

Использование цифровых технологий – как метод работы с молодежью и молодежными общественными объединениями

Репецкая Н.В., к.э.н., доцент отделения социально-экономических наук, Обнинский институт атомной энергетики НИЯУ МИФИ (ИАТЭ НИЯУ МИФИ), Обнинск, Россия

Казаков Д.А., магистрант, Обнинский институт атомной энергетики НИЯУ МИФИ (ИАТЭ НИЯУ МИФИ), Обнинск, Россия

Аннотация. Рассмотрены вопросы и аспекты развития цифровых технологий в молодёжной среде. Изучен современный опыт использования цифровых технологий в работе с молодежью в России и за рубежом. Рассмотрено влияние и способы работы с молодежью через социальные сети и мессенджеры. Обосновано использование цифровых технологий для формирования молодежных общественных объединений и в целом для работы с молодежью.

Ключевые слова: молодежь, молодежные объединения, социальные сети, цифровые технологии

Using digital technologies as a method of working with youth and youth public associations

Repetskaya N.V., PhD in Economics, Associated Professor of Department of Social and Economic Sciences, Obninsk institute of atomic energy IATE MEPHI, Obninsk, Russia

Kazakov D.A., magister, Obninsk institute of atomic energy IATE MEPHI, Obninsk, Russia

Annotation. The issues and aspects of the development of digital technologies in the youth environment are considered. Modern experience in the use of digital technologies in working with young people in Russia and abroad. The influence and ways of working with young people through social networks and instant messengers are considered. The use of digital technologies for the formation of youth public associations has been substantiated.

Keywords: youth, youth associations, social networks, digital technologies

Актуальным вопросом современного общества считается вопрос о его цифровизации. Необходимость цифровизации общества вызвана быстрыми темпами развития передовых технологий, а также устоявшимся фактом того, что в данное время «драйвером» социальных изменений является интернет. Уже сейчас есть примеры успешных цифровых ресурсов в государственной и бизнес сфере. Одним из них является сайт «Госуслуги», через который любой человек может заказать практически любую государственную услугу, что сокращает время ее получения; среди коммерческих структур успешным примером является банк «Тинькофф». Являясь одним из крупных российских банков, он ведет свою работу с клиентами только в интернете. Для того чтобы клиенту решить вопрос ему не нужно идти в банк, можно сделать все операции либо через мобильное приложение, либо позвонив на горячую линию банка. Даже сами бумажные деньги уже потихоньку начинают приобретать скорее «артефактный» характер, люди все больше пользуются услугами банковских карточек. Так же, как и во всех сферах жизнедеятельности, в молодежной среде цифровизация не стоит на месте.

Сегодня использование цифровых технологий в молодежной среде – это одна из ключевых форм и тенденций в воспитательной работе. Уже сейчас самым простым и удобным способом общения с молодежью стали социальные сети. Всевозможные интернет-порталы ежедневно посещают миллионы людей, в том числе и молодежь. Исследовательский ресурс «Ebizmba» опубликовал рейтинг самых популярных социальных сетей по состоянию на февраль 2020

года. Месячная аудитория сети «Facebook» составила 2,2 миллиарда человек, на данный момент в мире это самая посещаемая сеть. Второе место в этом рейтинге занимает «Youtube», с его месячной аудиторией в 1,85 миллиарда человек. С третьего места уровень аудитории по сравнению с первым и вторым уже значительно падает, но, всё же, остается достаточно высоким. Третье место занимает ресурс «Instagram» с аудиторией 1,1 миллиарда человек. Всего рейтинг состоит из 15 самых популярных социальных сетей в мире, одной из которых является русскоязычная сеть «ВКонтакте», с месячной аудиторией в 85 миллионов человек. В последние годы достаточно большую популярность набирают новые интернет-приложения, такие как мессенджеры. Самые востребованные мессенджеры в России это: WhatsApp, Viber. Согласно отчётам Института современных медиа самым популярным мессенджером в России является WhatsApp, посетителями этой сети является 22 миллиона россиян. Оценивая эти показатели, можно с уверенностью сказать, что социальными сетями пользуется практически каждый человек на планете и их востребованность не просто оказывает влияние на человечество, оно создает совершенно новое поколение – «цифровое поколение»¹.

