

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации  
Кубанский государственный университет  
Филиал в г. Новороссийске

## МОЛОДЕЖНЫЕ СУБКУЛЬТУРЫ В СОВРЕМЕННОЙ РОССИИ

Материалы  
Всероссийской научно-практической конференции:

Новороссийск, 5 апреля 2021 г.



Директор  
МАОУ СОШ № 34

А.А.Артемenco

Новороссийск  
2021



Карнаух Ю.А. Экстремистские организации как один из видов неформальных молодежных объединений. Профилактика в молодежной среде .....	123
Брагина А.Р., Гурьева А.А. Криминальная субкультура как разновидность молодежной субкультуры .....	130
Кузовенкова Ю.А. История субкультуры граффити: повод к вандализму или способ самореализации .....	137
Кравченко С.Р. Музыка, имидж, хобби, хулиганство: околосубкультурные проявления .....	145
Тряпицына Ю.В. Околосубкультурные проявления в музыке .....	150
Мальцева Д.А., Гурьева А.А. Влияние неформальных молодежных движений на психику подростков .....	165
Торосова О.Н., Попова Е.В. Особенности социально-воспитательной работы с неформальной молодежью в школе .....	173
Савченко А.В. Практические особенности взаимодействия с молодежными субкультурами в профессиональной деятельности юриста .....	178
Соболев Н.С. Влияние цифровой культуры на современных школьников .....	186
Батова А.А., Телегина Е.Г. Увлечение аниме, как часть молодежной субкультуры в современной России .....	195
Шапошник О.В., Дейнега Л.С. Влияние молодежных субкультур на подростков .....	209
Чеухова Л.Ю. Молодежные субкультуры как способ самовыражения школьников .....	216

*А.И. Данилова,  
кандидат культурологии,  
доцент кафедры педагогического  
и филологического образования филиала Кубанского  
государственного университета в г. Новороссийске*

## СУБКУЛЬТУРА КАК СИСТЕМА ЦЕННОСТЕЙ И СОЦИАЛЬНЫЙ МЕХАНИЗМ ЕЕ ОБРАЗОВАНИЯ

### SUBCULTURE AS A SYSTEM OF VALUES AND THE SOCIAL MECHANISM OF ITS FORMATION

**Аннотация.** В статье уточняются понятия, обозначающиеся терминами «субкультура», «молодёжная субкультура», «молодёжное сообщество», «контркультура»; рассматривается система ценностей, механизм образования и этапы развития молодёжных субкультур в России.

**Ключевые слова:** субкультура, молодёжная субкультура, молодёжное сообщество, контркультура, система ценностей.

**Annotation.** The article clarifies the concepts designated by the terms: "subculture", "youth subculture", "youth community", "counterculture"; examines the system of values, the mechanism of education and the stages of development of youth subcultures in Russia.

**Key words:** subculture, youth subculture, youth community, counterculture, value system.

Культура каждой исторической эпохи представляет собой интеллектуальное единство: она обладает цельностью и в то же время неоднородна. Неоднородность обусловлена существованием так называемых субкультур. Так, наряду с официальной культурой живёт и развивается народная, культура города отличается от культуры деревни, культура демократии — от демократической, христианская — от языческой, культура подростков — от детской и т.д. Актуальность темы определяется мифотипами историческими, среди которых недостаточная



