



КСУ

Костромской
государственный
университет

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«Костромской государственный университет»
(КСУ)

Программа профессиональной переподготовки
«Менеджмент в социальной сфере»

**Совершенствование системы социальной
защиты молодежи, имеющей
инвалидность (на примере
стационарных учреждений социального
обслуживания населения)**

Выполнил: Веричева Ольга Николаевна,
заведующий кафедрой социальной работы, к. пед.
н., доцент

Научный руководитель: Быстрова Ольга Юрьевна,
к.экон.н., доцент, доцент кафедры экономики и
управления



Актуальность проблемы, предлагаемой к решению

Согласно Федеральному реестру инвалидов в Российской Федерации проживает:



10 250 841 граждан
с инвалидностью



детей с
инвалидностью
735 234



молодежь от 18 до
30 лет
составляет 469 575



инвалидов
31-40 лет 761 188

КГУ





*По данным маркетинговых исследований статистического сборника «Цифровая экономика» (2023) Минцифры России, Росстат, НИУ ВШЭ

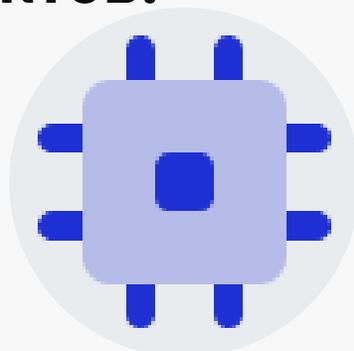
По данным экспертного исследования Social Business Group и ЦИРКОН «Социальное предпринимательство в России: перспективы развития» при финансовой поддержке Фонда региональных социальных программ «Наше будущее» (декабрь 2020-январь 2021) определило тенденции рынка социальных проектов:



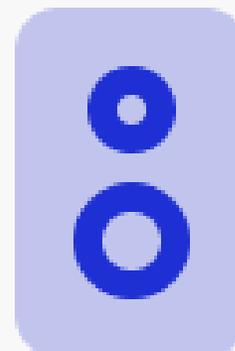
IT-технологии
в филантропии
(филтех)



IT-
технологии в
социальном
предпринима
тельстве



IT-
технологии и
образователь
ные услуги



IT-технологии
и медико-
социальные
услуги



IT-технологии
и социальные
услуги

Цель исследования: разработка и апробация социально-технологической цифровой модели формирования социальной мобильности российской молодежи, имеющей инвалидность в условиях стационарного учреждения социального обслуживания населения.

Поставленная цель определила необходимость достижения следующих **задач** исследования:

