

**Описание системы сопровождения
педагогических работников и родителей обучающихся
как субъектов образования в цифровом коворкинговом пространстве
(для образовательных организаций Санкт-Петербурга)
учитывающая вариативные возможности образовательной среды
города и разнообразие образовательных организаций
(для образовательных организаций Санкт-Петербурга)**

Моделирование цифровых коворкинговых пространств для совместной деятельности субъектов образования

Модель цифрового коворкингового пространства позволяет организовать взаимодействие субъектов образования (ключевое понятие – взаимодействие), а не обычный сайт или портал; основная идея, заложенная в основу практики – организация взаимодействия, сотрудничества, общения. Эта модель является универсальной и ее можно использовать для разных образовательных целей, наполнить разным контентом, работать с дефицитами педагогов, организовать общение с родителями обучающихся, решить технологические проблемы и информационные проблемы, обеспечить обсуждение и принятие участниками образовательных отношений решений в сфере ГОУО.

Проектный офис и IT-парк работают как для образовательной деятельности (на основе использования уже имеющихся технических возможностей и оборудования), так и для организации и проведения событий на базе образовательной организации (семинаров, вебинаров, форумов, хакатонов и т.д.), в т.ч. для родителей обучающихся и партнерских организаций, что позволяет создать новую точку роста для развития партнерства.

Цифровое коворкинговое пространство (co-working (англ. – «совместная работа») – часть цифровой образовательной среды образовательной организации, предназначенная для обучения, общения, обмена опытом, проведения мастер-классов и отдыха, сложный, многофункциональный портал, который включает:

- онлайн-площадку для общения с единомышленниками, проведения конференций, проблемных сессий, виртуальных выставок и иных событий;
- переговорные комнаты для взаимодействия обучающихся с педагогами, руководителями и консультантами, тьюторами проектной деятельности;
- сервисы для поэтапной работы над индивидуальными и коллективными проектами, возможности для сетевого сотрудничества;
- генератор проектных событий и открытый банк проектных решений;
- виртуальную комнату отдыха для обучающихся (здоровье, поддержка, досуг) с возможностью получения психологической помощи, здоровьеразвивающей поддержки, доступа к спортивным, досуговым сервисам;
- систему сопровождения для педагогических работников и родителей школьников;
- сервисы, которые можно использовать для распространения опыта и получения обратной связи, экспертной оценки.

Модель цифрового коворкингового пространства разработана в соответствии с направлением «Образовательная среда» проекта «Школа Минпросвещения России», что предполагает создание современной мотивирующей образовательной среды как инструмента социализации детей, проектируемого совместно участниками образовательных отношений как пространство развития обучающихся, создающего возможность их участия в принятии образовательных решений, формирующего инициативность, осознанность, самостоятельность и ответственность, являющегося действенным инструментом становления субъектной позиции обучающихся.

Модель создана в контексте современных трендов развития образования (цифровой трансформации образования, деятельностного подхода, возможности осознанного выбора

направления и содержания индивидуального проекта, информационно-инструментальной насыщенности ИОС (информационно-образовательной среды) в соответствии с требованиями обновленных ФГОС, партнерства с различными организациями, в т.ч. вне сферы образования), федерального проекта «Цифровая образовательная среда», Программы развития Лицея (подпрограмма «Цифровая образовательная среда»).

Конечные продукт(ы) инновационной деятельности:

- 1) обоснование и описание модели цифрового коворкинг-пространства взаимодействия субъектов образования как технологии цифровой трансформации в сфере образования;
- 2) рабочая модель цифрового коворкинг-пространства взаимодействия субъектов образования;
- 3) дорожная карта внедрения цифрового коворкинг-пространства взаимодействия субъектов образования в практику работы Лицея;
- 4) описание системы сопровождения педагогических работников и родителей обучающихся как субъектов образования в цифровом коворкинг-пространстве;
- 5) программа диссеминации модели цифрового коворкинг-пространства взаимодействия субъектов образования в образовательные организации Санкт-Петербурга, учитывающая вариативные возможности образовательной среды города и разнообразие образовательных организаций.

