цифровая трансформация субъектов государственной молодежной политики, появление цифровых продуктов, способствующих самореализации молодежи требуют от специалистов по работе с молодежью, специалистов по социальной работе специальной подготовки и овладения новым функционалом в сфере реализации молодежной политики: разработка образовательных онлайн-платформ для молодежи, создание и реализация цифровых индивидуальных траекторий, отражающих социальную активность молодежи; разработка и реализация моделей социально-навигационного континуума и др.

С учетом возникновения новых профессиональных функций и задач необходимо модернизировать и обеспечить эффективную

подготовку специалистов по работе с молодежью, специалистов по социальной работе формируя их цифровую компетентность.

Таким образом, в теории и практике реализации молодежной политики в современной ситуации развития российского общества наблюдается разрыв между:

С одной стороны:

- введением информационных систем для повышения уровня информированности молодежи о возможности их самореализации и мерах государственной поддержки в условиях социокультурного пространства;

- декларированностью на уровне государства возможности предоставление быстрого и легкого доступа к цифровым продуктам субъектам государственной молодежной политики;

- приоритетностью принципов сочетания интересов личности, общества и государства, обеспечение сбалансированности интересов и прав молодежи, молодых семей, молодежных общественных объединений и интересов и прав иных граждан, общественных объединений и организаций; взаимодействия федеральных органов государственной власти, органов государственной власти субъектов Российской Федерации и органов местного самоуправления, осуществляющих деятельность в сфере молодежной политики; комплексного, научного и стратегического подхода при формировании и реализации молодежной политики; открытости и равного доступа молодежи, молодых семей, молодежных общественных объединений к соответствующим мерам государственной поддержки; приоритетности государственной поддержки социально незащищенных молодых граждан, молодых семей; обязательности участия молодежи, молодых семей, молодежных общественных объединений в формировании и реализации молодежной политики.

С другой стороны:

- недостаточной разработанностью информационных систем, обеспечивающих вовлечение молодежи в государственную молодежную политику;

- дефицитностью актуальных теоретико-эмпирических разработок в области технологий, методик социально-информационного проектирования социокультурного пространства молодежи;

- отсутствием законодательной базы, регламентирующей внедрение цифровых продуктов субъектов государственной молодежной политики;

- отсутствием единых технологических цифровых решений в области внедрения информационных систем для повышения уровня информированности молодежи о возможности их самореализации и мерах государственной поддержки в условиях социокультурного пространства

Результаты исследования. Таким образом, центральным результатом методологического исследования является разработка и характеристика индивидуальных моделей социального лифта молодого человека с применением цифровых технологий в социокультурном пространстве с сопровождающими методическими и образовательными материалами для специалистов, реализующих государственную молодежную политику.

Современные сетевые ресурсы позволяют создавать онлайн-сервисы, содержащие графические, игровые, текстовые, видео- и аудиоматериалы. Как следствие, структурно-функциональная модель обеспечения социального лифта молодежи будет включать в себя и существенные характеристики государственной поддержки в социокультурном пространстве, и самый разнообразный инструментарий, позволяющий специалистам обеспечивать основные направления реализации государственной молодежной политики, способствующие социальной активности молодежи. Планируемая модель и обеспечивающий ее цифровой ресурс направлен на удовлетворение потребности молодежи в государственной поддержке.

Апробация моделей, см. таблицу 1. Предполагаемые (ожидаемые) результаты и их возможная практическая значимость (применимость) моделей социального лифта с применением цифровых технологий в социокультурном пространстве) позволит скорректировать ее содержание и в случае положительных результатов повысить ее привлекательность посредством создания анимированных сервисов, а также расширить диагностический, социально-профилактический и воспитательный потенциал.

