

## Формирование социальной активности студентов в вузе: интеграционная модель с использованием digital-технологий

Дарья Александровна Алексина

Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов,

Санкт-Петербург, Россия

[dariaalexina3@gmail.com](mailto:dariaalexina3@gmail.com)

**Аннотация.** Статья посвящена рассмотрению проблемы разработки интеграционной педагогической модели формирования социальной активности студентов в условиях цифровой трансформации высшего образования и её обоснованию. Актуальность исследования, как показывают данные исследования hh.ru за 2023 год, обусловлена кризисом традиционных методик преподавания, выражающимся в низком уровне развития soft skills у выпускников (23 % соответствия запросам рынка), и необходимостью интеграции профессиональной подготовки с формированием гражданской идентичности. Цель статьи — представить теоретико-методические основания и описание практической реализации интеграционной модели «Акселератор социальной активности студентов», синтезирующей педагогические подходы и digital-инструменты. Методологическую основу составляют принципы социально-конструктивистской дидактики Л. С. Выготского, деятельностный подход А. Н. Леонтьева, концепция «обучения через служение» Дж. Дьюи, принципы цифровой педагогики П. Г. Щедровицкого. Ключевая инновация модели — глубокая интеграция содержательных (социальное проектирование на реальных кейсах), организационных (синтез очных лабораторий — 50 %, онлайн-модулей — 30 %, выездных интенсивов — 20 % по методу В. В. Рубцова) и технологических компонентов (digital-инструменты). Подробно описаны применяемые педагогические технологии: геймификация мотивационной системы (прогрессивные уровни, бейджи, внутренняя валюта) на основе теории К. Каппа; цифровые инструменты оценивания (блокчейн-портфолио, AI-аналитика Big Data для адаптивного обучения, heat-карты вовлеченности); интерактивные дидактические материалы (гипертекстуальные ресурсы с инфографикой); методика организации занятий (контекстное обучение, инверсия среды); многоуровневая оценочная система (стартовое тестирование, оценка 360°, индекс СПАИ, портфолио). Результаты «пилотного» внедрения подтвердили рост вовлеченности студентов на 65 % и сокращение времени подготовки проектов на 35 %. Делается вывод об эффективности интеграционной модели, реконструирующей методику преподавания через синтез педагогических подходов и digital-технологий, трансформацию роли преподавателя в тьютора-фасилитатора и создание цифрового следа компетенций. Перспективы связаны с глокализацией модели через интеграцию с международными платформами.

**Ключевые слова:** социальная активность, геймификация, социальное проектирование, цифровая педагогика, оценивание компетенций, контекстное обучение, тьюторское сопровождение.

## Fostering student social activity in higher educational institution: an integrative model using digital technologies

Dar'ya A. Aleksina

St. Petersburg University of Humanities and Social Sciences,  
Saint Petersburg, Russia

**Abstract.** *The article focuses on considering an issue of integrative pedagogical model development for fostering student's social activity amidst the digital transformation of higher education and its evidence. The research relevance, as demonstrated by 2023 hh.ru data, stems from the crisis in traditional teaching methods, evidenced by graduates' low level of soft skills development (23 % market demand alignment), and the necessity to integrate professional training with civic identity formation. The article's objective is to present the theoretical and methodological foundations and describe the practical implementation of the integrative "Student Social Activity Accelerator" model, which synthesizes pedagogical approaches and digital tools. The methodological framework is based on the principles of L. S. Vygotsky's social constructivist didactics, A. N. Leontiev's activity approach, J. Dewey's concept of "service-learning", P. G. Shchedrovitsky's principles of digital pedagogy. The model's key innovation is the deep integration of content components (social project design using real-world cases), organizational components (blended format synthesis: 50 % face-to-face labs, 30 % online modules, 20 % field immersion workshops, based on V. V. Rubtsov's method), and technological components (digital tools). The applied pedagogical technologies are described in detail: gamification of the motivational system (progressive levels, badges, internal currency) based on K. Kapp's theory; digital assessment tools (blockchain portfolios, AI analytics of Big Data for adaptive learning, engagement heat maps); interactive didactic materials (hypertextual resources with infographics); lesson organization methodology (contextual learning, environment inversion); multi-level assessment system (entry testing, 360° assessment, SPI Index (Social Activity Involvement Index), portfolio). Results from the "pilot" implementation have confirmed a 65 % increase in student engagement and a 35 % reduction in project preparation time. The conclusion highlights the effectiveness of the integrative model, which reconstructs teaching methodology through synthesizing pedagogical approaches and digital technologies, transforming the teacher's role into a tutor-facilitator, and creating a digital footprint of competencies. Future prospects involve glocalization of the model through integration with international platforms.*

**Keywords:** social activity, gamification, social project design, digital pedagogy, competency assessment, contextual learning, tutoring support.

