

ІННОВАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ ТА МЕТОДИКИ

УДК 364.4-053.6:004.77

DOI: 10.12958/1817-3764-2024-2-125-130

Попов Олександр Анатолійович,

кандидат педагогічних наук,

асистент кафедри педагогіки та соціальної роботи

Чернівецького національного університету імені Юрія Федьковича,

м. Чернівці, Україна

o.popov@chnu.edu.ua

<https://orcid.org/0000-0002-7135-0476>

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ У СОЦІАЛЬНІЙ РОБОТІ З МОЛОДДЮ

Постановка проблеми. Останнє десятиліття для соціальної роботи як в Україні, так і у світі загалом ознаменувалося дедалі більшим залученням цифрових інструментів у діяльність фахівців. Цей тренд інтенсифікувався внаслідок пандемії COVID-19, коли безпосередній контакт соціальних працівників з їхніми клієнтами був значною мірою ускладненим.

Значний вплив на діджиталізацію соціальної роботи в нашій державі справили концепція цифрової держави та електронних послуг, ініціативи Міністерства цифрової трансформації України, а також схвалення Кабінетом Міністрів України у жовтні 2021 р. Стратегії цифрової трансформації соціальної сфери. Можна констатувати, що з початком повномасштабного російського вторгнення в Україну темпи цифровізації соціальної роботи в нашій державі жодною мірою не знизилися. Одним із проєктів, які були втілені у цей час, є соціальна платформа «Допомога». Вона була розроблена Міністерством соціальної політики України та Міністерством цифрової трансформації України для допомоги особам, які постраждали від війни.

Слід зауважити, що одними з найбільш активних користувачів різноманітних цифрових засобів сьогодні є молоді люди. Це, своєю чергою, актуалізує необхідність подальшої діджиталізації соціальної роботи із цією категорією клієнтів.

Аналіз актуальних досліджень. Застосування цифрових інструментів соціальними працівниками у практичній діяльності вивчалося цілою низкою зарубіжних науковців. Тематика їхніх досліджень охоплює використання у соціальній роботі комп'ютерних, консольних чи мобільних ігор (Schoech, Boyas, Black & Elias-Lambert, 2013; Trepte, Reinecke, Juechems, 2012), інструментів віртуальної чи доповненої реальності (Koivisto et al, 2024; Mittmann, 2023), соціальних мереж (Boddy & Dominelli, 2016), штучного інтелекту (Reamer, 2023), сучасний стан використання інформаційно-комунікаційних технологій у різних країнах (Mishna et al, 2022) тощо.

Різні аспекти діджиталізації соціальної роботи також були предметом дослідження українських учених. Так, Т. Семигіна, О. Карагодіна та С. Дворяк проаналізували шляхи використання цифрових технологій під час проведення досліджень із соціальної роботи (Семигіна, Карагодіна, Дворяк, 2020); Н. Федірко розкрила сучасні тенденції у цифровому соціальному захисті в Україні (Федірко, 2022); О. Гавриш охарактеризувала специфіку діджиталізації соціальної роботи в Німеччині (Гавриш, 2021); Г. Давиденко розкрила теоретико-методологічні засади цифрової інклюзії та доступності (Давиденко, 2023); Л. Кримчак висвітлила роль цифрових технологій у діяльності соціальних

служб у громадах (Кримчак, 2022); А. Каркач та Т. Семигіна розкрили специфіку цифрової ресоціалізації літніх людей (Каркач, 2020; Семигіна, Каркач, 2021).

Однак в українській науковій думці дотепер малодослідженою є специфіка використання діджитал-інструментів у соціальній роботі з молодими людьми.

Метою статті є визначення можливих шляхів застосування цифрових інструментів у практиці соціальної роботи з молоддю.

Методологія та методи дослідження. Дослідження було проведено у формі desk research та передбачало здійснення аналізу наукових публікацій в українських та закордонних наукових виданнях.

Виклад основного матеріалу дослідження. Під цифровими інструментами в межах нашого дослідження будемо розуміти програмне забезпечення, додатки або електронні платформи, що використовуються для вирішення певних завдань соціальної роботи.

Насамперед зауважимо, що у соціальній роботі з молодими людьми можуть застосуватися офлайніві цифрові інструменти (не потребують доступу до мережі Інтернет), онлайніві цифрові інструменти (вимагають наявності постійного доступу до мережі Інтернет) та цифрові інструменти змішаного типу (онлайніві функції використовуються, утім, робота можлива і в офлайн-режимі).