Директор  
МАОУ СОШ № 34  
А.А.Артеменко



*Н.С. Соболев,  
учитель математики МАОУ СОШ № 34  
МО г. Новороссийска*

## **ВЛИЯНИЕ ЦИФРОВОЙ КУЛЬТУРЫ НА СОВРЕМЕННЫХ ШКОЛЬНИКОВ**

### **THE IMPACT OF DIGITAL CULTURE ON MODERN SCHOOLCHILDREN**

**Аннотация:** В статье рассматривается цифровая культура как особая среда, оказывающая формирующее влияние на подрастающее поколение. Целью исследования является выявление основных направлений воздействия процесса цифровизации жизни на подростков. Актуальность темы исследования обусловлена тем, что происходящие под влиянием современных цифровых технологий изменения в социальных и когнитивных практиках «цифровых аборигенов» будут определять дальнейшее развитие культуры. Выявлено, что сетевая структура цифрового информационного пространства, его интерактивный характер могут, с одной стороны, способствовать самореализации подростка, стимулировать его творческие способности, а, с другой, вести к зависимости от мнения социального сетевого окружения. Обращается внимание на то, что клиповое восприятие не только влияет на когнитивные навыки, но может вызывать формирование фрагментированной культурной картины мира у ребенка. Результатом может стать не «цифровой разрыв» между поколениями, а более глубокий разрыв – между их культурными кодами.

**Ключевые слова:** цифровая культура, цифровое поколение, интерактивность, самореализация, гипертекстуальность, клиповое мышление.

**Annotation:** The article considers digital culture as a special environment that has a formative influence on the younger generation. The aim of the study is to identify the main directions of the impact of

the process of digitalization of life on adolescents. The relevance of the research topic is due to the fact that changes in the social and cognitive practices of "digital natives" that occur under the influence of modern digital technologies will determine the further development of culture. It is revealed that the network structure of the digital information space and its interactive nature can, on the one hand, contribute to the self-realization of a teenager, stimulate his creative abilities, and, on the other, lead to dependence on the opinion of the social network environment. Attention is drawn to the fact that clip perception not only affects cognitive skills, but can also cause the formation of a fragmented cultural picture of the world in a child. The result may not be a "digital divide" between generations, but a deeper one – between their cultural codes.

**Key words:** digital culture, digital generation, interactivity, self-realization, hypertextuality, clip thinking.

В качестве одной из ведущих характеристик современной культуры можно назвать цифровизацию (или дигитализацию), формирование цифровой культуры. Цифровая культура рассматривается как область культуры, связанная с использованием новых цифровых средств и технологий. Д.В. Галкин определяет цифровую культуру «как артефакты и символические структуры, основанные на цифровом кодировании и его универсальной технической реализации, тотально включенные в институциональную систему и способствующие поддержанию определенных ценностей, закрепленные ментально и создающие формы автодетерминации» [Галкин, 2012, 16]. Цифровая культура предполагает не только факт использования новых технологий в различных сферах деятельности человека, но и формирование определенной системы взаимоотношений человека с техникой и способов социального взаимодействия, опосредованных цифровыми средствами. В связи с этим отмечается, что в качестве основных компонентов цифровой культуры можно считать те ценности и практики, которые нужны людям, чтобы иметь относительную свободу иметь и создавать идентичность и участвовать в «жизненной политике» [Deuze,



2006, 64]. Расширение процессов цифровизации в культуре сопровождается трансформацией ценностных ориентаций, картины мира, изменением характера коммуникаций, системы социальных отношений и поведенческих моделей. Поэтому исследование цифровой культуры «затрагивает самые разные стороны жизни современного человека, предполагает анализ изменений самих практик и продуктов человеческой деятельности» [Соколова, 2012, 9]. Проблема воздействия Интернета, мобильной связи и связанных с ними практик на подрастающее поколение является одной из самых изучаемых и обсуждаемых как в научных сообществах, так и в публицистике. Данная проблема в своих разных аспектах стала объектом изучения М. Пренски, Г. Рейнгольда, Г.У. Солдатовой, Т.А. Нестика, Д. Палфри, У. Гассера, Т.Д. Марцинковской и многих других. Важность и актуальность таких исследований очевидна, так как то, что происходит с молодежью в настоящем, определяет будущее культуры. Мы можем говорить о цифровой культуре как формирующей среде для подрастающего поколения. В своей работе выявим те особенности и черты цифровой культуры, которые в наибольшей степени, на наш взгляд, воздействуют на современного ребенка.

