

ОБЩЕСТВОЗНАНИЕ

11 класс

Практическая работа по теме «Молодежные субкультуры» Спецификация

Назначение практической работы.

Цель работы: формирование у обучающихся представления об особенностях молодежных субкультур.

Задачи учебного занятия - достижение образовательных результатов:

– **личностный результат** - формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;

– **метапредметный результат** – отработка навыков смыслового чтения; развитие умения создавать обобщения, сравнивать, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы; излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи; объяснять явления и процессы, выявляемые в ходе познавательной деятельности.

– **предметный результат** – давать характеристики различных молодежных субкультур и приводить конкретные примеры, высказывать обоснованное мнение о роли субкультур в жизни общества.

Характеристика практической работы

На выполнение практической работы отводится один урок (до 45 минут). Практическая работа основана на анализе комплекса источников различной типовой (текстовые, графические, статистические) и видовой принадлежности, связанных с характеристикой современных молодежных субкультур. Возможна организация работы в группах. Содержание практической работы может быть дополнено и изменено учителем.

План (спецификация) практической работы

№ п/п	Проверяемые виды деятельности	Тип	Уровень сложности	Макс. балл	№ задания
1	Умение проводить поиск информации в источниках разных типов	РО	Б		1
2	Умение использовать принципы причинно-следственного, структурно-функционального анализа для изучения социальных процессов и явлений	РО	П		1
3	Умение объяснять явления и процессы, выявляемые в ходе познавательной деятельности.	РО	П		1
4	Умение излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи	РО	П		1
5	Умение представлять результаты познавательной деятельности в свободной форме по заданным параметрам	РО	П		1

Система оценивания отдельных заданий и работы в целом

Задание 1 оценивается в зависимости от полноты и правильности ответа в соответствии с критериями оценивания.

Полученные обучающимся баллы за соответствие всем критериям суммируются. Суммарный балл переводится в отметку по пятибалльной шкале с учётом рекомендуемой шкалы перевода:

% выполнения	Количество баллов	Отметка по 5-балльной шкале
80–100	11-13	«5»

60–74	8–10	«4»
40–59	5–7	«3»
0–39	4 и менее	«2»

Демонстрационный вариант

Инструкция по выполнению работы

Работа состоит из одного задания с заданными параметрами.

На выполнение работы по социологии отводится 1 час (45 минут).

Ответ к заданию дается в развернутом виде.

При выполнении задания можно пользоваться черновиком. Записи в черновике не учитываются при оценивании работы.

Желаем успеха!

Учебные материалы и дополнительная литература:

- Обществознание: 10 класс: базовый уровень: учебник для учащихся общеобразовательных организаций / О.Б.Соболева, В.В. Барабанов, С.Г.Кошкина, С.Н.Малявин; под общ.ред. Г.А.Бордовского. – М.: Вентана-Граф, 2019.
- Кравченко А.И. Введение в социологию: 10-11 кл.: Учебное пособие для классов гуманитарного и социально-экономического профиля. –М.: АСТ: Астрель: Транзиткнига, 2006.
- Кузнецова В.Н. Социология молодёжи: учебное пособие. –М.: Гардарики, 2005.
- Левикова С.И. Молодёжная субкультура. – М.: Фаир-Пресс; / Гранд, 2004.
- Манько Ю.В., Оганян К.М. Социология молодёжи: учебное пособие. –СПб.: Петрополис, 2008.
- Российская социологическая энциклопедия / под общей редакцией академика РАН Г.В. Осипова. – М.: Издательская группа НОРМА-ИНФРА-М, 1998.
- Сикевич З.В. Молодёжная культура: «за» и «против». Заметки социолога. –Л., 1990.
- Волков Ю.Г. Социология. –М.: Гардарики, 2000.
- Шабанов Л.В. Социально-психологические характеристики молодёжных субкультур: социальный протест или вынужденная маргинальность. –Томск, 2005.
- Щепанская Т.Б. Символика молодёжной субкультуры. – СПб.: Наука, 1993.

