

Опыт организации командного взаимодействия участников образовательного процесса в условиях цифровизации

Савеличева О.В.
зам. директора по учебной
работе
ГБПОУ ИО «АПЭТ»

Ангарский промышленно – экономический техникум имеет опыт реализации образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных технологий с 2014 года. Организация командного взаимодействия в рамках теоретического обучения является для образовательной организации вполне традиционной.

Но, переход общества к цифровой экономике диктует новые требования к организации труда. Как следствие, изменяются и формы занятости: фриланс, краудсорсинг, инсорсинг, развивается дистанционная занятость, проектная форма занятости и пр. В условиях пандемии вообще часть трудовых отношений перешла в виртуальную среду. В результате чего работодатель уже сейчас делает ставку на производство в «облаке» и осуществляет переход к структуре управления, которая организована посредством информационных технологий территориально распределенными проектными командами.

Поэтому и возникла идея по сопряжению электронного обучения и дистанционных технологий с технологиями, пришедшими из цифрового мира (электронный коворкинг, хакатон, облачные технологии и т.п.) в практической подготовке обучающихся в рамках практики, учитывающих потребность общества в подготовке специалиста с цифровыми навыками, навыками работы в проектных командах в цифровом пространстве.

Для решения поставленной задачи было организовано командное взаимодействие участников образовательного процесса: «обучающийся – преподаватель – работодатель» средствами электронного коворкинга и хакатона. Каждое из представленных средств имеет свои особенности при решении проектных задач в команде.

В период с 2019 года по 2021 год проводилась апробация организации производственной практики по специальностям 09.02.03 Программирование в компьютерных системах, 09.02.07 Информационные системы и программирование и 54.02.01 Дизайн (по отраслям) в форме виртуального коворкинга.

В 2019 году было организовано командное взаимодействие группы студентов для реализации проекта: создание игротеки «Дети мира». Программный продукт-приложение предназначено для изучения русского языка иностранными гражданами.

В 2020 году для разработки базы данных для проекта по разработке веб-игры «Домино» было привлечено 5 обучающихся. Проект реализован в рамках международного

сотрудничества при реализации социального проекта: обучение иностранных граждан русскому языку.

В 2021 году перед студентами ГБПОУ ИО «АПЭТ» были поставлены актуальные для ООО Центр «Златоуст» задачи по улучшению работы сайта организации через разработку чат-ботов, геймификация, работу с плагинами GamiPress, разработку видео - плеера и др. В проекте участвовало 6 человек.

Главной отличительной чертой виртуального коворкинга является создание рабочего места в виртуальном пространстве. А для образовательной организации целью явилась еще и организация командного взаимодействия между обучающимся, преподавателем и работодателем.

Для каждого этапа реализации электронного коворкинга выбор инструментария осуществляется в зависимости от той задачи, которая ставится на каждом этапе. На начальном этапе для согласования заданий практики было достаточно использовать наиболее распространенные и традиционные средства коммуникации: мессенджеры, электронная почта, видеочаты. Это позволило участникам коворкинга облегчить задачу в его вхождение, сделать командное взаимодействие понятным и доступным для участников. По мере решения профессиональных задач возникла необходимость в виртуальном общении, где у каждого должна быть камера, с помощью которой все участники коворкинга смогли общаться друг с другом так, как будто это по-настоящему. Появились инструменты для визуального общения и инструменты контроля программного продукта.

На сегодняшний день в цифровом пространстве получили распространение виртуальные платформы управления коворкингом. Ближайшей задачей для учреждения будет апробирование такой платформы для организации командного взаимодействия.

В 2021 году на базе образовательной организации был организован хакатон, основные этапы которого проводились в виртуальном пространстве – это также один из инструментов организации командного взаимодействия, пришедший к нам из цифрового пространства. Инициатором хакатона был директор ООО «Аплинк», вышедший на проект с идеей разработки проекта «Безопасного двора». Хакатон позволил решить данную проблему бизнеса быстро при помощи команд, состоящих из обучающихся разных специальностей и профессий. Он осуществлялся в рамках учебной и производственной практики. Для его реализации необходимо было скорректировать график учебного процесса и задания практик с учетом требований заказчика для студентов разных специальностей и профессий.

Для участия в хакатоне были привлечены студенты 5 специальностей 2 и 3 курса: 09.02.07 Информационные системы и программирование, 38.02.01 Экономика и бух.учет,

38.02.04 Коммерция, 54.01.20 Графический дизайн и 43.02.08 Сервис домашнего и коммунального хозяйства.

Взаимодействие между членами команды: в режиме оф-лайн производилось в брифинг – зонах в коротких промежутках времени (не более 2 часов в день); режим он-лайн длился в остальное время и осуществлялся через мессенджеры, социальные сети, электронную почту, платформы для видеоконференций. При этом участники каждой группы сами определяли каким образом и через какой инструментарий осуществлять взаимодействие. Для достижения целей проекта подключались менторы проекта - наставники, в роли которых выступили преподаватели от образовательной организации, которые получили опыт участия в командном взаимодействии не только с обучающимися разных специальностей и профессий, но и преподавателей между собой с целью достижения участниками хакатона поставленного результата. Общее руководство хакатоном осуществлял работодатель, который также оказался в новой ситуации - работа в режиме нон-стоп при решении проблемных ситуаций (в том числе в формате он-лайн).

В ходе реализации апробации выявились и проблемы, связанные с неготовностью обучающихся к работе в виртуальном пространстве. Несмотря на то что для многих студентов виртуальное пространство является частью жизни, тем не менее, самоорганизации и ответственности при реализации проектов под реального заказчика не хватает. Преподавателям пришлось пересматривать не только подходы к организации практики через цифровое пространство, но и к содержанию практик, своему профессиональному уровню. Тем не менее, необходимо продолжить работу по организации практики цифровом пространстве, но уже применяя вновь появившиеся, актуальные цифровые инструменты. Это позволит расширить круг участников проекта, как из числа работодателей, так и из числа студентов. Все это позволит подготовить выпускников к трудовой деятельности в новых реалиях, а педагогическому составу вести планомерную работу в данном направлении.