#### **Области цифровой культуры, значимые для подростков**

Новое поколение, с самого своего рождения окруженное цифровыми устройствами и технологиями, стало принято обозначать термином «цифровые аборигены». Это понятие, как и понятие «цифровые иммигранты», было введено Марком Пренски для обозначения «цифрового разрыва» между поколениями [Prensky, 2001]. Однако несмотря на то, что «цифровые аборигены» не представляют свою жизнь без использования гаджетов, тем не менее в силу разных причин они используют далеко не все возможности цифровых технологий. Способы взаимодействия человека с цифровой техникой, цели и задачи ее применения могут различными. В зависимости от практик использования цифровых технологий выделяют несколько уровней социального взаимодействия: научно-техническая цифровая культура и коммуникация, политическая цифровая

культура, художественная цифровая культура, правовая цифровая культура, цифровая культура в сфере образования [Елькина, 2018, 70]. Не все из указанных цифровых практик являются однако значимыми для подрастающего поколения. На наш взгляд, цифровая активность ребенка связана с такими подуровнями цифровой культуры, как цифровые средства коммуникации и информации, цифровая культура в сфере образования и в меньшей степени художественная и правовая цифровая культура. Политическая цифровая культура в силу возраста не входит в круг детских интересов. Интерес подростка к указанным сферам подтверждается эмпирическими наблюдениями. В результате исследования главных мотивов обращения к Интернету подростков, проведенного под руководством Г.У. Солдатовой, были выделены пять типов интернет-пользователей:

- ✓ «ориентированные на обучение» (29%): Интернет используется в образовательных целях и для поиска интересной информации;
- ✓ «коммуникаторы» (25%): Интернет используется с целью общения и для поиска интересной информации;
- ✓ «сетевые читатели» (22%): Интернет используется с целью поиска интересной информации и чтения новостных лент в социальных сетях;
- ✓ «игроки» (17%): Интернет используется для онлайн- и мобильных игр;
- ✓ «универсалы» (5%): пользуются практически всеми возможностями Интернета [Солдатова, Рассказова, Нестик, 2018, 44-45].

Таким образом, Интернет становится для подростков проводником в информационное и коммуникативное пространство, одним из основных способов социального взаимодействия. Получаемая информация используется детьми как в образовательных, так и развлекательных целях. Интересно то, что подростки в указанном опросе не упоминали про художественную цифровую культуру. Представляется, что это связано с тем, что художественная культура (прежде всего музыкальная, в меньшей степени изобразительное искусство и



литература) воспринимается подростками как разновидность информации, как контент. Что касается правовой цифровой культуры, то она, не всегда осознаваемая ребенком, проявляется в вопросах безопасности в киберсреде и в практике распространения контента, которая, например, может быть связана с нарушением авторских прав.

### **Особенности цифровой культуры и творческая реализация подростков**

Давать характеристику цифровой культуре задача непростая, так как мы не можем смотреть на нее отстраненно, она является частью нашей повседневной и деловой жизни. Однако нам важно понять, какие особенности цифровой культуры в первую очередь могут оказывать влияние на подростков. Сложность описания цифровой культуры состоит также в том, что она находится в постоянной динамике. Цифровизация становится одним из проявлений таких черт современной культуры, как мобильность, стремление к совершенствованию, «текучесть» (З. Бауман). Цифровые технологии развиваются, расширяется сфера их применения. Гаджеты наполняются новыми функциями, стремясь удовлетворить наши запросы и одновременно порождая новые потребности. Происходит процесс технологической конвергенции, когда одно устройство объединяет в себе возможности нескольких. Примером тому становится смартфон, выполняющий задачи телефона, компьютера, фотоаппарата, музыкального проигрывателя, игровой консоли и др. Постоянное стремление к конвергенции между устройствами и приложениями является одной из характеристик цифровизации [Lavender, 2010, 129].