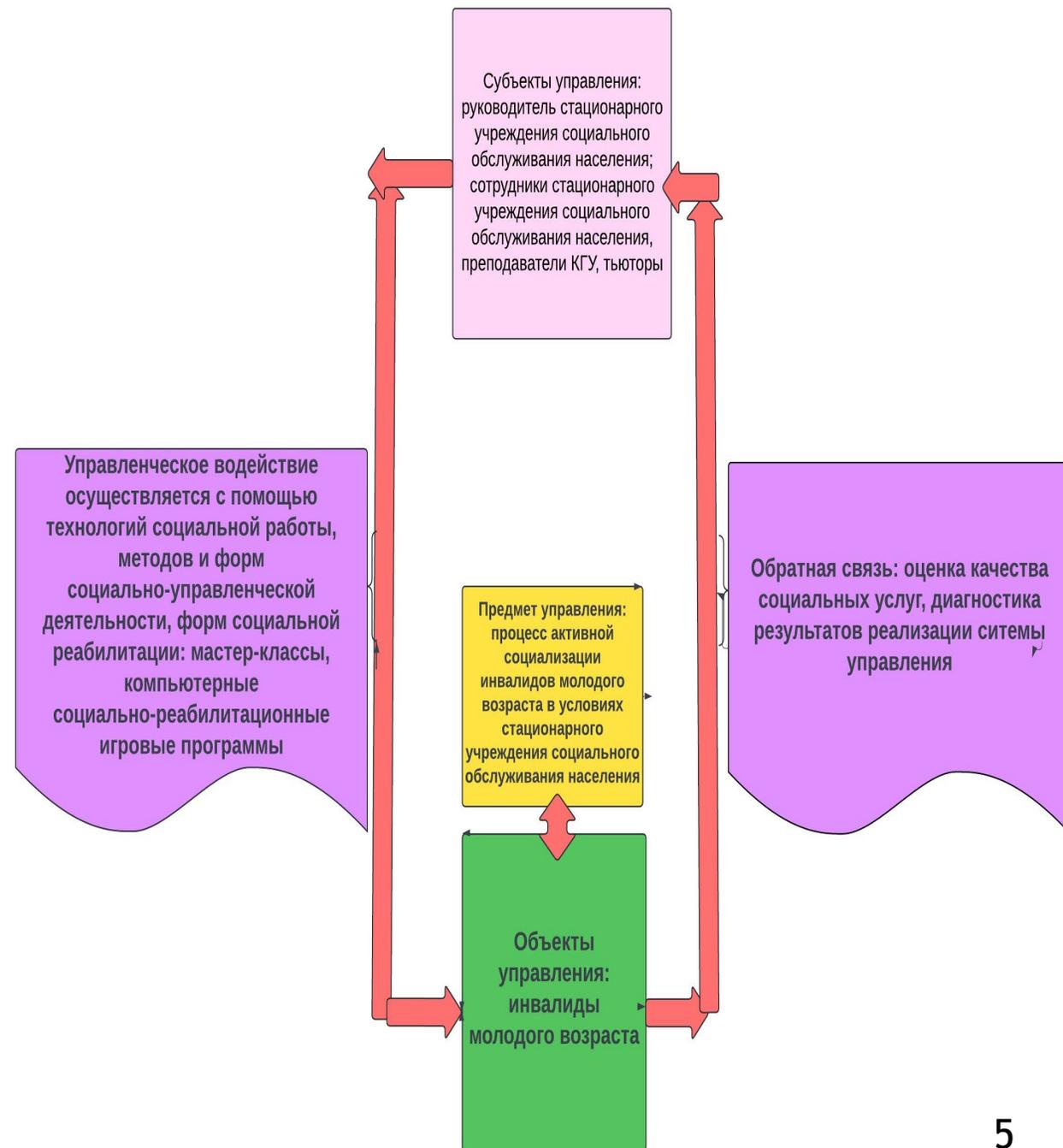
1. Исследовать сущностное содержание системы социальной защиты молодежи, имеющей инвалидность на примере стационарных учреждений социального обслуживания населения и цифровой среды в контексте экономических тенденций и закономерностей развития сферы социальных услуг для молодежи, имеющей инвалидность.

2. Разработать экосистемный подход к организации и совершенствования системы социальной защиты молодежи, имеющей инвалидность с помощью информационно-телекоммуникационных технологий.

3. Провести анализ и оценку экономических предпосылок платформенной организации предоставления социальных услуг молодежи, имеющей инвалидность в условиях цифровизации в ОГБУ «Заволжский дом-интернат для граждан пожилого возраста и инвалидов»

4. Разработать модель оценки влияния цифровых технологий на устойчивость развития стационарного учреждения социального обслуживания населения для молодежи, имеющей инвалидность.

Система управления цифровой социально-реабилитационной средой ОГБУ «Заволжский дом-интернат для граждан пожилого возраста и инвалидов»



Социально-проектная модель конструирования процесса успешной социализации (социального лифта) молодежи, имеющих инвалидность с использованием информационных технологий в условиях стационарного учреждения социального обслуживания населения

- Социально-навигационный континуум как информационная технология формирования социальных компетенций молодежи может быть реализована в трех моделях:

Модель «Проникающая компьютерная технология обучения социальным компетенциям молодежи»



Модель «Основная компьютерная технология обучения социальным компетенциям молодежи»



Модель «Компьютерная обучающая монотехнология»



Текущая стадия реализации исследования

- 1. Идея: индивидуальная модель социального лифта молодого человека, имеющего инвалидность с применением цифровых технологий в социокультурном пространстве с сопровождающими методическими и образовательными материалами для специалистов, реализующих государственную молодежную политику.
- 2. Наличие прототипа / макета/ опытного образца:
- Разработано теоретико-методологическое обоснование конструирования специальной реабилитационной среды на базе ИКТ;
- Разработан прототип специальной реабилитационной среды, базирующийся на трех моделях реабилитации.
- Проведено опытно-экспериментальное исследование в ОГБУ «Заволжский дом-интернат для граждан пожилого возраста и инвалидов»

