

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 коворкинговое 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 коворкинговое 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 коворкинг-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 коворкинг-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 коворкинг-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-kontsepsiya-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-osnovnye-kategorii> (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)