Одной из важнейших черт цифровой культуры является особое соединение в ней противоположных начал. Энди Лавендер, анализируя цифровую культуру, обращает внимание на то, что в ней продуктивно сочетаются различные или даже противоречивые явления. В частности, он выделяет такие пары понятий, отражающие разные аспекты цифровой культуры: «авторство/чтение, «серфинг»», «связь/ замкнутость», «конвергенция/рассредоточение», «глобализация/ локализация», «вариативность/

стабильность», «множественность/ единичность», «нетворкинг/ индивидуальное авторство», «процесс/ продукт», «социальный нетворкинг/ солипсизм», «текстуальность/ гипертертекст» и ряд других. Однако, по замечанию Э. Лавендера, простая бинарная модель не совсем адекватна реальности цифровой культуры [Lavender, 2010, 131-132]. Указанные парные характеристики не только проявляются одновременно, сосуществуют параллельно друг с другом, но и вступают с другими характеристиками во взаимоотношения, основанные на конstellациях, образуя в результате новые конфигурации. Такие взаимоотношения характерны для сети как гибкой системы взаимодействия.

Интернет становится социальным пространством для новых форм взаимодействия и самовыражения, которое характеризуется открытостью, возможностью к сотрудничеству (Г. Рейнгольд), к участию (М. Deuze). М. Deuze рассматривает участие как определяющий принцип цифровой культуры, вызванный появлением независимых медиацентров с их стремлением к открытой публикации, к онлайн и офлайн совместному производству медиаконтента, с тем, что каждый может публиковать или загружать контент на веб-сайт [Deuze, 2006, 67]. Процесс участия включает в себя три направления: 1. активное осмысление представленной информации, которое предполагает открытую ответную реакцию на нее; 2. принятие и одновременно модификация и реформирование способов понимания реальности; 3. рефлексивное «собрание» наших собственных конкретных версий реальности [Ibidem, 66]. Все эти направления участия в их взаимосвязи можно рассматривать как проявление такой черты цифровой культуры как интерактивность.

Цифровая среда обладает рядом преимуществ для самовыражения, что делает ее такой востребованной. Во-первых, это технологическая доступность, простота использования цифровых средств, большое количество приложений для решения разного рода задач. Сюда также следует отнести развитую инфраструктуру, предоставляющую доступ к цифровому содержанию. Во-вторых, это факторы социального характера: разветвленная сеть социальных контактов, позволяющая быстро





поделиться результатами своего творчества и также быстро получить отклик на размещенный контент; возможность анонимности; широкие возможности для коллективной деятельности.

Отметим, что виртуальное пространство становится настоящей творческой лабораторией, где можно экспериментировать, «играть» со своим образом, представлять себя в разных ролях, порой невозможных в реальной жизни. Е.Р. Южанинова предлагает рассматривать интернетсамореализацию в двух аспектах: как компенсаторную (в случае проблем с самореализацией в действительности), и как пробную, экспериментальную, которая является более узкой по сравнению с самореализацией в реальности [Южанинова, 2013, 86]. В то же время для цифрового поколения онлайн и оффлайн идентичности не различаются, они образуют единое целое.

Но создание своего образа в онлайн среде не всегда можно рассматривать как акт творческой самореализации. Сетевой образ – это публичный персонаж, создаваемый в расчете на оценку со стороны других пользователей. Сетевая самопрезентация, включающая в себя момент ожидания положительной внешней реакции, может способствовать формированию зависимости от социального признания и одобрения со стороны сверстников. Поэтому вполне возможны приукрашивания и идеализация собственного цифрового образа. На самооценку молодого человека может влиять сравнение с другими участниками сетевой коммуникации. Повышение уровня подобного сравнения в результате потребления, вводящего в заблуждение медийного контента, может иметь пагубные последствия для развития идентичности. Как отмечается, молодежь подвергается опасности создания моделей идентичности, которые отдают приоритет поверхностности над сущностью.

#### **Гипертекстуальность цифровой культуры и «клиповое мышление».**

В качестве одной из центральных характеристик Интернета – центрального феномена цифровой культуры – является гипертекстуальность.