Таблица 1. – Предполагаемые (ожидаемые) результаты и их возможная практическая значимость (применимость) моделей социального лифта с применением цифровых технологий в социокультурном пространстве

Результат	Характеристика
Модель «Проникающая компьютерная технология обучения социальным компетенциям молодежи»	Она включает компьютерное обучение в области создания компьютерных игровых программ, помогающих подготовить юношей и девушек к самостоятельной жизни в социальной среде, содержит разделы индивидуальных диагностических и дидактических заданий, а также ИТ-систему для тьюторов. В состав Интернет-ресурса включаются методы диагностики, направленные на выявление коммуникативных и социальных компетенций личности, склонности к различным проявлениям девиантности, в том числе в цифровой среде, а также методы, позволяющие проводить профилактическую работу с молодежью. Апробация модели заключается в проверке эффективности и результативности образовательных взаимодействий с использованием цифровых средств, а также использования современных веб-сайтов для обеспечения функций ресурса графических, текстовых, аудио- и видеоматериалов и интерактивных форм работы [3]
Модель «Основная компьютерная технология обучения социальным компетенциям молодежи»	В рамках этой модели разрабатываются микромиры – это специальные, узкоспециализированные игровые программы, позволяющие создать в рамках компьютерной матрицы особую социально-реабилитационную среду, в которой имитируются условия для молодого человека, в которых он естественным образом приобретает знания и социальные навыки. Игровой контент этой модели адаптирован к индивидуальным потребностям молодого человека. Для освоения этой модели увеличивается временной потенциал, ведь микромир реабилитации будет включать в себя ряд программ компьютерных игр. Ведущую роль в процессе управляемой киберсоциализации играют основные компьютерные технологии обучения социальных компетенций молодежи [3]
Модель «Компьютерная обучающая монотехнология»	В этой модели организуется обучение социальным навыкам, проводится процесс социально-педагогического сопровождения: диагностика и сопровождение осуществляются с использованием цифровых технологий и информационной системы поддержки тьюторов. При этом здесь применяются гибридные формы социальной поддержки, в частности, процесс социально-педагогической поддержки и тьюторского контроля может осуществляться с использованием дистанционных телекоммуникационных программ. С помощью игрового контента моделируется интерактивный диалог воспитателя и молодого человека. Здесь с помощью программных продуктов происходит двусторонняя коммуникация наставника-тьютора и молодого человека. Основными составляющими данной модели являются: индивидуальная коммуникация «наставник (тьютор) – ученик», при этом наставник может быть виртуальным; интерактивные технологии, помогающие учащемуся самостоятельно восстанавливать, повторять или закреплять знания, связанные с развитием социальных навыков [3]
Ресурсный центр цифровых социально-педагогических и психологических компетенций, разработка и внедрение онлайн курсов для подготовки и повышения квалификации специалистов в области государственной молодежной политики	Обучение специалистов по работе с молодежью, специалистов по социальной работе, педагогов, психологов, тьюторов, организаторов детского движения планируется с помощью создания онлайн-курсов по содержательным, технологическим и методическим аспектам реализации государственной молодежной поддержки с использованием информационных систем. Курсы будут практико-ориентированными, носить выражено методический и прикладной характер. Предполагается наполнить курсы качественным и структурированным учебным материалом, средствами освоения специалистами новыми способами государственной поддержки молодежи с применением цифровых продуктов, а также измерительными и стимульными материалами. Обеспечение государственной молодежной политики с использованием информационных систем потребует современного оборудования для создания видео, аудио, текстового, графического и игрового контента. В рамках работы над проектом планируется создание ресурсного центра, в котором будут разрабатываться обучающие и методические материалы для запуска и функционирования индивидуальных моделей социального лифта молодого человека с применением цифровых технологий в систему государственной молодежной политики. Планируется использование для этих целей инфраструктуры «Точки кипения» Костромского государственного университета
Методическое сопровождение реализации индивидуальных моделей социального лифта молодого человека с применением цифровых технологий в систему государственной молодежной политики	Методическое сопровождение запуска и функционирования модели моделей социального лифта молодого человека с применением цифровых технологий в систему государственной молодежной политики предполагает создание методических рекомендаций в виде публикаций и видео-контента для специалистов, реализующих государственную молодежную политику. Методическое сопровождение будет представлять собой: учебно-методические издания по заявленной тематике для специалистов, педагогов, психологов, методические рекомендации и методические разработки отдельных форм государственной поддержки молодежи, методические рекомендации по использованию разработанных онлайн-сервисов