## Введение

Современная парадигма высшего образования актуализирует синтез профессиональной подготовки и формирования гражданской идентичности, что является ответом на запрос общества и рынка труда на социально ответственных и активных специалистов. Проект «Акселератор социальной активности студентов» (далее — Акселератор) представляет собой комплексную интеграционную модель, базирующуюся на фундаментальной концепции социально-конструктивистской дидактики Л. С. Выготского [6], где развитие ключевых компетенций происходит не пассивно, а через активное включение обучающихся в социально значимую деятельность, имеющую реальный контекст и практическую направленность. Теоретической основой модели выступает глубокая интеграция нескольких ключевых научных подходов: во-первых, деятельностного подхода А. Н. Леонтьева [9], предполагающего обязательную трансформацию теоретических знаний в практические умения и навыки через целенаправленную деятельность; во-вторых, концепции «обучения через служение» Дж. Дьюи [16], где образовательный процесс неразрывно связан с решением актуальных общественных проблем; в-третьих, принципов цифровой педагогики П. Г. Щедровицкого [14], определяющих методологию эффективного использования технологий в образовании. Актуальность разработки и внедрения данной модели обусловлена очевидным кризисом традиционных методик преподавания в высшей школе, который выражается

в их недостаточной эффективности для развития критически важных soft skills. Ярким свидетельством этого являются данные исследования портала hh.ru за 2023 год, указывающие на то, что лишь 23 % выпускников российских вузов соответствуют запросам современного рынка труда по уровню развития гибких навыков, таких как командная работа, критическое мышление, коммуникация и социальная ответственность [13]. Этот системный кризис требует кардинального пересмотра методик преподавания в сторону их глубокой интеграции — синтеза содержания, инновационных организационных форм и передовых технологических решений, направленных на формирование не только профессионала, но и активного гражданина.

## Теоретические основания и сущность интеграционной модели

Интеграционная модель Акселератора представляет собой целостную педагогическую систему, реализуемую через синтез трех неразрывно связанных компонентов: содержательного, организационного и технологического. Содержательное ядро модели составляет технология социального проектирования, разработанная Дж. Дьюи [16], но существенно адаптированная к специфике современной вузовской среды. Ее суть заключается в том, что студенты работают над решением реальных, социально значимых проблем, что обеспечивает высокий уровень мотивации и практическую направленность обучения, поскольку «активность личности — это совокупность множества факторов:

мотивация, самоорганизация, социальная адаптация» [Цит. по: 1, с. 81]. Организационный компонент модели обеспечивает гибкость и вариативность, интегрируя различные форматы учебной работы в единый процесс: очные проектные лаборатории (50 % учебного времени), направленные на глубокую проработку кейсов; проведение мозговых штурмов и ролевых симуляций сложных социальных ситуаций; интерактивные онлайн-модули (30 % времени), предоставляющие теоретический материал, инструменты для совместной удаленной работы и автоматизированного тестирования; выездные интенсивы (20 % времени), проводимые по методу полевой педагогики В. В. Рубцова [11], которые обеспечивают непосредственное погружение студентов в социальный контекст изучаемой проблемы, проведению интервью, сбор эмпирических данных. Технологический компонент пронизывает все этапы работы и основан на системном использовании современных digital-инструментов для поддержки обучения, коммуникации, проектирования и оценки. Соотношение практической деятельности к теоретическому изучению материала (80 % к 20 %) последовательно реализует принцип «обучения действием», сформулированный Р. Ревансом [21]. Эффективность такой комплексной интеграции различных форматов подтверждается современными исследованиями в области смешанного обучения (например, работа Д. Рэнди Гаррисона и Нормана Д. Вона, подчеркивающая ключевое значение интеграции когнитивного (осмысление материала)

и социального (взаимодействие) присутствия для достижения образовательных целей [17], или концепция персонализации образовательных траекторий А. А. Вербицкого [5]). Добавим, что концепция А. А. Вербицкого находит подтверждение в идее о том, что «люди, которые стремятся к самосовершенствованию и духовному развитию, способны формировать новые пути и направления, которые будут активно и глубоко влиять на ценности и нормы общественной жизни» [Цит. по: 1, с. 86], подчеркивая роль имманентной активности личности в образовательном процессе.