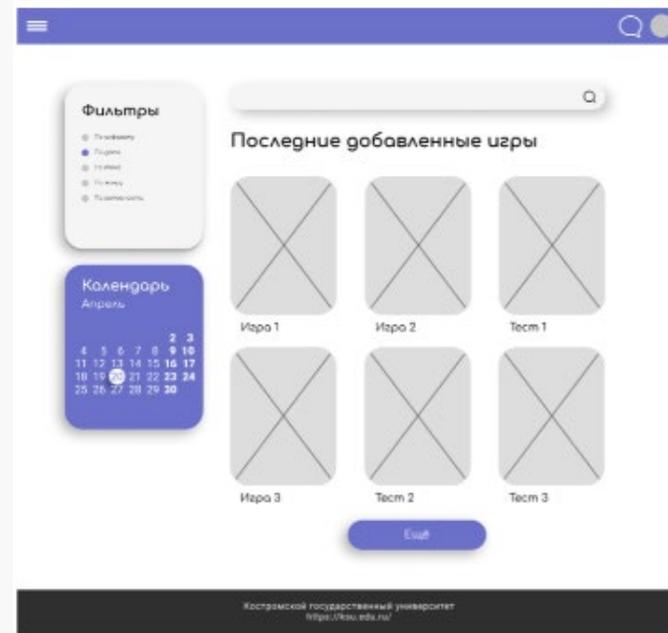


<https://rutube.ru/video/551a34a596cf1d85941167589236cf5c>

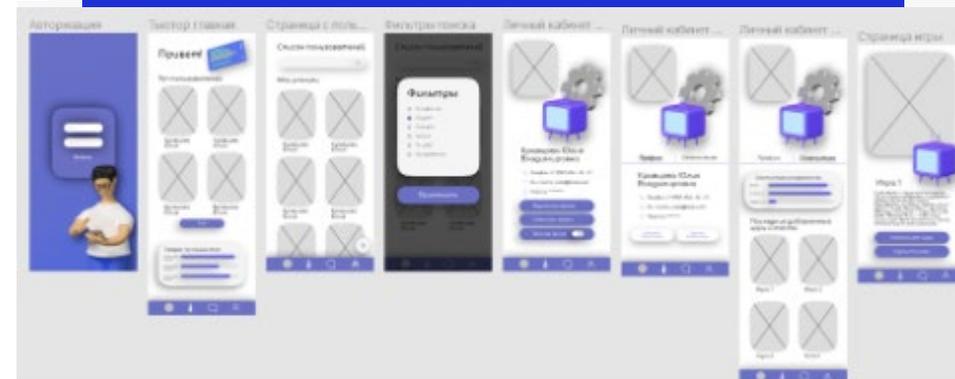


Игровой интерактивный обучающий модуль

**Реализованный пилот или локальное внедрение:
разработаны модели игр в формате новеллы,
формирующие навыки взаимодействия по
социальным ролям супермаркет: (покупатель-
продавец); финансовая грамотность (молодой человек,
имеющий инвалидность-тьютор)**



КСГУ



Структура учебно-образовательного модуля

- Структура учебно-образовательного модуля социального навигатора состоит из компонентов:
- 1. Целевой блок учебного материала.
- 2. Хранилище данных, содержащее цифровые оболочки образовательного контента.
- 3. Чек-лист реализации целеполагания.
- 4. Кейсы, нацеленные на усовершенствование социальных компетенций.
- 5. Социально-диагностический инструментарий, который позволяет определять уровень сформированности социальных компетенций воспитанника до и после прохождения социального навигатора.