Як засвідчують дані порталу DataReportal, на якому щороку опубліковуються аналітичні звіти щодо використання Інтернету та соціальних медіа у різних країнах світу, станом на січень 2024 р. в Україні спостерігався досить високий рівень проникнення Інтернету – 79,2% від загального населення (Digital 2024: Ukraine, 2024). З огляду на те, що молоді люди, як правило, є найбільш активними користувачами Інтернету, можна припустити, що рівень проникнення Інтернету в молодіжному середовищі є ще вищим.

Зважаючи на вищевикладене, у роботі з молодими людьми доцільним є використання усіх трьох типів цифрових інструментів із відведенням особливого значення засобам онлайнівого та змішаного типів.

Як відзначають американські дослідники Д. Шойх, Дж.Ф. Бойяс, Б.М. Блек та Н. Еліас-Ламперт, переважна більшість молоді у США грає в комп'ютерні, консольні чи мобільні ігри (Schoech et al., 2013, p. 199). Можна стверджувати, що в Україні ситуація є схожою. Такий стан справ актуалізує використання ігрових цифрових інструментів у соціальній роботі з молодими людьми. Власне, у західноєвропейській та американській науковій думці вже було здійснено низку досліджень щодо вивчення позитивного впливу комп'ютерних, консольних та мобільних ігор. До прикладу, німецькі дослідники С. Трепте, Л. Райнеке та К. Юехемс за підсумками проведеного дослідження стверджують, що онлайн-геймінг може сприяти формуванню у особи соціального капіталу та реальних мереж соціальної підтримки. На їхню думку, ігрові електронні засоби доцільно використовувати з метою фасилітації соціальних інтеракцій, а особливо цінними вони можуть бути у роботі з маломобільними особами, які недостатньою мірою вступають у соціальну взаємодію в реальному житті (Trepte et al., 2012). Слід відзначити, що вже існують приклади розроблення спеціалізованих електронних ігор безпосередньо для вирішення певних завдань соціальної роботи. До їх числа належить вебгра для планшетів Choices & Consequences, розроблена на базі Техаського університету в Арлінгтоні (США) для профілактики хімічних адикцій та насильницької поведінки у молодіжному середовищі (Schoech et al., 2013). Загалом ігрові діджитал-інструменти можуть застосовуватися як для збору додаткової інформації про клієнтів, наприклад шляхом спостереження за ними у спеціально створених ігрових умовах, так і задля здійснення інформаційно-просвітницької діяльності чи з метою формування у клієнтів певних навичок, у тому числі соціальних.

Схоже застосування можуть мати і цифрові інструменти, які передбачають «занурення» користувачів у віртуальну (далі – VR) чи доповнену (далі – AR) реальність, до того ж чимало з них реалізовано в ігровому інтерактивному форматі. AR на відміну від VR не створює повновимірну віртуальну реальність, а генерує

віртуальні елементи, що накладаються на реальний світ, доповнюючи його. Варто зазначити, що AR є більш доступною технологією, адже не вимагає обов'язкового використання спеціальних окулярів, як VR, а може забезпечуватися через екрани планшетів чи мобільних телефонів (Mittmann et al., 2023). Серед прикладів VR-інструментів можна навести квест-кімнату віртуальної реальності, розроблену під час реалізації проєкту *Mystery 24/7* у 2020–2021 рр. у Фінляндії. Апробація VR-квест-кімнати засвідчила ефективність її використання соціальними працівниками під час здійснення професійної реабілітації молодих людей і, зокрема, з метою подолання їх соціальної ексклюзії (Koivisto et al., 2024). Одним зі зразків AR-інструментів є мобільна гра *The Woods*, яка створена з метою навчання способам позитивної соціальної інтеракції. Гра передбачає одночасну участь двох гравців, які повинні узгоджувати свої рухи для взаємодії з віртуальними об'єктами, а її сюжет пов'язаний із подоланням соціальної ізоляції гравцями (Mittmann et al., 2023).