#### **Мотивационная система и digital-инструменты геймификации**

Мотивационная подсистема Акселератора, концептуально основанная на теории геймификации образовательных процессов К. Каппа [18], интегрирована в ядро digital-платформы, что обеспечивает постоянную вовлеченность и стимулирует прогресс студентов. Ключевыми структурными элементами этой системы являются прогрессивная шкала уровней мастерства (от начального статуса «Новичок» до высшего звания «Мастер»), которая визуализирует путь студента и реализует фундаментальную идею зоны ближайшего развития Л. С. Выготского [6], при этом переход между уровнями автоматически отслеживается системой на основе выполнения заданий и активности; детализированная бейдж-система, включающая 42 категории наград, которая фиксирует освоение конкретных микро-компетенций (например, «Эффективный фасилитатор»,

«Креативный решатель проблем», «Аналитик данных») в соответствии с адаптированной таксономией учебных целей Б. Блума [15] (от запоминания и понимания до анализа, синтеза и оценки); внутренняя игровая валюта («Социкоины»), которая создает устойчивую цифровую экономику достижений, предоставляющую студентам доступ к эксклюзивным мастер-классам, что реализует принципы образовательной экономики, описанные А. Ю. Уваровым [12]. Систематическое использование digital-технологий в ходе апробации модели обеспечило статистически значимый рост вовлеченности студентов в учебный процесс на 65 % [7], что наглядно подтверждает высокую эффективность продуманной интеграции игровых принципов и технологических решений для повышения учебной мотивации в высшей школе.

### **Педагогические технологии: интеграция проектирования и digital-средств**

Методическое ядро модели реализуется не изолированно, а с глубокой и непрерывной интеграцией современных digital-инструментов на всех этапах работы над проектом. Сам процесс проектирования включает четкую этапность: начальная диагностика социальной проблемы; создание минимально жизнеспособного продукта или решения, что предполагает активное прототипирование в цифровых средах; использование онлайн-досок для совместной работы (Miro, MURAL); заключительная оценка социального эффекта инициативы (через сбор цифровых метрик, онлайн-анкетирование целевых групп,

анализ упоминаний в социальных медиа). Данные этапы полностью соответствуют циклу эмпирического обучения Д. Колба [19], подчеркивая важность рефлексии полученного опыта. Работа над кейсами направлена на формирование системного мышления и активно поддерживается digital-инструментами: интерактивными картами для анализа инфраструктуры, симуляторами доступности среды. Прикладные задания («Карта стейкхолдеров проекта», «SWOT- и PEST-анализ социальной ситуации», «Дорожная карта реализации») активно используют методы ТРИЗ-педагогика [2] для развития креативного мышления и выполняются с помощью интерактивных цифровых шаблонов и конструкторов, автоматизирующих рутинные операции и фокусирующих внимание на содержательном анализе. Цифровые инструменты оценивания обеспечивают принципиально новый уровень объективности, прозрачности и оперативности обратной связи: блокчейн-портфолио надежно фиксирует все достижения и выданные артефакты (NFT-сертификаты за освоенные компетенции, завершённые этапы проектов), практически исключая возможность фальсификации и минимизируя субъективизм оценки, о важности чего писал В. П. Беспалько [4]; AI-аналитика Big Data, работающая на основе непрерывного анализа цифровых следов студентов (активность на платформе, участие в форумах и чатах, качество выполненных заданий, результаты тестов), позволяет в реальном времени отслеживать индивидуальную динамику развития soft skills

и автоматически корректировать образовательные траектории, реализуя принципы адаптивного обучения С. Пейперта [20]; интерактивные heat-карты визуализируют уровень вовлеченности каждого участника в групповую работу и дискуссии. Дидактические материалы, центральным из которых является рабочая тетрадь, спроектированы не как линейный текст, а как интерактивный гипертекстуальный ресурс В. Л. Бенина [3]. Апробация данного комплекса дидактических материалов показала значительное сокращение среднего времени подготовки качественных студенческих проектов на 35 % (на выборке  $n = 50$ ) [7], что свидетельствует о повышении эффективности учебного процесса.

