

РЕКОМЕНДАЦИИ РАЗРАБОТЧИКАМ КОММУНИКАЦИОННЫХ СЕРВИСОВ

СУБСИДИРОВАНИЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОБУЧАЮЩИХ СЕРВИСОВ ДЛЯ СЕМЕЙ С НИЗКИМ ДОСТАТКОМ

Существует разрыв в использовании образовательных услуг среди детей из богатых бедных семей, равно как очных, так и дистанционных (онлайн-обучения). Обучающие курсы в интернете могут позволить детям получить доступ к образовательным услугам, отвечающим их потребностям. Очно занятия могут быть недоступны из-за специфики изучаемой темы, также талантливым школьникам требуются занятия более высокого уровня, чем те, что могут быть представлены очно.

Онлайн-занятия стали альтернативой очным курсам, и они должны стать доступны для малоимущих семей с детьми, в том числе при поддержке государства. Необходимо адаптировать систему субсидирования дополнительного образования, включив в нее и оплату онлайн-обучения для детей, семьям которых это требуется.

ОБУЧЕНИЕ ДЕТЕЙ ИСПОЛЬЗОВАНИЮ НЕЙРОСЕТЕЙ

Уже сейчас многие дети используют нейросети для различных целей: просто поболтать и послушать сказку, получить ответ на вопрос,

вместе соавторить текст или графику. Использование нейросетей будет проникать все больше в жизнь, и детей необходимо на раннем этапе научить пользоваться данным инструментом, чтобы создать равные возможности для развития.

Чрезвычайно важно в процессе обучения обозначать риски, которые несет за собой любая технология, и научить методам их минимизации. Например, одним из важнейших навыков, которому нужно учить при работе с нейросетями, является критическое мышление и перепроверка полученной информации, необходимые для выявления ситуаций, когда нейросеть генерирует варианты ответа, максимально похожие на правду, но ей не являющиеся.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ И ИГР В ПРОЦЕССЕ ОБРАЗОВАНИЯ И ПОЗНАНИЯ

Дети азартно включают в игру, использование игровых механик в обучении признано полезным и активно внедряется как в очном обучении, так и в онлайн. В очном обучении часто используют для иллюстрации различных концепций, ситуаций и эпох наглядные примеры из документальных и художественных фильмов. Возможно использование в тех же целях компьютерных игр. Польза от внедрения компьютерных игр как вспомогательного материала в высшем образовании описана нами ранее в исследовании «Киберспорт и компьютерные игры в высшем образовании». Несомненно, компьютерные игры могут быть включены в образовательный процесс и на более ранних этапах, например, в школах и колледжах.

75 https://www.companys.ru/upload/iblock/098/RT_CYBER_2612.pdf

07

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Важность понимания особенностей подрастающего поколения и изменения процессов во всех сферах жизни продемонстрировали выборы, прошедшие в США в ноябре 2024 года. Так, в США в качестве дистанционного голосования применяется голосование по почте. Для верификации проголосовавшего в некоторых штатах сверяются подписи на полученной вместе с бюллетенем декларации (документа, подтверждающего, что избиратель имеет право голосовать на этих выборах) и подписи на официальных документах. Так как многие молодые люди – представители поколения Z не так часто используют рукописную подпись, они не ставят себе задачу придумать такую подпись, которую будут использовать всегда и везде. Также среди них распространена привычка не отвечать на звонки с неизвестных номеров. Это привело к тому, что при получении бюллетеней члены избирательных комиссий не могли сверить подписи на декларациях и в списках избирателей и принять бюллетени, а также дозвониться до избирателей, чтобы информировать их о том, что их голос не учтен и им требуется проголосовать очно⁷⁶.

Хотя в России цифровизация процессов, связанная с коммуникацией с другими людьми, обществом и государством, находится на высоком уровне, все технологические компании должны внимательно относиться к особенностям подрастающего поколения. Уже сейчас мы видим, что дети осваивают новые технологии, такие как

генеративные нейросети и голосовые помощники, с неимоверной скоростью, и активно используют их для различных целей: как развлечения и творчества, так и обучения. Дети готовы азартно учиться, если включить в обучение игровые и соревновательные элементы. Они способны не только потреблять контент, но и общаться в сети еще до того, как научились читать и писать. Дети используют все доступные им способы, чтобы наилучшим образом передать эмоции и чувства. Они также умеют обходить запреты: будь то получение доступа к заблокированному, замедленному или пиратскому контенту и т.д. Для них не являются преградой пользовательские соглашения: огромная детская аудитория соцсетей, которые минимальный возраст пользователей которых согласно пользовательским соглашениям выше, чем значима доля их аудитории.

Таким образом, для технологических компаний настало время осознать необходимость адаптации своих продуктов и услуг к новым реалиям и ожиданиям подрастающего поколения. Также необходимо адаптировать информационную среду под присутствие в ней детей, создать равные возможности по использованию технологических решений для самореализации и развития молодого поколения. Дети уже сейчас осознают важность безопасности как в физическом, так и в информационном пространстве, и задача бизнеса, общества и государства – обеспечить им ее.



⁷⁶ <https://www.businessinsider.ru/many-gen-z-voters-struggle-to-sign-their-names-thats-becoming-a-problem-as-they-cast-their-ballots/>

КОМАНДА ПРОЕКТА



Глазков Борис

Вице-президент по стратегическим инициативам



Митькин Алексей

Директор по стратегическим программам и инновационному развитию



Сквирская Ольга

Руководитель направления Центра стратегических инноваций



Муфтахов Антон

Стажер Центра стратегических инноваций