Широко застосовуються у соціальній роботі з молодими особами засоби організації мережевої взаємодії. За підсумками здійсненого аналізу наукової літератури (Кримчак, 2022; Mishna et al., 2022) можна виокремити такі розповсюджені способи їх використання:

– текстові чи аудіоповідомлення – мають на меті оперативне інформування, узгодження дій, часу зустрічей чи нагадування і зазвичай передбачають використання електронної пошти або ж таких застосунків, як WhatsApp, Telegram, Viber і т. д.;

– онлайн-консультування чи терапія – здійснюється переважно з використанням таких засобів дистанційного відеозв'язку, як Skype, Zoom, Google Meet, Microsoft Teams, FaceTime і т. д.;

– чат-боти – здебільшого використовуються для інформування чи консультування клієнтів із приводу найбільш типових проблем та створюються на основі таких цифрових інструментів, як Telegram чи Viber.

Молоді люди, як правило, є активними користувачами соціальних мереж. За даними

порталу DataReportal, найпопулярнішими соціальними мережами у січні 2024 р. в Україні були YouTube, TikTok, Facebook, Instagram, LinkedIn та X (Digital 2024: Ukraine, 2024). Останнім часом ці діджитал-інструменти дедалі ширше задіюються у межах соціальної роботи з молодими особами. Варто зауважити, що соціальна мережа LinkedIn є менш релевантною у цьому контексті, адже її головним призначенням є пошук і встановлення ділових контактів.

Узагальнюючи публікації у науковій літературі (Boddy & Dominelli, 2016; Mishna et al., 2022), можемо виділити такі шляхи застосування соціальних мереж у соціальній роботі з молоддю: інформування клієнтів щодо діяльності соціальної служби чи запланованих заходів, просвітницька діяльність, адвокаційна діяльність, координація спільних дій у межах акцій, заходів під час здійснення соціальної роботи з громадою, фасилітація клієнтських груп підтримки, швидка комунікація з клієнтами, пошук додаткової інформації про клієнтів, наприклад для оцінки ризиків чи планування подальшої роботи з випадком.

Відносно новим, утім, доволі перспективним явищем для соціальної роботи є інтеграція цифрових інструментів, які базуються на використанні штучного інтелекту (далі – ШІ). Як відзначає американський дослідник Ф. Рімер, найбільший потенціал має використання ШІ у галузі клінічної соціальної роботи, зокрема для оцінки ризиків, визначення потреб клієнтів, необхідних соціальних послуг, передбачення можливих результатів роботи, здійснення консультування тощо. Так, ChatGPT може генерувати для клієнтів пропозиції щодо способів вирішення їхніх особистісних проблем, терапевтичний чат-бот Woebot використовує обробку природної мови та вивчені відповіді, щоб симулювати терапевтичну бесіду, ШІ-наставник Wysa реагує на емоції користувачів і пропонує їм техніки управління емоціями та сприяння психічному благополуччю в контексті само-допомоги (Reamer, 2023).

Варто відзначити, що діджитал-засоби доволі часто використовуються на додачу до

традиційної офлайн-взаємодії з клієнтами (Mishna et al., 2022).

Висновки та перспективи подальших досліджень. Підсумовуючи вище викладене, відзначимо, що у соціальній роботі з молодими людьми застосовуються різноманітні цифрові інструменти. Найбільш розповсюдженими з них є комп'ютерні, консольні чи мобільні ігри, VR- чи AR-засоби, інструменти організації мережевої взаємодії (електронна пошта, месенджери, програми для організації відеоконференцій), соціальні мережі, штучний інтелект. До основних переваг застосування діджитал-інструментів у соціальній роботі з молоддю належать: підвищення доступності послуг, у тому числі за рахунок можливості користуватися багатьма ресурсами у позаробочий час, висока інклюзивність, перспектива охоплення послугами більшої кількості користувачів, висока швидкість комунікації та реагування, зниження витрат за рахунок дистанційного зв'язку, більш якісна оцінка потреб клієнтів і, як наслідок, краща персоналізація та гнучкість надання послуг.

Разом із тим дедалі ширше залучення цифрових інструментів у соціальну роботу з молоддю зумовлює низку викликів, які постають перед нею, зокрема: забезпечення конфіденційності та захист особистісних даних користувачів, які можуть бути уразливими внаслідок кібератак, етичні аспекти застосування діджитал-засобів (наприклад, урегулювання можливості використання соціальних мереж для пошуку інформації про клієнтів чи комунікації з ними через особисті акаунти у соціальних мережах тощо), постійна необхідність опанування нових «цифрових» компетенцій, технічні обмеження, які особливо гостро постають унаслідок бойових дій в Україні (зникнення світла чи доступу до мережі Інтернет під час комунікації з клієнтом) і т. д.