«Гипертекст является своеобразным фундаментом, на котором базируется интернетдискурс, который делает его единым пространством как с точки зрения лингвистики, так и с точки зрения технологий» [Ахренова, 2016, 2]. Единство гипертекста в Интернете обеспечивается с помощью гиперссылок, связывающих в единое целое информацию самую разнообразную по содержанию (новости, сообщения, форумы и т.п.) и по форме (текст, аудио и видео контент). Гипертекст отличается от традиционного линейного текста нелинейным расположением достаточно автономных частей, характеризующихся смысловой завершенностью.

Многозадачность современного ребенка связана с его цифровым образом жизни, с тем, что он «всегда на связи», с сочетанием онлайн и офлайн активностей. Многозадачность, с одной стороны, ведет к высокой скорости переключения внимания на разные источники информации, способности вовлекаться в различные виды деятельности в определенный промежуток времени. С другой стороны, последствием практики многозадачности становится поверхностность восприятия информации, проблемы с концентрацией внимания при решении одной конкретной задачи, информационная перегрузка и информационная усталость.

Принимая во внимание негативные моменты клипового и многозадачного мышления, необходимо признать, что клиповое мышление формируется под воздействием современной цифровой информационной среды и, соответственно, более соответствует ей. Согласимся с мнением, что «современная медиа-многозадачность – это отработка в детском возрасте в новых социокультурных условиях необходимых сегодня механизмов активного переключения внимания вкупе с процессами оптимизации функционирования основных исполнительных функций».

Влияние новой информационной среды на мировоззренческие установки подростка усиливается благодаря воздействию на эмоциональную сферу. Как отмечается, «эффекты информационного воздействия способны принимать форму



сильного впечатления, социокультурные последствия которого характеризуются устойчивостью во времени» [Викторова, Бадаева, 2019, 109]. Такие эффекты-впечатления способны определять ценностные ориентиры человека

Клиповое мышление – это реальность, которую нужно принять и учитывать при взаимодействии с представителями цифрового поколения. В связи с этим многими исследователями поднимается вопрос о задачах, которые ставятся перед педагогами в ходе их работы с «цифровыми аборигенами», подчеркивается необходимость перестройки образовательного процесса.

В заключение следует отметить, что цифровая среда стала неотъемлемой частью нашей жизни. Использование новых технологий в разных областях нашей деятельности: профессиональной, образовательной, художественной, досуговой – кардинальным образом изменило нашу жизнь. Но для детей, для так называемого цифрового поколения цифровой образ жизни является естественным, так как эти технологии сопровождают их с самого рождения. Новые коммуникативные технологии оказывают влияние на процессы социализации, формирования систем социального взаимодействия, на способы восприятия и обработки поступающей информации, затрагивая при этом и интеллектуальную, и эмоциональную сторону личности.

И, не смотря на то, что в настоящее время «цифровую культуру трудно отделить от культуры «нецифровой»» [Соколова, 2012, 9], именно цифровая среда может оказывать определяющее влияние на подрастающее поколение. Цифровая культура, подчеркнем еще раз, включает в себя не только использование новых технологий, но и всю систему связанных с этим взаимоотношений, в том числе, социальных. Использование информационных и коммуникативных средств может стимулировать возникновение новых регулятивов (примером служит появление нетикета), определять самооценку, осознание своего места в социуме, формирование личностной и культурной идентичности. Поэтому очень важным становится сохранение «культурного мостика» между поколениями, чтобы избежать разрыва между культурными кодами «цифровых аборигенов» и

поколением, чьи культурные установки сформировались под влиянием «нецифровой» культуры.