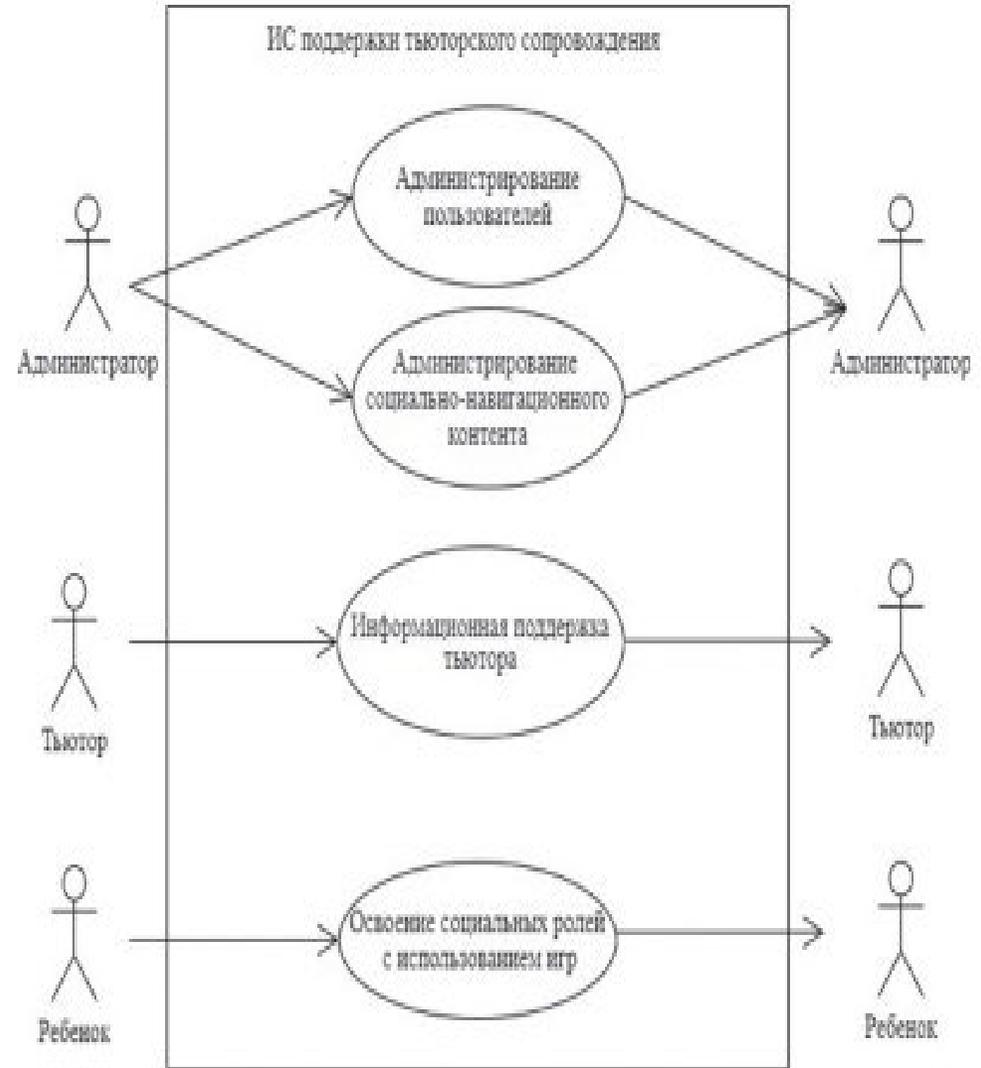
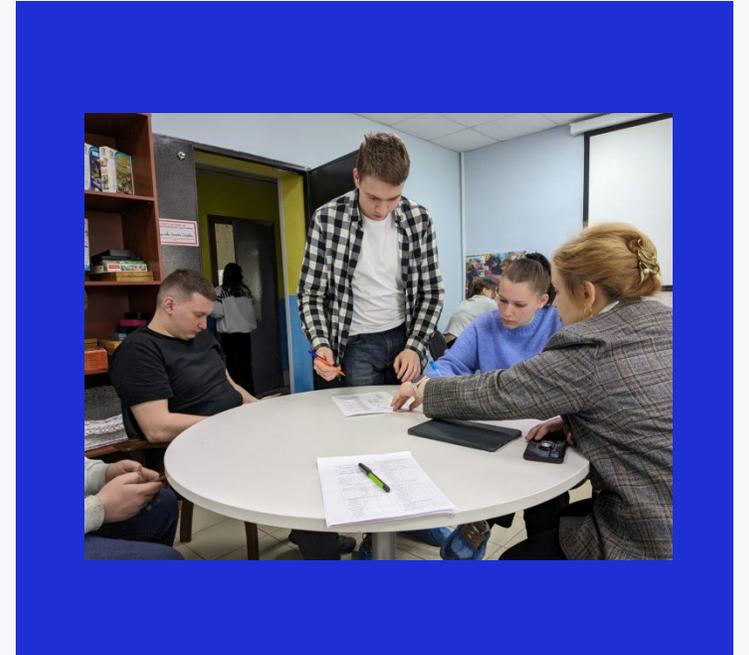
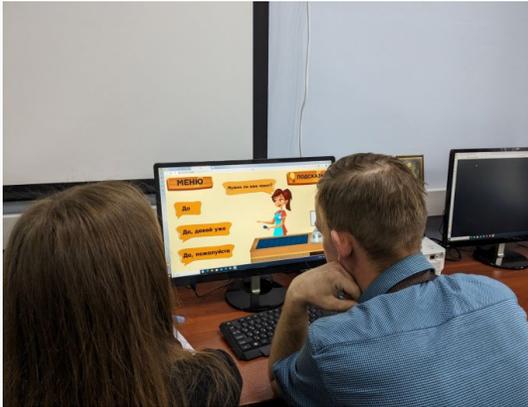