Заключение. Реализация моделей социального лифта с применением цифровых технологий в социокультурном пространстве направлена на удовлетворение потребностей целевой аудитории – различных групп молодежи, как субъектов и активных пользователей цифровой модели сервиса социально-навигационного контента, которые можно представить следующим кругом позиций:

- необходимость ориентации в существующем цифровом контенте и ресурсах для эффективного решения своих жизненных трудностей в современных меняющихся условиях;

- разнообразие предлагаемого контента, увлекательность интерактивных форматов, удобство работы с мультимедиа продуктами, содержание которых может стать основой ценностного диалога с наставником и сверстниками;

- возможность знакомства с различными цифровыми ресурсами, в том числе такими, которые способствуют личностному самоопределению и саморазвитию.

Авторами раскрыта методология социально-информационного проектирования социокультурного пространства молодежи. В частности, раскрыты подходы: социолого-ориентированный, педагогический, социально-информационный.

Кроме того, применение моделей социального лифта с применением цифровых технологий в социокультурном пространстве направлено на удовлетворение актуальных потребностей специалистов по работе с молодежью, специалистов по социальной работе, педагогов и иные акторов развития молодежи, осуществляющих социализирующие функции, либо содействующих другим работникам в осуществлении управления процессом реализации услуг (работ) в сфере молодежной политики:

- важность доступа к качественным методическим материалам и разработкам для организации взаимодействия с молодежью в цифровой среде;

- потребность в повышении квалификации, получения научно-методических рекомендаций по организации государственной молодежной политики с помощью информационных сервисов;

- наличие технологичных инструментов для мониторинга динамики личностных и метапредметных результатов государственной поддержки молодежи и ее эффективности;

- актуальность профессионального сотрудничества в рамках сетевого взаимодействия, возможность презентации и дессиминации авторских идей и разработок в сфере реализации государственной молодежной политики.

Литература:

1. Веричева О.Н., Киприна Л.Ю. Информационные технологии как условие успешной социализации маломобильных категорий детей и молодежи / О.Н. Веричева, Л.Ю. Киприна // Развитие воспитания в условиях цифровой трансформации образования / Материалы Международной конференции XI Социально-педагогические Калабалинские чтения. - Изд-во: ООО «Издательско-торговый Дом «ПЕРСПЕКТИВА». - Москва, 2022. - С. 83-86.

2. Басов Н.Ф., Веричева О.Н. Общие и частные технологии социальной работы с молодежью / Н.Ф. Басов, О.Н. Веричева // Отечественный журнал социальной работы. - 2021. - № 1(84). - С. 165-178.

3. Веричева О.Н., Киприна Л.Ю. Информационные образовательные технологии как ресурс успешной социализации маломобильных категорий детей и молодежи / О.Н. Веричева, Л.Ю. Киприна // Вестник Костромского государственного университета. Серия: педагогика, психология, социокинетика. - 2021. - Т. 27. - № 4. - С. 137-143.

4. Веричева О.Н. Технологический подход в подготовке студентов направления «Социальная работа» в системе многоуровневого высшего образования: практические шаги по формированию

аттрактивной образовательной среды / О.Н. Веричева // Апгрейд молодёжных инициатив: обновление – 2025; ФГБОУ ВО «Московский государственный психолого-педагогический университет». - Ульяновск: Издательство «Зебра», 2021. - С. 9-14.

5. Веричева О.Н. Образовательная полиэтническая система подготовки будущих бакалавров и магистров социальной работы / О.Н. Веричева // Казанский педагогический журнал. - 2021. - № 2(145). - С. 100-106.