Формирование молодежных движений берёт своё начало со «Скаутинга» при Императоре Николае II и продолжается по наши дни, преобразовываясь в такие современные движения, как Российский Союз Молодёжи, Российское движение школьников, Юнармия, Молодежные парламенты и другие. Сегодня не одна молодежная общественная организация не ведёт свою деятельность без использования цифровых технологий. В России любая такая организация имеет свою «группу» в социальной сети «ВКонтакте». С помощью этого ресурса организация освещает свою деятельность, выкладывает информацию о ближайших событиях; там же располагается информация для всех потенциальных новых членов организации, перечень активных членов организации, уставные документы, фотографии с мероприятий и многое другое.

¹ Top 15 Best Social Networking Sites & APPs [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.ebizmba.com/articles/social-networking-websites>.

Некоторые более массовые организации имеют свои веб-сайты, на которых объем информации о них представлен в более широком виде. Также через социальные сети в полной мере происходит обмен информацией между членами организации. Создавая «диалоги» как в мессенджерах, так и в других социальных сетях, и добавляя в нее членов организации можно легко общаться и обсуждать новые проекты, проводить организационные собрания по тому или иному поводу, планировать свою деятельность или просто общаться вне деятельности организации. В современной действительности уже не существуют серьезных молодежных объединений, не существующих на том или ином ресурсе в сети интернет. Современные реалии жизни говорят о том, что если «не запостил», значит, этого не было. Социальные сети дают возможность не только собирать молодежь под эгидой одного сообщества, сообщать им свежие новости о деятельности организации, но также даёт возможность взаимодействовать со всей молодежной средой одновременно. Если раньше, для того чтобы сообщить о проведения того или иного мероприятия, проводимого для молодёжи, организатору необходимо было расклеивать афиши с информацией в часто посещаемых местах города, передавать информацию лично через руководителей молодежных организаций или в крайнем случае давать рекламу на телевидении или радио, то в современных реалиях всё ограничивается несколькими кликами компьютерной мыши. Через социальные сети можно легко и быстро продвигать любые проекты, и информация об их проведении будет доступна огромному количеству людей. Если раньше основным источником информации в любой среде, в том числе и в молодежной, была местная пресса, радио и телевидение, то теперь ее основным источником является интернет. Данная технология позволяет узнавать о множестве событий различного плана и характера, проводимых не только в городе пребывания молодого человека, но и во всей стране и даже в мире. Интернет позволяет быстро и с минимальными затратами времени искать необходимые вещи, в зависимости от интересов молодого человека. Концерты любимых артистов, вечера по настольным играм,

спортивные соревнования различного типа, проведение больших форумов для молодёжи, образовательные лектории, новые формы обучения, городские квесты и игры и многие другие всевозможные формы досуга можно легко и быстро найти через интернет-ресурсы, с минимальными затратами времени^{2,3}.

Использование цифровых технологий позволяет значительно экономить время не только в поиске своего досуга, но и в работе с молодежью. Через социальные сети можно управлять и координировать деятельность любого молодежного объединения. В них вначале можно раздать необходимые директивы, а далее, не проводя личные встречи, можно контролировать выполнение любых заданий, общаться с исполнителями, вносить правки в те или иные проекты, давать свои советы, решать различные сложные вопросы и многое другое. Фото и видеосъемка, которую можно сделать с помощью смартфона практически любого молодого человека, позволяет запечатлеть и оставить в памяти смартфона любые важные моменты. Во время образовательной лекции информацию, которую лектор оставляет на доске, не обязательно переписывать в личную тетрадь, ее достаточно сфотографировать и, что немало важно, данная информация всегда будет «под рукой». Если молодежному объединению для выступления на том или ином мероприятии необходимо выучить танец, тут, как нельзя, кстати, в помощь придут цифровые технологии. Процесс обучения можно снять на видеокамеру смартфона, и в любой удобный момент повторять придуманные движения, но, что самое важное, это позволяет не забыть необходимые хореографические движения и, в точности, повторить их, как было задумано изначально. Даже вопросы, которые требуют персонального присутствия можно решать с помощью цифровых технологий. Если есть необходимость присутствовать на личной встрече, но, к сожалению, обстоятельства этого не позволяют, с помощью видеосвязи,

² Зеленина Е.В., Порецкая Т.Ю. Медиакультура молодежных интернет-сообществ // Вестник Волжского университета В.Н. Татищева. – 2018. – №2. – Том 2. – С. 204-211.