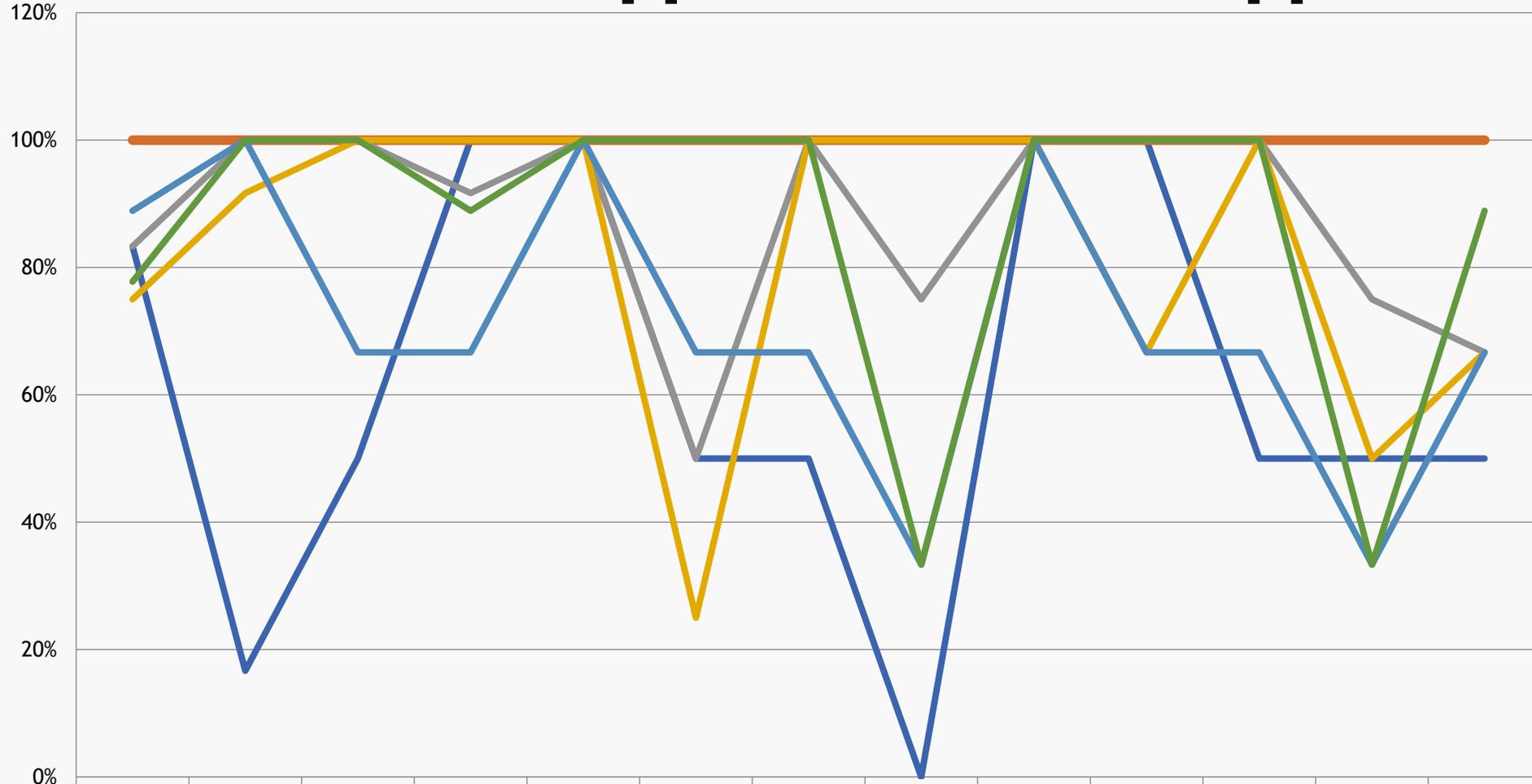
Диаграмма UML-подсистемы информационной системы тьюторского сопровождения

13.05.2024; 20.05.2024; 03.06.2024; 10.06.2024 – проведена апробация исследования на опытно-экспериментальной базе исследования

Количество участников эксперимента со стороны заказчика: 18 инвалидов молодого возраста от 14 до 40 лет, участники определены, но по этическим требованиям, список с фамилиями не приводится.