Технологическая основа ОЭР Идея co-working («co-working» – «совместная работа» (англ.)) появилась в массовой культуре и эргономике во многих странах около 2000 гг.. Сегодня под коворкингом понимают и физическое место для работы, и форму взаимодействия между специалистами, и сообщество людей, которые собираются для делового и дружеского общения, для решения проблем, для более продуктивной организации своей профессиональной деятельности, в том числе, в образовательной среде [1]. Коворкинги стали распространенным социально-культурным явлением. В рамках коворкинга развивались такие форматы научно-проектной работы, как стендап, SCRUM, выступление в форме TED, Печа-Куча, антилекция, кейс-турнир и другие. В 2022 году было проведено исследование коворкингов Санкт-Петербурга. Оно показало, что большая часть пользователей рассматривает коворкинг как базу для занятия фрилансом и обучения, в меньшей степени коворкинг интересует как место общения и досуга [2].

Новым этапом развития коворкинга становится цифровое коворкинг-пространство – сложный, многофункциональный портал, который использует возможности платформ и инструментов для создания пространства взаимодействия (интеракций) всех субъектов образования.

Эта идея стала ведущей для проектирования деятельности региональной инновационной площадки на базе ГБОУ лицей № 373 Московского района Санкт-Петербурга («Экономический лицей»). Цифровое коворкинг-пространство включает:

- онлайн-площадку для общения с единомышленниками, проведения конференций, хакатонов, виртуальных выставок и иных событий;
- переговорные комнаты для взаимодействия обучающихся с педагогами, руководителями и консультантами, тьюторами проектной деятельности;
- сервисы для поэтапной работы над индивидуальными и коллективными проектами, возможности для нетворкинга.
- генератор проектных событий;
- открытый банк проектных решений;
- виртуальную комнату отдыха для обучающихся (здоровье, поддержка, досуг) с возможностью получения психологической помощи, здоровьеразвивающей поддержки, доступа к спортивным, досуговым сервисам;
- систему сопровождения для педагогических работников и родителей школьников;
- сервисы (в т.ч., перечисленные выше), которые можно использовать для диссеминации опыта и получения обратной связи, проведения экспертизы.

В процессе реализации настоящего проекта рассматривается противоречие между потребностью обучающихся, их родителей и педагогических работников во взаимодействии в цифровом коворкинговом пространстве в рамках реализации индивидуальных проектов обучающихся и решения иных актуальных задач образовательной организации, уровнем сформированности цифровых компетенций у субъектов образования и техническими, методическими, пользовательскими возможностями, предоставляемыми доступными для использования в системе образования Санкт-Петербурга цифровыми платформами и инструментами, обеспечивающими информационную безопасность.

Реализация проекта осуществляется на основе принципов педагогического дизайна как на уровне всего проекта, так и на уровнях образовательного события и отдельных элементов. Здесь представлены все четыре категории педагогического дизайна: образовательная среда, образовательный ресурс, образовательное средство, учебный материал [1]. Этапы реализации проекта основаны на алгоритме педагогического дизайна: – изучение ситуации (анализ потребностей и контекста, обзор литературы, разработка концептуальной или теоретической основы исследования); – прототипирование (итеративное проектирование, состоящее из итераций, каждая из которых представляет собой микроцикл исследований с формирующей оценкой как наиболее важной исследовательской деятельностью, направленной на улучшение и уточнение вмешательства); – оценка (промежуточная и итоговая – для определения соответствия решения или вмешательства заранее определенным спецификациям)» [4].