³ Максимова О.А., Шандрик Е.О. Социальные сети как пространство самоидентификации молодежи // Вестник экономики, права и социологии. – 2016. – №4. – С. 246-248.

например такой как «Skype», можно стать полноправным участником беседы и принять участие в решении важных вопросов, находясь в любой точке Земли⁴.

В формировании молодежного досуга также активно используются цифровые технологии, а именно медийное пространство. Это направление обусловлено использованием в нем каких-либо технических средств – телевизоров, смартфонов, компьютеров, решающих потребность в общении и развлекательной деятельности у молодежи. В традиционном типе молодежного досуга преобладают такие направления, как посещение театров, ночных клубов, стадионов, музеев и многого другого. Эти формы досуга в настоящее время все так же активно преобладают у молодежи, но медийная сфера в этом аспекте активно развивается и с каждым годом увеличивается в своих «активных пользователях»^{5,6}.

Еще одна из цифровых технологий, активно востребованных молодежью и молодежными объединениями, – это технология QR-кодов. QR-код или, в переводе, «быстрый отклик» – это, по-простому говоря, интернет-ссылка. Наведя камеру смартфона через специальное приложение на QR-код можно перейти на страницу, к которой он привязан. В последнее время стали популярны городские квесты на основе QR-технологий. Организаторы через бесплатные веб-конструкторы создают свой сайт, на котором образуют интернет странички, привязанные к тем или иным QR-кодам. В свою очередь, на этих страничках размещается информация с каким-либо вопросом, загадкой или другой иной формой используемой в квесте. Далее таблички с этими кодами располагаются в зоне проведения мероприятия (на территории города), для игры набираются команды и начинается сама игра. Обычно данную технологию усиливают использованием «Google-формы», которая позволяет в

⁴ Карташова В.Н. Информационные технологии как современный инструмент развития гражданской активности молодежи в условиях студенческого самоуправления // Вестник университета. – 2015. – №8. – С. 210-212.

⁵ Карташова В.Н. Информационные технологии как современный инструмент развития гражданской активности молодежи в условиях студенческого самоуправления // Вестник университета. – 2015. – №8. – С. 210-212.

⁶ Ковров В.Ф., Хамитова Р.М. Организация досуга молодёжи в условиях современной городской среды // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2018. – №4. – С. 57-59.

автоматическом режиме собирать информацию об ответах команд, которые они дают на страничках привязанных к QR-кодам, а потом формирует все данные в единый список с полной информацией о времени отправления ответа, кто дал ответ и, конечно же, сам ответ. В Москве и многих других городах уже достаточно давно проводят мероприятия подобного характера, а весной 2019 года в городе Обнинске первый раз по такой технологии был проведён «Велоквест»⁷.

Цифровые технологии активно планируют использовать в образовании молодёжи. Так, например, проект «Московская электронная школа» уже с 1 сентября 2018 года предлагает вместо бумажных учебников электронную образовательную среду⁸. Планируется запускать проект по цифровизации образования с начальной школы и построить принцип взаимодействия ученика с источником знаний через электронные устройства (смартфоны и планшеты), с помощью которых по Wi-fi он сможет связываться с интерактивной доской, вводя на ней различные тексты, посещая онлайн экскурсии и лаборатории, а также обучаясь через специально созданные для этого компьютерные игры. На самом деле элементы цифровизации уже давно присутствуют в современных школах – это электронные дневники, электронные журналы, те чаты в социальных сетях, которые создают классные руководители для общения с родителями своих учеников и многое другое⁹.

В зарубежных странах цифровые технологии также активно применяются в работе с молодежью. Использование цифровых обучающих ресурсов позволило посмотреть на систему обучения в Дании совсем с другой стороны. У ребенка в Дании нет обязательного условия посещать образовательное учреждение. Законы в Дании гласят, что образование обязательно с 6 до 16 лет, но государство не обязывает посещать образовательное учреждение, тем самым, родители сами определяют, каким образом будут обучать своего

⁷ В Обнинске запустили квест в современном формате // Газета «Неделя Обнинска» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://pressaobninsk.ru/nedobfull/12528/>.