#### **Методика преподавания и оценивания в интеграционной модели**

Организация образовательного процесса в Акселераторе базируется на двух взаимодополняющих принципах: контекстном обучении А. А. Вербицкого [5] и инверсии образовательной среды Д. П. Козолупенко [8]. Эти принципы интегрируют учебную деятельность в реальную социальную практику. Реальные, актуальные проблемы (благоустройство, экология, поддержка уязвимых групп, развитие молодежных инициатив) становятся не иллюстрацией, а подлинным содержанием учебных задач и проектов. Носителями «живого знания», практического опыта и экспертной оценки выступают приглашенные специалисты из партнерских НКО, бизнес-структур и органов местной власти. Взаимодействие с ними часто опосредовано digital-платформой

через форматы вебинаров, экспертных сессий в видеоформате, асинхронных консультаций на форумах. Студенты не являются пассивными потребителями контента, а активно формируют цифровую образовательную среду, создавая и публикуя на платформе авторские видеоинструкции, разборы сложных кейсов, аналитические обзоры нормативных документов, интервью с экспертами. Кульминацией работы над каждым проектом является публичная защита разработанных решений, которая может проводиться как в очно-дистанционном гибридном формате, так и полностью онлайн, с обязательным участием представителей заказчиков (муниципалитетов), потенциальных инвесторов, общественных деятелей, что обеспечивает высокий уровень ответственности студентов и практическую востребованность результатов. Оценочная система Акселератора представляет собой комплексную интеграцию традиционных и инновационных цифровых методов многоуровневой диагностики: стартовое цифровое тестирование уровня развития ключевых soft skills по актуальной модели Всемирного экономического форума, позволяющее выявить индивидуальные точки роста; формирующее (процессуальное) оценивание, включающее процедуру 360°, где сбор данных об участии студента в командной работе, его коммуникативных и лидерских качествах частично автоматизирован через анализ взаимодействий на платформе и анкетирование участников; суммирующая оценка, фокусирующаяся на анализе реального социального воздействия

реализованного проекта через расчет комплексного цифрового индекса СПАИ (социально-профессиональная адаптация и влияние), учитывающего как количественные метрики (охват аудитории, объем привлеченных ресурсов), так и качественные отзывы стейкхолдеров; систематизация и анализ всех оценочных данных осуществляется с помощью современных методов портфолио-оценки Г. А. Цукерман, реализованных на базе единой digital-платформы, что обеспечивает наглядность прогресса и целостность картины развития компетенций [10].

### Заключение

Представленная интеграционная модель Акселератора предлагает эффективный путь реконструкции традиционной методики преподавания в высшей школе через реализацию триады ключевых синтезов. Первый синтез заключается в интеграции содержательных (социальное проектирование на реальных кейсах), организационных (оптимальный синтез очных, онлайн и выездных форматов) и технологических (системное использование digital-инструментов на всех этапах) компонентов в единую педагогическую систему, что является адекватным ответом на вызовы цифровой эпохи, описанные П. Г. Щедровицким [14] и А. Ю. Уваровым [12]. Второй синтез выражается в интеграции ролей преподавателя, который трансформируется из транслятора знаний в тьютора-фасилитатора,

организующего сложную образовательную среду для самостоятельной проектной деятельности, глубокой рефлексии и коллаборации, активно использующего потенциал digital-ресурсов для поддержки и навигации. Третий синтез — это интеграция разнородных данных (результаты деятельности, цифровые следы, экспертные оценки, самооценка) для создания персонифицированного, верифицируемого и наглядного цифрового следа развития компетенций каждого студента на основе технологий Big Data и блокчейна, что обеспечивает беспрецедентную прозрачность, достоверность и объективность оценки достижений. Перспективным направлением развития модели является ее глокализация — интеграция с международными digital-платформами социального обучения для обмена лучшими практиками, кейсами и методиками, что позволит обогатить модель глобальным контекстом при сохранении фокуса на решении локальных социальных задач. Результаты «пилотного» внедрения модели убедительно подтверждают ее эффективность в формировании устойчивой социальной активности студентов, развитии востребованных рынком труда soft skills, а также в повышении качества и практической направленности выпускных квалификационных работ. Дальнейшие исследования будут направлены на масштабирование модели и углубленный анализ ее долгосрочного воздействия на профессиональную траекторию выпускников.