Практическая работа по теме «Молодежные субкультуры»

Задание 1. Используя материалы для изучения, интернет-ресурсы (по желанию) подготовьте небольшое сообщение об одной из молодежных субкультур, опираясь на следующий примерный план:

- 1) Обстоятельства зарождения субкультуры (место, время, исторические события/процессы/явления и т.д.);
- 2) Демографические характеристики и социальный состав участников;
- 3) Краткая характеристика элементов субкультуры: норм и ценностей, языка, символики, форм коммуникации и т.д.
- 4) Распространенность субкультуры, характер (позитивный или негативный) и степень влияния на современное общество.

В сообщении обязательно объясните выбор темы, выскажите свое мнение, почему субкультуры привлекают молодежь, а также дайте оценку распространению субкультур в современном обществе.

Геймеры¹

Субкультура геймеров зародилась недавно. С появлением компьютерных игр, а позже и Интернета молодежь стала активно общаться в сети. Компьютерные сетевые игры для них — это возможность общаться в действии: вместе с другими, зачастую иностранными, сверстниками проходить задания и побеждать врагов.

Геймер в переводе с англ. *gamer* — игрок, в широком смысле слова это человек, постоянно играющий в компьютерные игры. К геймерам можно отнести:

а) людей, увлекающихся компьютерными играми наряду с прочими общечеловеческими развлечениями не в ущерб возложенным на него социальным функциям;

б) людей, испытывающих нездоровое патологическое стремление к компьютерным играм, повлекшее за собой некоторое смещение восприятия реальности, но не переходящее в ранг психического отклонения;

в) людей, которые занимаются компьютерными играми на профессиональной, коммерческой основе.

Важное место в любой картине мира занимает образ «Я» — некое представление о самом себе. Попадая в виртуальный мир компьютерных игр, человек получает новое имя. Оно символизирует начало его «виртуальной жизни». Трансформируя образ своего «Я», геймер соединяет в своем сознании две разные жизни — виртуальную и реальную, и два разных образа — образ реального человека и, например, компьютерного героя. Он начинает заново социализироваться, постигать нормы и ценности другого мира, что каждый раз способствует сохранению как самой картины мира геймеров, так и воспроизводству всей субкультуры геймеров в целом.

Данная субкультура характеризуется наличием специфического языка. Сленг геймеров, как и другие виды молодежного жаргона, вобрал в себя части других сленговых систем, например программистов, общемолодежный сленг, мат, термины разных наук, слова из иностранных языков и т.д.

Символика субкультуры геймеров, как и любой субкультуры, постоянно модифицируется. Она способна впитывать в себя разные символы других субкультур — в субкультуре геймеров можно встретить элементы символики, начиная от различных религиозных групп и молодежных музыкальных течений, до символики общественно-политических движений. Все зависит от личных предпочтений самого геймера — какую музыку он слушает, какие жанры игр предпочитает и т.д.

Как и любая субкультура, субкультура геймеров предполагает неравенство. У геймеров есть трехступенчатая иерархия статусов: ламер, геймер, читер. Ей соответствует трехступенчатая система игровых навыков: юзер, программист, хакер; и деление на кланы — сообщества геймеров по уровню профессионализма, пристрастию к одному жанру игр и т.д.

Таким образом, данная субкультура включает в себя следующие компоненты: специфические нормы и ценности; традиции; язык и терминологию; символику. Все эти компоненты определяются специфической картиной мира геймеров, которая влияет на поведение и отношение к жизни.

Важнейшей системной характеристикой являются жанры игр — они определяют членство в кланах, мировоззрение, внешний вид и т.д.

Социально-демографические характеристики «портрета» геймера отражают половозрастную структуру, занятость и социальный статус. Соотношение полов в среднем среди геймеров — 56% мужчин и 44% женщин, наиболее активный возраст — 17-22 года, 74% всех опрошенных геймеров — две трети заняты в коммерческой сфере, более половины всей совокупности — студенты и учащиеся.