Для проектирования и создания цифрового коворкингового пространства будут изучены и сопоставлены возможности и проблемные области отечественных разработок:

- российской цифровой образовательной платформы «Сферум», предназначенной для дистанционного обучения школьников (создана на базе технологий социальной сети «ВКонтакте»)
- платформы «Битрикс24», модификация для образовательной организации
- (возможно, будут рассмотрены иные платформы, выбор платформы и инструментов будет осуществлен на основе проведенного анализа); будут изучены возможности интеграции цифрового коворкингового пространства с АИСУ (автоматизированной информационной системой управления) «Параграф» или платформы «Госуслуги» (экспорта и импорта данных), и сервиса для организации видеоконференцсвязи «Яндекс. Телемост», использование «Яндекс. Формы».

Планируется организация хранения результатов, отражающихся в профиле учителя, позволяющих оценивать эффективность работы учителя в цифровом коворкинговом пространстве и возможность стимулирования (материального и нематериального).

Будет разработана стартовая страница (лендинг) с доступным для пользователей с разным уровнем подготовки интерфейсом.

Источники:

1. Бабич С. Пархоменко В. Коворкинг: концепция и перспективы // Наука и инновации №6 (136) Июнь 2014 [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/kovorking-kontseptsiya-i-perspektivy> (дата обращения 19.05.23)
2. Васильева Е. Е. Коворкинг как площадка для реализации научных практик студенческой молодежи в современном социально-культурном пространстве // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2022. №6 (110). С. 120-126. [Электронный ресурс]. URL: <http://doi.org/10.24412/1997-0803-2022-6110-120-126> (дата обращения 27.12.22)
3. Абызова Е. В. Педагогический дизайн: понятие, предмет, основные категории // Теоретические основы педагогики, [Электронный ресурс]. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/pedagogicheskiy-dizayn-ponyatie-predmet-osnovnyekategorii> (дата обращения: 19.03.2022)

4. Палаткина Г. В., Горина И. В. К определению сущности понятия «педагогический дизайн». С. 9. [Электронный ресурс]. URL: [http://aguped.ru/files/2\(2\)/12-22.pdf](http://aguped.ru/files/2(2)/12-22.pdf)

Субъекты сопровождения

Субъектами сопровождения являются обучающиеся, их родители, педагогические работники, образовательное сообщество.

Для обучающегося: создание условий: специального пространства для реализации исследовательских, изобретательских, научных интересов, развития социальноэкономических, информационно-коммуникационных и иных компетенций школьников в процессе и результате работы над индивидуальными проектами в условиях цифрового коворкинг-пространства для совместной деятельности субъектов образования.

Будет создана виртуальная комната отдыха для обучающихся (здоровье, поддержка, досуг) с возможностью получения психологической помощи, здоровьесоздающей поддержки, доступа к спортивным, досуговым сервисам;

Во ФГОС (Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования», <http://publication.pravo.gov.ru/Document/View/0001202107050027>) определены основные качества выпускника школы, развитие которых, на наш взгляд, наиболее эффективно может происходить в цифровом коворкинг-пространстве, в т.ч., в рамках индивидуального проекта:

- креативный и критически мыслящий, активно и целенаправленно познающий
- мир, осознающий ценность образования и науки, труда и творчества для человека и общества;
- мотивированный на творчество и инновационную деятельность;
- готовый к сотрудничеству, осознающий себя личностью, социально
- активный;
- уважающий мнение других людей, умеющий вести
- конструктивный диалог, достигать взаимопонимания
- и успешно взаимодействовать;
- подготовленный к осознанному выбору профессии, понимающий значение
- профессиональной деятельности для человека и общества;
- мотивированный на образование и самообразование в течение всей своей
- жизни.