6. Медведева Е.И., Крошилин С.В. Современное детство и социально-экономические вызовы / Е.И. Медведева, С.В. Крошилин // Уровень жизни населения регионов России. - 2021. - Т. 17. - № 3. - С. 358-371.

7. Штейнберга А. Взаимосвязь когнитивных изменений и информационных технологий в педагогике / А. Штейнберга // Учитель и время. - 2020. - № 15. - С. 174-182.

8. Becker Gary S. Human Capital. N.Y.: Columbia University Press, 1964.

9. Giddens A. Modernity and Self-identity: Self and Society in the Late Modern Age. Stanford: Stanford University Press. 1991.

10. Dijk J. The Network Society. 3-rd edition, Sage. 2012.

11. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. From On the Horizon. MCB University Press. 2001, vol. 9/5.

References:

1. Vericheva O.N., Kiprina L.Yu. Information technologies as a condition for successful socialization of children and youth with limited mobility / O.N. Vericheva, L.Yu. Kiprina // Development of education in the conditions of digital transformation of education / Proceedings of the International Conference XI Socio-Pedagogical Kalabala Readings. - Publishing house: LLC "Publishing and Trading House "PERSPEKTIVA". - Moscow, 2022. - S. 83-86.

2. Basov N.F., Vericheva O.N. General and private technologies of social work with youth / N.F. Basov, O.N. Vericheva // Russian Journal of Social Work. - 2021. - № 1 (84). - P. 165-178.

3. Vericheva O.N., Kiprina L.Yu. Information educational technologies as a resource for successful socialization of children and youth with limited mobility / O.N. Vericheva, L.Yu. Kiprina // Bulletin of the Kostroma State University. Series: pedagogy, psychology, sociokinetics. - 2021. - Т. 27. - № 4. - P. 137-143.

4. Vericheva O.N. Technological approach towards students' preparation of the direction "Social work" in the system of multilevel higher education: practical steps to form an attractive educational environment / O.N. Vericheva // Upgrade of youth initiatives: update - 2025; FSBEI HE "Moscow State Psychological and Pedagogical

University". - Ulyanovsk: Zebra Publishing House, 2021. - P. 9-14.

5. Vericheva O.N. Educational polyethnic system for training future bachelors and masters of social work / O.N. Vericheva // Kazan Pedagogical Journal. - 2021. - № 2 (145). - P. 100-106.

6. Medvedeva E.I., Kroshilin S.V. Modern childhood and socio-economic challenges / E.I. Medvedev, S.V. Kroshilin // The standard of living of the population of the regions of Russia. - 2021. - Т. 17. - № 3. - P. 358-371.

7. Steinberga A. Relationship between cognitive changes and information technologies in pedagogy / A. Steinberga // Teacher and time. - 2020. - № 15. - P. 174-182.

8. Becker Gary S. Human Capital. N.Y.: Columbia University Press, 1964.

9. Giddens A. Modernity and Self-identity: Self and Society in the Late Modern Age. Stanford: Stanford University Press. 1991.

10. Dijk J. The Network Society. 3rd edition, Sage. 2012.

11. Prensky M. Digital Natives, Digital Immigrants. From On the Horizon. MCB University Press. 2001, vol. 9/5.

5.8.1. Общая педагогика, история педагогики и образования

Сведения об авторах:

Веричева Ольга Николаевна (г. Кострома, Россия), кандидат педагогических наук, доцент, заведующий кафедрой социальной работы Костромской государственной университет, e-mail: overicheva@yandex.ru

Топка Наталья Борисовна (г. Кострома, Россия), кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры социальной работы Костромской государственной университет, e-mail: natalya@yandex.ru

Румянцев Юрий Викторович (г. Кострома, Россия), кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры социальной работы Костромской государственной университет, e-mail: rum_kpn@mail.ru

Мамонтова Наталья Ивановна (г. Кострома, Россия), кандидат педагогических наук, доцент, доцент кафедры социальной работы Костромской государственной университет, e-mail: mamontova_ni@ksu.edu.ru