Зауважимо, що окреслений перелік як переваг, так і викликів, з якими стикається соціальна робота у зв'язку з імплементацією цифрових інструментів, не є вичерпним і може бути предметом подальших наукових досліджень.

Література

1. Гавриш О. Діджиталізація в соціальній роботі – потреби та виклики спеціалістів із соціальної роботи в Німеччині. *Технології електронного навчання*. 2021. № 5. С. 79–83. DOI: <https://doi.org/10.31865/2709-840052021247383>
2. Давиденко Г. Цифрова інклюзія та доступність: соціальна діджиталізація : монографія. Вінниця : ТВОРИ, 2023. 240 с. DOI: <https://doi.org/10.58521/978-617-552-348-3-2023-236>
3. Каркач А. Цифрова ресоціалізація літніх людей в умовах територіального центру соціального обслуговування. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського*. 2020. № 3(132). С. 173–179. DOI: <https://doi.org/10.24195/2617-6688-2020-3-20>
4. Кримчак Л. Цифрові технології як інструмент у діяльності соціальних служб. *Sworld-Us Conference Proceedings*. 2022. № 1 (usc10-01). С. 4–8. DOI: <https://doi.org/10.30888/2709-2267.2022-10-01-010>
5. Семигіна Т. В., Карагодіна О. Г., Дворяк С. В. Цифровий формат досліджень із соціальної роботи: рефлексії практичного досвіду. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського*. 2020. № 3(132). С. 89–97. DOI: <https://doi.org/10.24195/2617-6688-2020-3-10>
6. Семигіна Т., Каркач А. Цифрові компетентності соціальних працівників як передумова готовності до навчання літніх людей. *Path of Science*. 2021. № 7(5). С. 5008–5018. DOI: <http://dx.doi.org/10.22178/pos.70-2>
7. Федірко Н. В. Цифровий соціальний захист в Україні: передумови та стратегічні виклики. *Соціально-трудова відносина: теорія та практика*. 2022. № 12(1). С. 1–13. DOI: [http://doi.org/10.21511/slrtp.12\(1\).2022.01](http://doi.org/10.21511/slrtp.12(1).2022.01)
8. Mishna F., Sanders J. E., Daciuk J., Milne E., Fantus S., Bogo M., Fang L., Greenblatt A., Rosen P., Houry-Kassabri M., Lefevre M. #socialwork: An International Study Examining Social Workers' Use of Information and Communication Technology. *The British Journal of Social Work*. 2022. Vol. 52. No. 2. P. 850–871. DOI: <https://doi.org/10.1093/bjsw/bcab066>
9. Boddy J., Dominelli L. Social Media and Social Work: The Challenges of a New Ethical Space. *Australian Social Work*. 2016. № 70(2). P. 172–184. DOI: <https://doi.org/10.1080/0312407X.2016.1224907>

10. Koivisto J.-M., Nykänen K., Kuuluvainen S., Maunula J., Kauhanen E., Varjonen K., Jumisko-Pyykkö S., Koskela K., & Romppanen T. (2024). Designing and developing a virtual reality escape game for youth vocational rehabilitation. *International Social Work*. 2024. № 67(1). P. 66–85. DOI: <https://doi.org/10.1177/00208728221143653>
11. Digital 2024: Ukraine. URL: <https://datareportal.com/reports/digital-2024-ukraine> (date of access: 10.06.2024).
12. Reamer F. Artificial Intelligence in Social Work: Emerging Ethical Issues. *International Journal of Social Work Values and Ethics*. 2023. № 20(2). P. 52–71. DOI: <https://doi.org/10.55521/10-020-205>
13. Schoech D., Boyas J. F., Black B. M., Elias-Lambert N. Gamification for Behavior Change: Lessons from Developing a Social, Multiuser, Web-Tablet Based Prevention Game for Youths. *Journal of Technology in Human Services*. 2013. № 31(3). P. 197–217. DOI: <https://doi.org/10.1080/15228835.2013.812512>
14. The Use of Augmented Reality to Improve Social Skills: A Scoping Review (Preprint) / G. Mittmann et al. *JMIR Serious Games*. 2023. Vol. 11: e42117. P. 1–16. DOI: <https://doi.org/10.2196/42117>
15. Trepte S., Reinecke L., Juechems K. The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior*. 2012. № 28(3). P. 832–839. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>