Для педагога: систематизация и создание новых образовательных программ, блоков/разделов/модулей для индивидуальных проектов школьников; создание системы мероприятий для сопровождения индивидуальных проектов обучающихся и профессионального сообщества в условиях цифрового коворкинг-пространства для совместной деятельности субъектов образования. На основе особенностей целевой группы осуществляется разработка программы сопровождения субъектов образования, педагогических работников (на основе анализа существующих профессиональных дефицитов) и система стимулирования педагогов для организации взаимодействия с обучающимися и их родителями в цифровом коворкинг-пространстве, представлена дополнительная профессиональная программа повышения квалификации «Сопровождение проектной деятельности обучающихся в цифровом коворкинг-пространстве» учителями/тьюторами общеобразовательных учреждений всех видов (в сотрудничестве с ИМЦ Московского района Санкт-Петербурга). Программа составлена на основе требований профессионального стандарта педагога и проекта «Школа Минпросвещения России» (ключевые условия «Учитель. Школьная команда», «Образовательная среда»), национального проекта «Молодежь и дети» (инициатива «Педагоги и наставники).

Реализуется комплексный подход к решению технологических, методических и управленческих проблем и устранению профессиональных дефицитов педагогических работников, связанных с реализацией проектной деятельности, индивидуальных проектов обучающихся, подготовкой педагогов к этой работе (в т.ч., тьюторскому сопровождению) и взаимодействием субъектов образования в цифровом коворкинговом пространстве, технологическое решение цифровой трансформации образования.

Для родителей обучающихся: возможность участия в процессе создания индивидуальных проектов обучающихся, взаимодействия с педагогами партнерами Лицея в условиях цифрового коворкингового пространства для совместной деятельности субъектов образования. Создание удобных инструментов для взаимодействия родителей обучающихся с педагогами.

Для образовательного сообщества: описание новых транслируемых направлений и моделей профильного обучения, способов взаимодействия в цифровом пространстве, инструментов образовательной деятельности.

Проект соответствует положениям «Стратегии в области цифровой трансформации отраслей экономики, социальной сферы и государственного управления Санкт-Петербурга» на период 2022 – 2024 гг. (от 25.08.2021, с изменениями на 18.10.2021): «В соответствии с вызовами и задачами указанными в настоящей стратегии по ключевым направлениям: «Образование и наука»: обеспечение связи между всеми участниками образовательных отношений». Настоящий проект позволит частично решить следующие проблемы текущего состояния региональной системы образования, определенные в «Стратегии...» (в области индивидуального проекта, далее, возможно, в более широкой сфере применения):

1) Отсутствие электронных образовательных ресурсов, реализующих дидактику предмета и автоматизацию проверки результатов.

2) Отсутствие учета опыта обучающегося в дополнительном образовании и досуговой деятельности.

3) Отсутствие цифровой платформы для автоматизированного сбора профессиональных достижений педагогических работников.

4) Отсутствие системного подхода к формированию профессиональной траектории развития педагогических работников.

5) Отсутствие информационных систем и ресурсов для создания электронной дидактической среды, её последующей настройки в соответствии с реализуемыми учебно-методическими комплексами и особенностями контингента обучающихся.

6) Нехватка информационных ресурсов, направленных на эмоциональное развитие ребенка, координацию действий при выборе целей и построения образовательного маршрута, выработки рекомендаций, в целях коррекции образовательного маршрута в соответствии с полученными результатами и уточненными целями.

7) Отсутствие удобных инструментов для родителей, направленных на участие в жизни школы, различные платформы коммуникации со школой.

8) Отсутствие интегрированного цифрового инструментария в научно-образовательной сфере для поиска оборудования и инфраструктуры с открытым доступом, планирования и продвижения событий и конгрессных мероприятий в научно-образовательной сфере, расширения научно-образовательных коллабораций, трудоустройства, организации практик и стажировок, построения образовательной траектории и траектории развития.