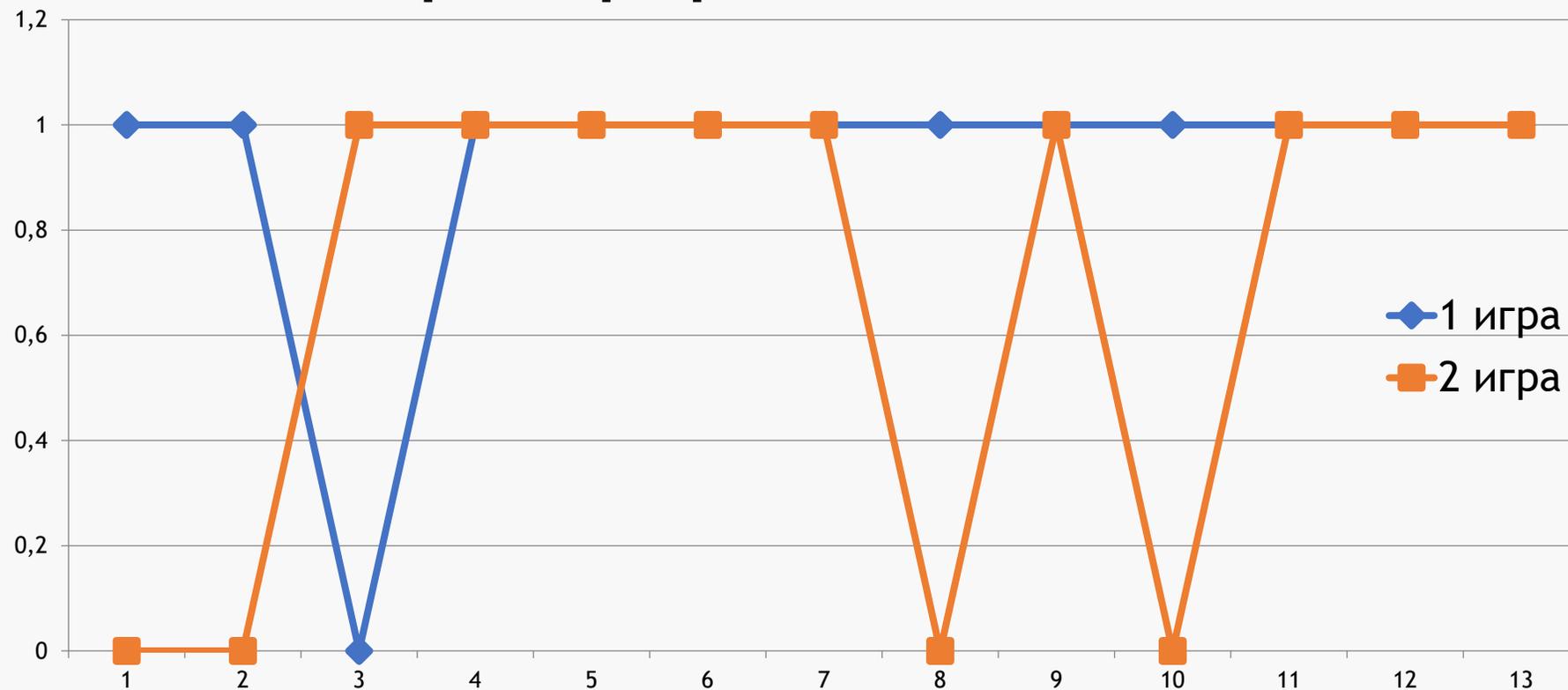


Контент-анализ данных наблюдения



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Маршрутная деятельность	83%	17%	50%	100%	100%	50%	50%	0%	100%	100%	50%	50%	50%
Интерес	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%
Коммуникация	83%	100%	100%	92%	100%	50%	100%	75%	100%	100%	100%	75%	67%
Обучаемость	75%	92%	100%	100%	100%	25%	100%	100%	100%	67%	100%	50%	67%
Нормативность общения	89%	100%	67%	67%	100%	67%	67%	33%	100%	67%	67%	33%	67%
Самоосознание в игровом пространстве	78%	100%	100%	89%	100%	100%	100%	33%	100%	100%	100%	33%	89%

Контроль прогресса



Благодарю за внимание