References

1. Boddy, J., & Dominelli, L. (2016). Social Media and Social Work: The Challenges of a New Ethical Space. *Australian Social Work*, 70(2), 172–184. DOI: <https://doi.org/10.1080/0312407X.2016.1224907>
2. Davydenko, H. (2023). Tsyfrova inkluziia ta dostupnist: sotsialna didzhytalizatsiia [Digital inclusion and accessibility: social digitalization]. Vinnytsia: TVORY. DOI: <https://doi.org/10.58521/978-617-552-348-3-2023-236> [in Ukrainian].
3. Digital 2024: Ukraine. 2024. *datareportal.com*. Retrieved from <https://datareportal.com/reports/digital-2024-ukraine>
4. Fedirko, N. (2022). Tsyfrovyi sotsialnyi zakhyst v Ukraini: peredumovy ta stratehichni vyklyky [Digital social protection in Ukraine: prerequisites and strategic challenges]. *Sotsialno-trudovi vidnosyny: teoriia ta praktyka – Social and labour relations: theory and practice*, 12(1), 1–13. DOI: [http://doi.org/10.21511/slrtp.12\(1\).2022.01](http://doi.org/10.21511/slrtp.12(1).2022.01) [in Ukrainian].
5. Havrysh, O. (2021). Didzhytalizatsiia v sotsialnii roboti – potreby ta vyklyky spetsialistiv z sotsialnoi roboty v Nimechchyni [Digitalization in social work – needs and challenges of social workers in Germany]. *Tekhnologii elektronnoho navchannia – E-Learning TeXnology*, 5, 79–83. DOI: <https://doi.org/10.31865/2709-840052021247383> [in Ukrainian].
6. Karkach, A. (2020). Tsyfrova resotsializatsiia litnikh liudei v umovakh terytorialnoho tsentru sotsialnoho obsluhovuvannia [Digital resocialisation of the elderly people in the territorial centre of social services]. *Naukovyi visnyk Pivdennoukrajinskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni K. D. Ushynskoho – Scientific Bulletin of South Ukrainian National Pedagogical University Named after K. D. Ushynsky*, 3(132), 173–179. DOI: <https://doi.org/10.24195/2617-6688-2020-3-20> [in Ukrainian].
7. Koivisto, J.-M., Nykänen, K., Kuuluvainen, S., Maunula, J., Kauhanen, E., Varjonen, K., Jumisko-Pyykkö, S., Koskela, K., & Romppanen, T. (2024). Designing and developing a virtual reality escape game for youth vocational rehabilitation. *International Social Work*, 67(1), 66–85. DOI: <https://doi.org/10.1177/00208728221143653>
8. Krymchak, L. (2022). Tsyfrovi tekhnologii yak instrument u diialnosti sotsialnykh sluzhb [Digital technologies as a tool in the activities of social services]. *Sworld-Us Conference Proceedings, 1(usc10-01)*, 4–8. DOI: <https://doi.org/10.30888/2709-2267.2022-10-01-010> [in Ukrainian].
9. Mishna, F., Sanders, J. E., Daciuk, J., Milne, E., Fantus, S., Bogo, M., Fang, L., Greenblatt, A., Rosen, P., Khoury-Kassabri, M., & Lefevre, M. (2022). #socialwork: An International Study Examining Social Workers' use of information and Communication Technology. *The British Journal of Social Work*, 52(2), 850–871. DOI: <https://doi.org/10.1093/bjsw/bcab066>
10. Mittmann, G., Zehetner, V., Hoehl, S., Schrank, B., Barnard, A., & Woodcock, K. (2023). Using Augmented Reality Toward Improving Social Skills: Scoping Review. *JMIR serious games*, 11, e42117. DOI: <https://doi.org/10.2196/42117>
11. Reamer, F. (2023). Artificial Intelligence in Social Work: Emerging Ethical Issues. *International Journal of Social Work Values and Ethics*, 20(2), 52–71. DOI: <https://doi.org/10.55521/10-020-205>
12. Semigina, T. V., Karagodina, O. H., & Dvoriak, S. V. (2020). Tsyfrovyi format doslidzen iz sotsialnoi roboty: refleksii praktychnoho dosvidu [Digital format of social work research: reflections of practical experience]. *Naukovyi visnyk Pivdennoukrajinskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni*

K. D. Ushynskoho – *Scientific Bulletin of South Ukrainian National Pedagogical University Named after K. D. Ushynskiy*, 3(132), 89–97. DOI: <https://doi.org/10.24195/2617-6688-2020-3-10> [in Ukrainian].