Нормативная основа

Нормативной основой сопровождения деятельности субъектов образовательного процесса в цифровом коворкинговом пространстве является «Положение об организации работы в цифровом коворкинговом пространстве в Государственном бюджетном общеобразовательном учреждении лицее № 373 Московского района Санкт-Петербурга «Экономический лицей»

I. Общие положения

1.1. Настоящее Положение об организации работы в цифровом коворкинговом пространстве в Государственном бюджетном общеобразовательном учреждении лицее № 373 Московского района Санкт-Петербурга «Экономический лицей» (далее – Положение)

разработано в соответствии с:

Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

Указом Президента Российской Федерации от 07.05.2018 г. № 204 «О национальных целях и стратегических задачах развития Российской Федерации на период до 2024 года» в части решения задач и достижения стратегических целей по направлению «Образование»;

Указом Президента Российской Федерации от 09.05.2017 № 203 «О Стратегии развития информационного общества в Российской Федерации на 2017 – 2030 годы»;

Государственной программой Российской Федерации «Развитие образования» утверждена постановлением Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 № 1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (сроки реализации 2018-2025);

Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021 № 287 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования»

Приказом Минтруда России от 18.10.2013 № 544н «Об утверждении профессионального стандарта педагога»;

Приказом Минобрнауки от 23.08.2017 № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»

Законом Санкт-Петербурга от 17.07.2013 №461-83 «Об образовании в Санкт-Петербурге»;

Концепцией развития системы сопровождения профессионального самоопределения детей и молодежи Санкт-Петербурга;

Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28.Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям Страница 1 воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» Санитарно-эпидемиологические правила от 28 сентября 2020 г. № 2.4.3648-20

Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденным приказом Минпросвещения от 28.08.2020 №442;

Стратегией экономического и социального развития Санкт-Петербурга на период до 2030 года;

Стратегией в области цифровой трансформации отраслей экономики, социальной сферы и государственного управления Санкт-Петербурга на период 2022 – 2024 гг. (от 25.08.2021, с изменениями на 18.10.2021

Уставом Государственного бюджетного общеобразовательного учреждения лицея №373 Московского района Санкт-Петербурга «Экономический лицей» (далее – ОУ).

1.2. Цифровое коворкинг-пространство (далее – Коворкинг) для совместной деятельности субъектов образования – это сложный, многофункциональный портал, который использует возможности платформ и инструментов для создания пространства взаимодействия (интеракций) всех субъектов образования: школьников и педагогов, школьников и внешних партнеров Лицея, родителей обучающихся. Он включает:

- онлайн-площадку для общения с единомышленниками, проведения конференций, тематических сессий, виртуальных выставок и иных событий;
- переговорные комнаты для взаимодействия обучающихся с педагогами, руководителями и консультантами, тьюторами проектной деятельности;
- сервисы для поэтапной работы над индивидуальными и коллективными проектами, возможности для нетворкинга генератор проектных событий;
- открытый банк проектных решений;
- виртуальную комнату отдыха для обучающихся (здоровье, поддержка, досуг) с возможностью получения психологической помощи, здоровьесоздающей поддержки, доступа к спортивным, досуговым сервисам;
- систему сопровождения для педагогических работников и родителей школьников;
- сервисы (в т.ч., перечисленные выше), которые можно использовать для диссеминации опыта и получения обратной связи, экспертной оценки.

1.3. Руководство Коворкингом осуществляется Советом Коворкинга, в который входят представители всех участников образовательных отношений.

1.4. Общая координация деятельности Коворкинга осуществляется Председателем Совета Коворкинга. Председатель Совета Коворкинга осуществляет общую координацию деятельности и непосредственное руководство Коворкингом. Председатель Совета Коворкинга:

- осуществляет руководство коворкингом и несет персональную ответственность за эффективность его работы;
- определяет основные направления деятельности Коворкинга по согласованию с администрацией ОУ;
- вправе выходить с предложением к администрации ОУ по любым вопросам деятельности Коворкинга;
- обеспечивает соблюдение требований нормативных документов в сфере информационной безопасности участников образовательных отношений
- («Положение об органах управления образовательной организации», регламентация доступа к информационным системам и информационно-телекоммуникационным сетям, «Политика оператора обработки персональных данных в отношении обработки персональных данных...», перечень электронных образовательных ресурсов, к которым обеспечивается доступ обучающихся и др.), регламентирующих деятельность Коворкинга в ОУ.