Виртуальный мир компьютерных игр, в которые играют геймеры, зачастую жесток и беспощаден, настроен враждебно к виртуальному герою. Сам же герой противостоит

¹ Шур П.Г. Геймеры как субкультура информационного общества.[Электронный ресурс] Режим доступа. — URL: <https://elib.gstu.by/bitstream/handle/220612/14502/Шур,%20П.%20Г.%20Геймеры%20как...pdf> (дата обращения 20.08.2019).

этому миру, имея для этого все необходимое: силу, ум, знания, оружие, средства защиты и т.д. Ему приходится «убивать» компьютерных «врагов», а те, в свою очередь, пытаются «убить» его. Человек, находясь длительное время в такой среде, может переносить ее законы на реальный мир. Эта пропаганда агрессии в контексте социального обучения, может провоцировать вспышки агрессии у молодежи, и нуждается в более пристальном изучении. Дети и подростки особенно подвержены негативному воздействию средств массовой информации, что было доказано экспериментально еще в 60-ые годы, поскольку они, в отличие от взрослых, принимают негативное поведение за образец. Так же проблемами субкультуры геймеров являются феномены компьютерной и интернет зависимости.

Однако игры действуют не только негативно на геймеров — они развивают быстроту реакции и скорость мысли, настойчивость и целеустремленность, даже ловкость. Игры через Интернет помогают подучить английский и расширить круг своих знакомых. Недавние американские исследования показывают, что геймеры, пришедшие в бизнес (соответственно довольно юные ребята) показывают невиданные результаты, поскольку бизнес для них — та же игра.

Таким образом, субкультура геймеров является сложным явлением, требующим пристального внимания и изучения.

Отаку («анимешники»)²

Впервые в качестве термина это слово появилось в цикле статей «Исследование «отаку»» эссеиста НакамориАкио. Цикл публиковался в журнале «Мангабурикко» в период с июня по декабрь 1983 года, и в названии было использовано слово, которым, по наблюдениям Накамори, чаще всего называли друг друга представители субкультуры.

Отаку – преданный поклонник аниме (японская анимация) или манги (японские комиксы). В Японии словом «отаку» называют фанатов, чье увлечение доходит до крайности. Отаку критикуют даже создатели аниме. Поэтому, в связи с таким негативным значением, мы будем использовать более нейтральное слово – анимешник – для обозначения любителя аниме и манги.

В середине 90х по российскому телевидению стали показывать сериалы «Роботек», «Спиди-гонщик», «Макрон», «Сейлор Мун» и многие другие. Именно последний названный аниме-сериал положил начало повсеместному объединению любителей «японских мультиков» в различные клубы. Одним из таких клубов стал московский клуб «R.An.Ma» (Российская ассоциация аниме и манги), созданный в 1996 году. В конце 90-х – начале 2000-х появляются и первые статьи в СМИ про аниме и российское аниме-движение, издаются первые специализированные журналы («Великий дракон», «Аниме-гид» и пр.). А первые выходы в сеть интернет открыли анимешникам доступ к манге.

Со временем в 2000х благодаря стараниям «МС intertainment» и «Сакура-пресс» на полках российских магазинов появились первые лицензионные кассеты и диски с аниме и печатная манга на русском. Это можно назвать второй волной, после середины 90х, охватившую ещё большее количество молодёжи.

Теперь и старожилы, и новички имеют возможность смотреть и читать любимые произведения в любом медиа-формате.

Тогда же анимешники-энтузиасты начали организовывать различные мероприятия: фестивали и вечеринки. Подобные мероприятия проводятся практически в каждом крупном городе России («Аниматрикс» в Москве, «Анимацури», «Манифест», «Отаку Фестиваль» в Санкт-Петербурге, «Всероссийский фестиваль японской анимации» в

² Крюкова А.С. Субкультура анимешников и ее влияние на российскую молодежь // Научное сообщество студентов: Междисциплинарные исследования: сб. ст. по мат. VIII междунар. студ. науч.-практ. конф. № 5(8). URL: [https://sibac.info/archive/meghdis/5\(8\).pdf](https://sibac.info/archive/meghdis/5(8).pdf) (дата обращения: 20.08.2019); Хлюпова Е. Субкультура отаку. [Электронный ресурс] Режим доступа. — URL: <https://pptcloud.ru/obshh/subkultura-otaku> (дата обращения 20.08.2019).