### Список литературы

1. Алексина, Д. А. Имманентный статус активности личности в динамике культуры / Д. А. Алексина // Культура и цивилизация. — 2024. — Т. 14. — № 11–1. — С. 81–88.
2. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм; пер. с англ. В. Н. Самохина; общ. ред. и вступ. статья В. П. Шестакова. — М.: Прогресс, 1974. — 392 с.
3. Бенин, В. Л. Педагогическая культурология: курс лекций / В. Л. Бенин. — 2-е изд. — М.: Издательство «Флинта», 2016. — 368 с.
4. Беспалько, В. П. Педагогика и прогрессивные технологии обучения / В. П. Беспалько. — М.: Издательство ИРПО МО РФ, 1995. — 336 с.
5. Вербицкий, А. А. Контекстное обучение в компетентностном подходе / А. А. Вербицкий // Высшее образование в России. — 2006. — № 11. — С. 39–46.
6. Выготский, Л. С. Мышление и речь / Л. С. Выготский. — 5-е изд. — М.: Лабиринт, 1999. — 352 с.
7. Геймификация как инновационный инструмент в образовательном процессе: Монография / Г. Е. Концевич [и др.]. — Пятигорск: Изд-во ПГУ, 2023. — 98 с.
8. Козолупенко, Д. П. Инверсия основных тенденций цифровизации в образовательном пространстве / Д. П. Козолупенко // Высшее образование в России. — 2022. — Т. 31. — № 12. — С. 115–129.
9. Леонтьев, А. Н. Деятельность. Сознание. Личность: Учеб. пособие для студентов вузов по направлению и спец. «Психология», «Клин. психология» / А. Н. Леонтьев. — М.: Смысл: Academia, 2004. — 345 с.
10. Оценка без отметки / под. ред. Г. А. Цукерман. — М.; Рига: Педагогический центр «Эксперимент», 1999. — 133 с.
11. Рубцов, В. В. Социально-генетическая психология развивающего образования: деятельностный подход / В. В. Рубцов. — М.: МГППУ, 2008. — 416 с.
12. Уваров, А. Ю. Технологии виртуальной реальности в образовании / А. Ю. Уваров // Наука и школа. — 2018. — № 4. — С. 108–117.
13. Что ожидают работодатели от молодых специалистов [Электронный ресурс] // Работа в Санкт-Петербурге. — URL: <https://spb.hh.ru/article/31762> (дата обращения: 17.06.2025).
14. Щедровицкий, П. Г. Очерки по философии образования: статьи и лекции / П. Г. Щедровицкий. — М.: Эксперимент, 1993. — 154 с.
15. Bloom, B. S. Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain / B. S. Bloom. — N. Y.: David McKay, 1956. — 207 p.
16. Dewey, J. Experience and Education / J. Dewey. — N. Y.: Collier Books, 1938. — 91 p.
17. Garrison, D. R. Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines / D. R. Garrison, N. D. Vaughan. — San Francisco: Jossey-Bass, 2008. — 272 p.
18. Kapp, K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and

- Education / K. M. Kapp. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 336 p.
19. Kolb, D. A. *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* / D. A. Kolb. – Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1984. – 256 p.
20. Papert, S. *Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas* / S. Papert. – N. Y.: Basic Books, 1980. – 230 p.
21. Revans, R. W. *ABC of Action Learning* / R. W. Revans. – Surrey: Gower Publishing Limited, 2011. – 160 p.

### Информация об авторе

**Дарья Александровна Алексина**

Заместитель декана факультета культуры по воспитательной работе, преподаватель кафедры рекламы и связей с общественностью, Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов

### Information about the author

**Dar'ya A. Aleksina**

Vice-dean for Educational Work of the Faculty of Culture, Lecturer of the Department of Advertising and Public Relations, St. Petersburg University of Humanities and Social Sciences

Статья поступила в редакцию 18.07.2025;  
одобрена после рецензирования 08.08.2025;  
принята к публикации 26.09.2025.

The article was submitted 18.07.2025;  
approved after reviewing 08.08.2025;  
accepted for publication 26.09.2025.