#### **Список использованных источников:**

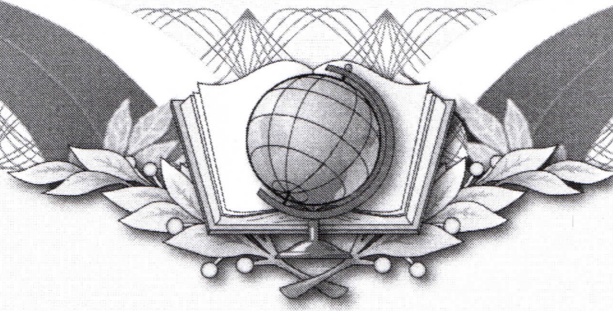
1. Ахренова Н.А. Интернет-дискурс как гипертекст // Вестник Московского государственного областного университета. 2016. №3. С. 4.
2. Барон Н.С. Люди, в которых мы превращаемся: цена постоянного нахождения на связи // Информационное общество. 2010. Вып. 5. С. 18-29.
3. Викторова Е.В., Бадаева Е.В. «Новые» и «старые» социокультурные эффекты информационного воздействия на личность в пространстве Интернет // Коммуникология. 2019. №1. С. 100-112.
4. Галкин Д.В. Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики // Международный журнал исследований культуры. 2012. №3 (8). С. 11-16.
5. Марцинковская Т.Д. Информационная социализация в изменяющемся информационном пространстве // Психологические исследования. 2012. Т. 5. №26. С. 7.
6. Старицына О.А. Клиповое мышление vs образование. Кто виноват и что делать? // Азимут научных исследований: педагогика и психология. 2018. №2 (23). С. 270-274.

*А.А. Батова,  
обучающаяся направления подготовки: «Юриспруденция»  
филиала ФГБОУ ВО «Кубанский государственный  
университет» в г. Новороссийске  
Е.Г. Телегина,  
кандидат юридических наук,  
доцент кафедры гуманитарных дисциплин  
филиала ФГБОУ ВО «Кубанский государственный  
университет» в г. Новороссийске*

#### **УВЛЕЧЕНИЕ АНИМЕ, КАК ЧАСТЬ МОЛОДЕЖНОЙ СУБКУЛЬТУРЫ В СОВРЕМЕННОЙ РОССИИ**







# СВИДЕТЕЛЬСТВО

## о публикации

№ 390178 от 31 декабря 2023 года  
СМИ ЭЛ № ФС 77-75245, Роскомнадзор

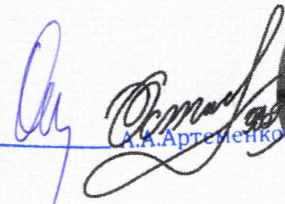
Настоящим свидетельством подтверждается, что  
**Соболев Николай Сергеевич**  
учитель математики, МАОУ СОШ №34 им. Н.К. Боженинко, г.  
Новороссийск

опубликовал(а) в образовательном СМИ  
«Педагогический альманах»  
презентацию на тему:  
**Обучение математике в личносно-ориентированной  
модели образования**

Постоянный адрес публикации:  
<https://www.pedalmanac.ru/390178>

КОПИЯ  
ВЕРНА

Руководитель проекта     Директор  
"Педагогический альманах"     МАОУ СОШ № 34  
Остапченко В.Г.

  
А.А. Артеменко







# ДИПЛОМ

**№ RS 338 - 160633**

Награждается

**Соболев Николай Сергеевич**

учитель математики

МАОУ СОШ № 34 им. Н.К. Божененко

**Победитель (1 место)**

Международного педагогического конкурса

**"Новаторство и традиции"**

**(г. Москва)**

Номинация:

"Педагогические инновации в образовании"

Конкурсная работа:

"Особенности преподавания математики в средней школе с применением цифровых технологий"

Список участников и победителей конкурса размещен на сайте Образовательного портала "ФГОС.РУС"

по адресу: <https://fgos.ru/result>

Свидетельство Роскомнадзора о регистрации СМИ №ФС77-56431

Образовательный портал "ФГОС.РУС"

является проектом Центра гражданского образование «Восхождение» (<https://civiledu.ru>).