Воронеже, «Дай-фест» в Омске, «Отакун» и т.д.) и в них может принять участие любой желающий как в качестве участника, так и в качестве зрителя.

Что же может предложить такой фестиваль?

Открываем программу любого такого мероприятия и видим: косплей (переодевание в костюмы героев японской анимации, игры, фильмов и отыгрывание их ролей) - сценки (постановки), косплей-дефиле, караоке, фотокосплей, фанарт – это лишь минимальный список. Некоторые включают дефиле по японской уличной моде, разнообразной своими стилями и направлениями. Некоторые включают конкурсы фанфиков, кукольного косплея, танцевальные номера, чиби-дефиле, где можно увидеть детей, одетых в костюмы персонажей и многое, многое другое.

Круг занятий анимешников охватывает такие сферы, как: изучение японского языка; косплей; рисование и (или) создание манги (японских комиксов); широкий спектр коллекционирования (фигурок персонажей, манги, артбуков и пр.); занятия восточными единоборствами (карате, кендо и пр.); серьёзное изучение культуры и искусства Японии (например, в вузе); изучение японской национальной кухни; чтение фанфиков (фанатских литературных произведений по мотивам различных аниме, мультипликации, фильмов, сериалов, игр и пр.); пробуждение интереса к японской культуре.

Как отличить отаку? Отаку делают необычные причёски как у понравившихся им персонажей, полностью красят волосы или только одну прядь в яркие цвета; носят одежду, обувь, аксессуары с соответствующей символикой (например, мягкие игрушки с персонажами аниме).

Что же касается сленга, то у отаку хорошо развита способность запоминать японские слова и уже потом использовать их с своей собственной речи. Это могут быть:

- Суффиксы к именам такие как: -кун, -тян, -сан.
- Восклицания: Ня! Кawaii!
- Слова: Семпай, кохай, сенсей, чиби, бака, рамен и другие.

Чем же еще увлекаются отаку кроме просмотра аниме и чтения манги? Косплеем! Косплей - костюмированное представление персонажей аниме, манги, японских видеоигр. В России косплей получил развитие в виде сценок и шоу. Ёситака Хасимото, основатель японской компании Cospa, которая выпускает костюмы для косплея, отмечает: «Меня приятно удивило косплей-шоу: у нас этого нет, никаких сценок японские косплееры не ставят». Часто на создание косплей-образов тратится немало времени и денег!

Удивительно то, что многие люди, принадлежащие к данной субкультуре, всегда дорожат друзьями. Ведь основой самых популярных аниме-сериалов является дружба. Неважно, где, когда, в каком мире происходит действие – герои аниме на все готовы ради друзей. Это их главная ценность.

Еще одно увлечение отаку – j-rock (яп. «дзейрокку», японский рок) и OST (Original Sound Track) - музыкальные композиции, написанные специально для аниме. Группы j-rock отличаются неординарной внешностью, часто исполняют песни для аниме и озвучивают персонажей - за что отаку и полюбили их.

Общаются члены данной субкультуры в основном в различных социальных сетях, чатах и неформальных собраниях-анимках, на косплей-фестивалях.

Ролевики³

Ролевики (также ролевое движение или движение ролевых игр) — субкультура людей, которые играют в ролевые игры, преимущественно живого действия. Частично это можно применить и к тем, кто играет в словесные и настольные ролевые игры, однако далеко не все участники одного движения входят в другое. У ролевого движения есть ряд родственных движений, образованных вокруг творчества Джона Толкина, исторической реконструкции, исторического танца, страйкбола, хардбола, косплея.

Кроме ролевых игр, ролевики собираются на ролевые конвенты и фестивали — кратковременные собрания, посвящённые информированию игроков об играх будущего

³ Ролевики. [Электронный ресурс] Режим доступа. — URL <https://ru.wikipedia.org/wiki/Ролевики> (дата обращения 20.08.2019).