13. Semigina, T., & Karkach, A. (2021). Tsyfrovi kompetentnosti sotsialnykh pratsivnykiv yak peredumova hotovnosti do navchannia litnikh liudei [Social Workers' Digital Competencies as a Prerequisite of their Readiness for Education of Elderly People]. *Path of Science*, 7(5), 5008–5018. DOI: <https://doi.org/10.22178/pos.70-2> [in Ukrainian].

14. Schoech, D., Boyas, J. F., Black, B. M., & Elias-Lambert, N. (2013). Gamification for Behavior Change: Lessons from Developing a Social, Multiuser, Web-Tablet Based Prevention Game for Youths. *Journal of Technology in Human Services*, 31(3), 197–217. DOI: <https://doi.org/10.1080/15228835.2013.812512>

15. Trepte, S., Reinecke, L., & Juechems, K. (2012). The social side of gaming: How playing online computer games creates online and offline social support. *Computers in Human Behavior*, 28(3), 832–839. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.12.003>

Попов О. А. Використання цифрових інструментів у соціальній роботі з молоддю

Статтю присвячено аналізу сучасної стану використання цифрових інструментів у практиці соціальної роботи з молодими людьми.

Уточнено зміст поняття «цифрові інструменти» в контексті предмету дослідження, зокрема як програмне забезпечення, додатки або електронні платформи, що використовуються для вирішення певних завдань соціальної роботи. Базуючись на статистиці щодо рівня проникнення Інтернету в Україні на початку 2024 р., обґрунтовано доцільність застосування у соціальній роботі з молодими особами офлайн, онлайн та змішаних цифрових інструментів.

На основі аналізу наукової літератури визначено можливі шляхи використання комп'ютерних, консольних та мобільних ігор у межах соціальної роботи з молоддю. Відзначено наявність прикладів розроблення спеціалізованих електронних ігор безпосередньо для розв'язання завдань соціальної роботи. Розкрито відмінності між цифровими засобами, які передбачають занурення користувачів у віртуальну та доповнену реальність, наведено приклади вже апробованих діджитал-інструментів, які застосовуються у соціальній роботі, до кожної з них. На підставі узагальнення публікацій у науковій літературі визначено основні шляхи використання інструментів організації мережевої взаємодії та соціальних мереж у соціальній роботі з молодими людьми. З'ясовано потенційні можливості інтеграції цифрових інструментів, які базуються на використанні штучного інтелекту в практику діяльності соціальних працівників, наведено приклади таких діджитал-інструментів. Установлено, що діджитал-засоби доволі часто використовуються на додачу до традиційної офлайн-взаємодії з клієнтами.

Визначено основні переваги застосування цифрових інструментів у межах соціальної роботи з молоддю, а також ключові виклики, які постають перед нею у змінній реальності.

Ключові слова: цифрові інструменти, діджиталізація соціальної роботи, цифровізація соціальної роботи, соціальна робота з молоддю.

Popov O. A. Digital tools in social work practice with young people

The article analyzes contemporary application of digital tools in social work practice with young people.

Given the subject of study, the concept of “digital tools” is interpreted as software, applications or electronic platforms used to solve certain tasks of social work. With consideration of statistics regarding Internet penetration level in early 2024 in Ukraine, the use of offline, online and mixed digital tools in social work with young people is justified.

Possible ways of computer, console and mobile games implementation in social work practice with young people are presented. The example of a computer game, which was designed and developed directly for social work is given. The differences between digital tools that involve the “immersion” of users into virtual and augmented reality are revealed. Examples of VR- and AR-applications already used in social work practice are provided. Major areas of application of tools for organizing online-communication and interaction are revealed. The most widespread social media platforms in Ukraine are determined as of early 2024. Key areas of using social media in social work practice with youth are outlined. The possibilities of integrating Artificial Intelligence tools into the social work practice with young people are delineated, examples of such AI-instruments are given. The article also indicates that digital tools are often used in addition to traditional offline interaction with the clients.

The main advantages of digital tools implementation in social work practice with young people, as well as the key emerging challenges related to social work digitalization are identified.

Key words: digital tools, digitalization of social work, social work with youth.

Стаття надійшла до редакції 11.06.2024 р.

Прийнято до друку 27.09.2024 р.