⁸ «Московская электронная школа» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.mos.ru/city/projects/mesh>.

⁹ Сайт «Институт современных медиа» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://momri.org>.

ребенка. В эту систему очень удачно вписывается «цифровизация», позволяя детям получать образование через интернет ресурсы, что очень важно для тех, кто имеет какие-либо физические ограничения для свободного посещения школы. Австралия – еще одна страна, активно внедряющая цифровые технологии в формы работы с молодежью; государство активно инвестирует в различные сервисы, позволяющие повышать образовательный уровень молодёжи. Австралия занимает лидирующее место среди всех стран мира по развитию молодёжи (согласно The Commonwealth Youth Development Index), а также лидирующую позицию в рейтинге Global Youth Wellbeing Index, и это не удивительно – Австралия тратит достаточно большие средства на развитие личности молодого человека.

Таким образом, цифровизация молодёжной среды уже активно использует всевозможные формы в том или ином виде. Современные технологии позволяют сократить время для организационной деятельности по формированию молодежных сообществ и сосредоточить все усилия на конкретной работе с молодежью, развивая и реализуя новые интересные проекты. Медийное пространство позволяет вовлекать в деятельность молодежь не только из близлежащих поселений, но и с любой точки земного шара, а насыщенная копилка информационной среды позволяет пользоваться обилием ее информации для развития своего кругозора, пополнения баз знаний, раскрытия новых творческих инициатив и много другого. Единственный минус такой информационной открытости заключается в слишком сильном обилии информации, что не всегда позволяет найти необходимые знания и отвлекает всевозможными ненужными материалами. Фактом является то, что цифровизация молодёжной среды позволяет по новому посмотреть на деятельность молодежных объединений и скорее развивает их, чем ведет к деградации.

Библиографический список

1. Зеленина Е.В., Порецкая Т.Ю. Медиакультура молодежных интернет-сообществ // Вестник Волжского университета В.Н. Татищева. – 2018. – №2. – Том 2. – С. 204-211.

2. Карташова В.Н. Информационные технологии как современный инструмент развития гражданской активности молодежи в условиях студенческого самоуправления // Вестник университета. – 2015. – №8. – С. 210-212.

3. Ковров В.Ф., Хамитова Р.М. Организация досуга молодёжи в условиях современной городской среды // Гуманитарные, социально-экономические и общественные науки. – 2018. – №4. – С. 57-59.

4. Максимова О.А., Шандрик Е.О. Социальные сети как пространство самоидентификации молодежи // Вестник экономики, права и социологии. – 2016. – №4. – С. 246-248.

5. В Обнинске запустили квест в современном формате // Газета «Неделя Обнинска» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://pressaobninsk.ru/nedobfull/12528/>.

6. Top 15 Best Social Networking Sites & APPs [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.ebizmba.com/articles/social-networking-websites>.

7. «Московская электронная школа» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.mos.ru/city/projects/mesh>.

8. Сайт «Институт современных медиа» [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://momri.org>.

References

1. Zelenina E.V., Poretskaya T.Yu. Media Culture of Youth Internet Communities // Bulletin of the Volzhsky University V.N. Tatishchev. – 2018. – № 2. – Volume 2. – S. 204-211.

2. Kartashova V.N. Information technology as a modern tool for the development of civic youth activity in student self-government // University Herald. - 2015. – № 8. – S. 210-212.

3. Kovrov V.F., Khamitova R.M. Organization of youth leisure in a modern urban environment // Humanitarian, socio-economic and social sciences. – 2018. – № 4. – S. 57-59.

4. Maksimova O.A., Shandrik E.O. Social networks as a space for youth self-identification // Bulletin of Economics, Law and Sociology. – 2016. – № 4. – S. 246-248.

5. In Obninsk, launched the quest in a modern format // Newspaper «Week of Obninsk» [Electronic resource] – Access mode: <http://pressaobninsk.ru/nedobfull/12528/>.

6. Top 15 Best Social Networking Sites & APPs [Electronic resource] – Access mode: <http://www.ebizmba.com/articles/social-networking-websites>.

7. «Moscow Electronic School» [Electronic resource] – Access mode: <https://www.mos.ru/city/projects/mesh>.

8. Website «Institute of Modern Media» [Electronic resource] – Access mode: <http://momri.org>.