сезона, обсуждению прошедших игр, неформальному общению. На конвентах проходят турниры по историческому фехтованию, фото и художественные выставки, концерты авторов-исполнителей игровой песни, театральные постановки, видеопоказы. Основное отличие двух типов мероприятий заключается в том, что конвент относится к закрытому типу (ориентирован на свою компанию, людей из движения), а фестиваль — к открытому типу (ориентирован на большое количество зрителей, не обязательно из движения, и на зрелищный формат, наблюдаемый со стороны).

История

Ролевые игры живого действия появились в развитых странах независимо в конце 1980-х — начале 1990-х годов. Предпосылками зарождения ролевого движения в СССР стали появление толкинистов, ценителей творчества профессора Толкина (зародилось на Западе в 1960-х гг., и в СССР 1980-х гг., с появлением первых переводов «Властелина Колец»), а также клубы любителей фантастики, клубы самодетельной песни, военно-исторические клубы, туристическое движение, и различные неформальные объединения. Первой полигонной ролевой игрой стали «Хоббитские Игрища» 1990 года, проведенные под Красноярском. Это событие дало толчок к развитию движения количественно и качественно. В 1993—1994 годах произошло расширения спектра тематик и количества ролевых игр — проводились как привычные игры по вселенной книг Толкина, так и по другим фэнтезийным мирам, а также на исторические тематики.

Идеология и психология ролевого движения

Ролевики считают самоочевидным поощрение выхода человека из базовой социально-культурной структуры. Традиция требует, чтобы ролевик принял альтернативную самоидентификацию — игровое имя, нередко и игровую расу или национальность, которые служат признаком принадлежности к сообществу. Но ролевики не поддерживают излишнего погружения в игру и осуждают «заигравшихся», видя в ролевом движении полезный для социализации способ уйти от рутины и обыденности. В основном ценятся такие возможности:

- снять груз социальных норм и обязанностей (возможность в рамках игровой роли не соблюдать этикет, бездумно применять грубую силу или обманывать);
- реализоваться как специалисту в иной сфере (работник инженерно-технической сферы реализует гуманитарные интересы; работник интеллектуального труда переходит к прикладным физическим занятиям);
- сыграть необычную социально-культурную роль, в том числе очень экзотическую (кардинал, крестьянин, самурай, монашка и т. п.).

Ролевая игра и философия научной фантастики и фэнтези, выраженная в конкретных литературных произведениях, породили этику героизма, характерную для ролевого движения. Ценностями ролевика являются героизм, совершение поступка, выполнение великой миссии, достижение, соревнование. Самореализация и достижение умелости в какой-либо сфере являются основой для статуса и самоуважения. С другой стороны, великая миссия создаёт ситуацию, когда могут прощаться мелкие слабости, безответственность в повседневных отношениях и лень.

Значительную часть ролевого движения составляет студенчество. Б. Куприянов и А. Подобин в своём исследовании составили портрет хорошего игрока: самостоятельного, рефлексивного, ответственно относящегося к себе, окружающим и игре как совместной деятельности. Согласно этому портрету, игрок должен быть скромным в требовании будущей игровой роли и возможностей и придерживаться этих требований. Он должен прибыть на игру вовремя, во время самой игры быть конструктивным и законопослушным: соблюдать имеющиеся правила и не создавать собственных, не вносить разлад в игровую механику, мир и атмосферу. Неприемлемы употребление спиртного, ненормативная лексика и перенос игровых отношений в жизнь и наоборот.

Психологический портрет ролевиков получает противоречивые оценки. Одни исследователи видят в увлечении ролевыми играми вид эскапизма, другие, наоборот, — успешную сферу социализации человека. Б. Куприянов и А. Подобин, описывая участников этого движения, говорят об их инфантильности. Того же мнения придерживаются В. Л. Малыгин и В. В. Щербачев, говоря о зависимости ролевиков от внешнего мира и наличия у них внутреннего конфликта. Однако другие исследования

показывают противоположную картину: более высокий уровень самоактуализации у людей, участвующих в ролевых играх, их лучшую ориентацию во времени, большую гибкость в поведении и адаптивность, принятие себя, эрудицию, познание нового и творческий подход в сравнении с людьми, в ролевых играх не участвующими. Эти качества являются следствием требований, выдвигаемых ролевой игрой участнику. Принятие роли требует соответствия иным межличностным отношениям, иной экономике, политической ситуации, социальным процессам, культуре в одежде, а кроме того — принятию эмоций своего персонажа (при сохранении разделения между ними и собственными эмоциями). Экспериментирование с разными ролями позволяет человеку понять и принять свои положительные и отрицательные качества, научиться не бояться своих чувств и уметь говорить о них.

