

УДК 37.013.42

А. Н. Костел, Л. Е. Васильева,факультет экономики, менеджмента, сервиса и туризма,
Омский государственный педагогический университет
Научный руководитель: канд. экон. наук, доц. Е. В. Коваленко

Воспитание гражданина в цифровую эпоху: как педагогу использовать соцсети и геймификацию в обучении

Аннотация. В статье рассматривается воспитание гражданской позиции студентов в условиях цифровой эпохи. Анализируются социальные сети как ресурс воспитания и геймификация как инструмент мотивации. Представлены результаты опроса преподавателей и студентов Омского государственного педагогического университета (ОмГПУ), подтверждающие высокую значимость цифровых инструментов и обозначающие проблемы их системного применения.

Ключевые слова: воспитание, цифровая эпоха, социальные сети, геймификация, гражданская позиция, медиаграмотность, критическое мышление.

В настоящее время цифровая среда изменила социализацию и образование. Ценности и гражданская идентичность формируются не только в школе и вузе. Стратегические документы требуют расширять воспитательные практики через онлайн-ресурсы и защищать детей от деструктивного контента. Согласно указу президента о национальных целях к 2024 г. должно быть создано современное и безопасное цифровое образовательное пространство, обеспечивающее высокое качество и доступность.

Цифровая эпоха вывела воспитание за пределы аудитории. Значимая часть взаимодействий, самоидентификации и гражданской активности перешла в формат онлайн. В таких условиях воспитательная работа опирается на развитие ответственного поведения в сети, формирование навыков критического отбора источников, опыт участия в социальных инициативах, проектной и волонтерской активности. Исследования показывают, что для «цифрового поколения» традиционные форматы малопривлекательны: 80 % молодых пользователей проводят в соцсетях более 2,7 ч. ежедневно, что вдвое превышает время на еду и составляет треть времени сна [1, с. 143].

Социальные сети привычны для молодежи, в них проще выстраивается диалог, растет сопричастность, формируется сообщество практики. Например, группы в соцсети «ВКонтакте» повышают вовлеченность и внеаудиторное взаимодействие, обеспечивают регулярную обратную связь; мультимедийные инструменты (посты, анимация, опросы) помогают педагогу организовывать сов-

местную деятельность и публичное обсуждение ценностных вопросов.

Базовые механики геймификации — уровни, очки, таблицы достижений, бейджи, индикаторы прогресса, легенда и нарратив, поэтапное усложнение задач — давно адаптированы к электронному обучению. При корректной постановке целей игра перестает быть «развлечением» и становится моделью деятельности.

Для проверки гипотез был проведен опрос преподавателей и студентов 4-го курса ОмГПУ (20 человек). Большинство (75 %) оценили роль соцсетей в воспитании гражданской позиции как высокую или очень высокую; 45 % регулярно используют соцсети в учебной работе, 40 % — время от времени. Преимущества соцсетей: доступ к актуальной информации (85 %), повышение интереса (80 %), возможность обсуждения (75 %), быстрая обратная связь (70 %). Основные трудности: отвлечение учащихся (60 %), нехватка времени у педагога (55 %), сложность контроля активности (50 %), негативный контент (40 %).

Элементы геймификации применяют 65 % респондентов. Популярны баллы/рейтинги (70 %), уровни/миссии (65 %), командные соревнования (60 %), значки и награды (45 %). Среди респондентов 95 % уверены, что сочетание соцсетей и геймификации повышает критическое мышление и цифровую грамотность; 75 % считают необходимым обучение педагогов современным цифровым инструментам, 60 % — разработку методических рекомендаций, 55 % — усиление технической поддержки.

Респонденты признают высокий воспитательный потенциал соцсетей и геймификации, но

испытывают трудности с системным применением. Причины — нехватка времени, сложности контроля, отсутствие методических материалов и подготовленных кадров. При этом совпадение с теоретическими моделями подтверждает правильность выбранного направления. Сочетание социальных сетей и геймификационных механик дает практический путь к развитию критического мышления и медиаграмотности за счет публичности суждений, регулярной обратной связи и тренировки ответственности.

Однако важно помнить про безопасность: цифровая среда несет риски — кибербуллинг, фишинг, мошенничество, утечки данных. Как отмечают Е. В. Коваленко и А. Е. Кужбанова, образовательная организация должна выстраивать безопасную цифровую среду [2, с. 191].

Таким образом, социальные сети и геймификация — это не цель, а среда и метод, которые переводят воспитание из объяснения норм в опыт реального действия.

1. Дьячкова М. А., Томюк О. Н. Социальные сети как образовательный ресурс // Педагогическое образование в России. — 2017. — № 12. — С. 141–146.

2. Коваленко Е. В., Кужбанова А. Е. Безопасная цифровая образовательная среда: риски и перспективы для благополучия обучающихся // Горизонты образования : материалы VI Междунар. науч.-практ. конф., ориентированной на обсуждение приоритетов Стратегии развития образования РФ на период до 2036 г. с перспективой до 2040 г. — Омск : Изд-во Ом. гос. пед. ун-та, 2025. — С. 190–192.