**21.02.2024**

Председатель оргкомитета

**Миронова А.Н.**

Директор  
МАОУ СОШ № 34 им. Н.К. Божененко  
А.А.Артеменко







РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«Кубанский государственный университет»  
г. Краснодар

# ДИПЛОМ МАГИСТРА

102312 0175664

ДОКУМЕНТ ОБ ОБРАЗОВАНИИ И О КВАЛИФИКАЦИИ

Регистрационный номер

М/273-М

Дата выдачи

06 июля 2024 года

Директор  
МАОУ СОШ № 34  
А.А.Артеменко



Настоящий диплом свидетельствует о том, что

**Соболев  
Николай Сергеевич**

освоил(а) программу магистратуры по направлению подготовки

01.04.01 Математика

и успешно прошел(ла) государственную итоговую аттестацию

Решением Государственной экзаменационной комиссии  
присвоена(ы) квалификация(и)

**МАГИСТР**  
01.04.01 Математика

(протокол № 34 от «28» июня 2024 г.)

/Руководитель организации  
осуществляющей образовательную  
деятельность



Т.А. Хагуров  
М.П.



# УДОСТОВЕРЕНИЕ

О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

150000248670

Документ о квалификации

Регистрационный номер

у-051121/6

Город

Москва

Дата выдачи

2023 г.

Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

**Соболев  
Николай Сергеевич**

**с 01 марта 2023 г. по 24 апреля 2023 г.**

прошёл(а) повышение квалификации в (на)  
федеральном государственном автономном  
образовательном учреждении  
дополнительного профессионального образования  
«Академия реализации государственной политики  
и профессионального развития работников образования  
Министерства просвещения Российской Федерации»

(лицензия Рособрнадзора серия 90Л01 № 0010068  
регистрационный № 2938 от 30.11.2020)

по дополнительной профессиональной программе

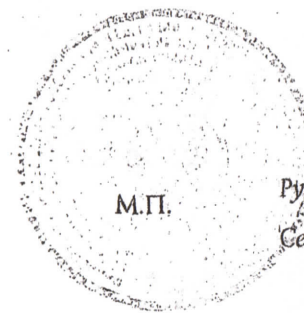
**«Школа современного учителя математики:  
достижения российской науки»**

в объёме

**60 часов**



Директор  
МАОУ СОШ № 34 А.А.Артеменко



М.П.

Руководитель

Секретарь

*М.П.*  
*Минин*



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ, НАУКИ И МОЛОДЕЖНОЙ ПОЛИТИКИ  
КРАСНОДАРСКОГО КРАЯ

Государственное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
«Институт развития образования» Краснодарского края  
(ГБОУ ИРО Краснодарского края)

## УДОСТОВЕРЕНИЕ О ПОВЫШЕНИИ КВАЛИФИКАЦИИ

231201012760

Регистрационный номер № .....

6452/22



Настоящее удостоверение свидетельствует о том, что

**Соболев Николай Сергеевич**

(фамилия, имя, отчество)

с «...11...» марта 2022 г. по «...19...» марта 2022 г.

прошел(а) повышение квалификации в .....

**ГБОУ ИРО Краснодарского края**

(наименование образовательного учреждения (подразделения) дополнительного профессионального образования)

по теме: «Реализация требований обновленных ФГОС НОО,

(наименование проблемы, темы, программы дополнительного профессионального образования)

**ФГОС ООО в работе учителя»**

в объеме ..... **36 часов** .....

(количество часов)

За время обучения сдал(а) зачеты и экзамены по основным дисциплинам программы:

Наименование	Объем	Оценка
Нормативное и методическое обеспечение внедрения обновленных ФГОС НОО, ФГОС ООО	13 часов	зачтено
Внедрение обновленных ФГОС НОО, ФГОС ООО в предметном обучении (математика)	22 часа	зачтено
Итоговая аттестация	1 час	зачтено

Прошел(а) стажировку в (на) .....

(наименование предмета,

организации, учреждения)

Итоговая работа на тему: .....

Ректор ..... **Т.А. Гайдук**

Секретарь ..... **А.И. Илющенко**

Город ... **Краснодар** .....

Дата выдачи ..... **21 марта 2022 г.**

**А.А.Артеменко**