Детали культуры

Широко распространены различные ритуалы: инициации, принесение клятв, принятие оружия и пр. В них используются мелодии и песни, однако музыкальное творчество применяется шире. Сложно обозначить специфику музыки, характерной для ролевого движения, так как авторы работают в разных жанрах, но некоторые ролевики считают, что фэнтези-жанр лучше всего отражает эмоциональную сторону жизни: от триумфальной тяжёлой музыки сражения до одухотворённой лиричной музыки любви или скорби по погибшим. Те же сюжеты (героических битв либо любовные) доминируют и в собственном творчестве ролевиков

Сленг

У русскоязычных ролевиков широко распространено сленговое слово дивный, используемое как ругательство и применяемое к «заигравшимся» людям. Кроме сленга как такового в ролевой среде, в отличие от других субкультур, используются вымышленные языки, самым распространённым из которых является эльфийский. Их место — в общении на играх, в песнях, стихах и гимнах и, реже, в повседневном общении.

Необходимость соответствовать выбранной роли требует от игрока не только соответствующих костюма, причёски и аксессуаров, но и правильного поведения (манеры держать себя, жестикологии и речи). Однако при реализации игр, реконструирующих реальные исторические периоды, ролевики не могут общаться на соответствующих языках (например, старославянском). Поэтому в речи появляются лишь определённые обороты, позволяющие связать игру с культурой нужного времени. Это использование элементов прошлого в настоящем распространяется за пределы субкультуры посредством ролевиков-исполнителей (например, группа «Мельница» в России), влияя, таким образом, на возрождение национальных особенностей языка.

Игровое имя или самоназвание не только показывает принадлежность к субкультуре, но и многое говорит о самом человеке. Оно может быть заимствовано из какого-либо литературного произведения или иметь собственный символизм или перевод с одного из искусственных языков. Понимание его происхождения и значения позволяет определить принадлежность к той или иной фантастической цивилизации, расе или народу. В имени отражены представления и идеалы ролевика, по нему можно предположить возможный круг его интересов и предпочитаемый стиль взаимодействия.

Атрибутика

Существует стереотипное представление о внешнем виде ролевика: длинные волосы («хайр»), перетянутые «хайратником», хламида, перетянутая ремнём, деревянный меч, плащ, сшитый из подручных материалов явного бытового происхождения. Оно дополняется идеями культа природы, естественности и свободы. Однако современному состоянию ролевой культуры такое представление не соответствует.

Атрибутика ролевиков происходит от предметов, изображённых в романе «Властелин Колец» Дж. Р. Р. Толкина. Популярны «магические» кольца и разнообразные кулоны, браслеты из бисера (заимствованные из субкультуры хиппи), головные повязки, удобные в применении на тренировках и в полевых условиях.

Игровое снаряжение, изготавливаемое ролевиками для себя или под заказ, является предметом гордости и заботы. Часто оно стилистически приближено к одежде и оружию западноевропейского средневековья, но встречаются также и другие стили (гусары, русские витязи и пр.). Широко используются фенечки (феньки), играющие роль

талисманов и наполненные различной символикой. Вместе с другими значками, украшениями и даже стишками, которые также называются феньками, они дарятся и передают символические пожелания и образы другому человеку. Для создания таких талисманов используются руны. Кроме рун и близкого к ним тенгвар, используются гербы, значки, знаки различия и эмблемы (в том числе символические виртуальные ордена)

Ролевика и общество

В начале 1990-х годов некоторое количество российских СМИ обвиняли ролевые игры в нарушении социализации и психического здоровья молодёжи, вплоть до инкриминирования ролевику убийств. В тот момент эти обвинения имели незначительные основания, однако за последующие годы ситуация совершенно изменилась. Легализация, коммерциализация, расширение ассортимента игровых миров, а также повышение среднего возраста ролевику до 25 лет превращают ранее замкнутую субкультуру ролевых игр живого действия в социальный институт общего пользования. Отдельные журналисты обвиняли ролевику в употреблении наркотиков, сатанизме, сектанстве и сексуальных преступлениях. Реакция сообщества заключалась в высказывании авторам статей своего конструктивного мнения, а также написании ироничных текстов на тему.