1.5. Коворкинг является цифровым образовательным пространством, обеспечивающим создание условий для успешной и эффективной самореализации участников образовательных отношений, направленной на раскрытие человеческого потенциала, повышению качества образования, развитию качеств обучающихся в соответствии с требованиями ФГОС:

- креативный и критически мыслящий, активно и целенаправленно познающий мир,
- осознающий ценность образования и науки, труда и творчества для человека и общества;
- мотивированный на творчество и инновационную деятельность;
- готовый к сотрудничеству, осознающий себя личностью, социально активный;

- уважающий мнение других людей, умеющий вести конструктивный диалог, достигать взаимопонимания и успешно взаимодействовать;
- подготовленный к осознанному выбору профессии, понимающий значение профессиональной деятельности для человека и общества;
- мотивированный на образование и самообразование в течение всей своей жизни.

1.5. Коворкинг обеспечивается оборудованием, необходимым для организации и ведения в цифровом пространстве образовательной, социальной деятельности, сопровождения государственно-общественного управления образованием.

1.6. Коворкинг осуществляет свою деятельность в тесном взаимодействии и сотрудничестве с органами местного самоуправления, образовательными и иными организациями.

2. Особенности организации деятельности Коворкинга

2.1. В деятельности Коворкинга участвуют внутренние резиденты (участники образовательных отношений в ОУ) и внешние резиденты (представители партнерских организаций, на основе договора).

2.2. Внутренние резиденты могут использовать все сегменты Коворкинга:

- онлайн-площадку для общения с единомышленниками, проведения конференций, тематических сессий, виртуальных выставок и иных событий;
- переговорные комнаты для взаимодействия обучающихся с педагогами, руководителями и консультантами, тьюторами проектной деятельности;
- сервисы для поэтапной работы над индивидуальными и коллективными проектами, возможности для нетворкинга.
- генератор проектных событий;
- открытый банк проектных решений;
- виртуальную комнату отдыха для обучающихся (здоровье, поддержка, досуг) с возможностью получения психологической помощи, здоровьеразвивающей поддержки, доступа к спортивным, досуговым сервисам;
- систему сопровождения для педагогических работников и родителей школьников;
- сервисы (в т.ч., перечисленные выше), которые можно использовать для диссеминации опыта и получения обратной связи, экспертной оценки.

Для участия внутренних резидентов в деятельности Коворкинга необходима регистрация в Сферум от ОУ.

2.3. Внешние резиденты могут использовать некоторые сегменты Коворкинга:

- онлайн-площадку для общения с единомышленниками, проведения конференций, тематических сессий, виртуальных выставок и иных событий;
- генератор проектных событий;
- переговорные комнаты;
- открытый банк проектных решений;
- сервисы, которые можно использовать для диссеминации опыта и получения обратной связи, экспертной оценки.

Для участия внешних резидентов в деятельности Коворкинга необходим договор о партнерстве.

2.4. Нерезиденты могут использовать открытый сегмент Коворкинга: стартовая страница – лендинг – некоторые ресурсы:

- генератор проектных событий;
- открытый банк проектных решений.

2.5. Если внутренний или внешний резидент не соблюдают Правила деятельности в Коворкинге и сетевую этику, они могут быть удалены из Коворкинга на некоторое время или навсегда по решению Совета Коворкинга.

2.6. Ресурсы Коворкинга могут быть открыты по решению Совета Коворкинга для выполнения задач государственно-общественного управления образованием.

2.7. Деятельность Коворкинга осуществляется всеми участниками образовательных отношений. Наиболее активная часть внутренних резидентов включается в Рабочую группу Коворкинга.

3. Финансовое обеспечение

3.1. Финансирование деятельности Коворкинга производится из грантовых средств, полученных ОУ.

Методическая и технологическая основа сопровождения

- 1) <https://view.genially.com/62e56687d596c900182809fc/guide-cifrovaya-transformaciya>
- 2) <https://view.genially.com/62e40211b152ab0011a1ed4c/interactive-content-tehnologii-cifrovoj-transformacii-v-obrazovanii>