В постсоветском пространстве отношение к ролевому движению в целом терпимое и понимающее, однако на западе существуют целые группы сопротивления такому. Кредит доверия общества в данном случае заключается в понимании мотивации и идеологии. Сами же представители движения не любят привлекать к нему излишнее внимание.

Система оценивания практической работы по социологии

Полный правильный ответ на задания 1 оценивается 13 баллами в соответствии с предложенными критериями.

1.	<p>Используя материалы для изучения, интернет-ресурсы (по желанию) подготовьте небольшое сообщение об одной из молодежных субкультур, опираясь на следующий примерный план:</p> <p>1) Обстоятельства зарождения субкультуры (место, время, исторические события/процессы/явления и т.д.);</p> <p>2) Демографические характеристики и социальный состав участников;</p> <p>3) Краткая характеристика элементов субкультуры: норм и ценностей, языка, символики, форм коммуникации и т.д.</p> <p>4) Распространенность субкультуры, характер (позитивный или негативный) и степень влияния на современное общество.</p> <p>В сообщении обязательно объясните выбор темы, выскажите свое мнение, почему субкультуры привлекают молодежь, а также дайте оценку распространению субкультур в современном обществе.</p>	
	Содержание верного ответа и указания по оцениванию (допускаются иные формулировки ответа, не искажающие его смысла)	Баллы
	1) Приведено обоснование выбора темы, приведены аргументы о причинах привлекательности субкультур для молодежи.	2
	Приведено обоснование выбора темы ИЛИ приведены аргументы о причинах привлекательности субкультур для молодежи.	1
	2) Приведена характеристика обстоятельств зарождения субкультуры (указаны место, время, исторические события/процессы/явления и т.д.);	2
	Характеристика обстоятельств зарождения субкультуры приведена неполная и (или) содержит неточности.	1
	3) Определены демографические характеристики и социальный состав участников;	2
	Определены только демографические характеристики ИЛИ только социальный состав участников.	1
	4) Дана краткая характеристика трех-четырех элементов субкультуры: норм и ценностей, языка, символики, форм коммуникации и т.д.	3
	Дана краткая характеристика двух любых элементов субкультуры: норм и ценностей, языка, символики, форм коммуникации и т.д. ИЛИ	
	Характеристика трех-четырех элементов субкультуры дана неполная или содержит неточности.	2
	Дана краткая характеристика одного любого элемента субкультуры: норм и ценностей, языка, символики, форм коммуникации и т.д. ИЛИ	
	Характеристика двух любых элементов субкультуры дана неполная или содержит неточности.	1
	5) На основе материалов для изучения, знаний из курса обществознания и собственного жизненного опыта дана оценка распространенности субкультуры, определен характер (позитивный или негативный) и высказано предположение о степени ее влияния на современное общество.	3
	На основе материалов для изучения, знаний из курса обществознания и собственного жизненного опыта дана оценка распространенности субкультуры, определен характер (позитивный или негативный) ИЛИ	
	На основе материалов для изучения, знаний из курса обществознания и собственного жизненного опыта дана оценка распространенности субкультуры и высказано предположение о степени ее влияния на современное общество.	2
	На основе материалов для изучения, знаний из курса обществознания и собственного жизненного опыта дана оценка распространенности субкультуры ИЛИ определен характер субкультуры (позитивный или негативный) ИЛИ высказано предположение о степени ее влияния на современное общество.	1

	1) Дана оценка распространению субкультур в современном обществе.	1
	<i>Максимальный балл</i>	13