

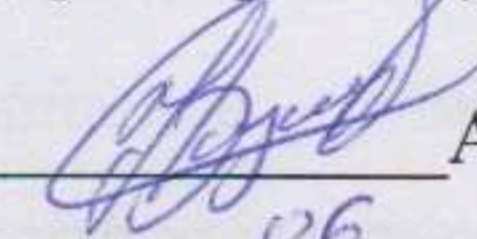


Федеральное агентство связи

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Санкт-Петербургский государственный университет телекоммуникаций
им. проф. М.А. Бонч-Бруевича» (СПбГУТ)
Смоленский колледж телекоммуникаций (филиал) СПбГУТ
(СКТ(ф)СПбГУТ)

Положение об активных и интерактивных формах обучения

УТВЕРЖДАЮ
Директор СКТ(ф) СПбГУТ


А.В.Казаков
06 06 2016 г.

ПОЛОЖЕНИЕ
ОБ АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ
ФОРМАХ ОБУЧЕНИЯ

Экз. № 1

Смоленск
2016

Настоящее Положение разработано в соответствии с:

- Законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 14 июня 2013 г. N 464 г. «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования»;
- Федеральными государственными образовательными стандартами по специальностям среднего профессионального образования.

Положение определяет особенности форм и методов активного и интерактивного обучения, основные требования к проведению занятий в активных и интерактивных формах и предназначено для использования в работе руководящим, преподавательским составом, специалистами в области организации образовательного процесса.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Основная цель использования активных и интерактивных форм проведения занятий в учебном процессе — формирование и развитие компетенций и профессиональных навыков обучающихся.

1.2. Использование активных и интерактивных форм и методов обучения в образовательном процессе является обязательным условием реализации программ подготовки специалистов среднего звена, разработанных на основе федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального образования, и нацелено на повышение эффективности образовательного процесса, достижения обучающимися высоких результатов обучения.

1.3. Активные и интерактивные формы проведения занятий предполагают обучение в сотрудничестве. Все участники образовательного процесса (преподаватель и студенты) взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации в атмосфере

делового сотрудничества, оптимальной для выработки навыков и качеств будущего профессионала.

1.4. Основные преимущества активных и интерактивных форм обучения:

- активизация познавательной и мыслительной деятельности студентов;
- усвоение студентами учебного материала в качестве активных участников;
- развитие навыков рефлексии, анализа и критического мышления;
- усиление мотивации к изучению дисциплины и обучения в целом;
- создание благоприятной атмосферы на занятии;
- развитие коммуникативных компетенций у студентов;
- развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации;
- формирование и развитие способности самостоятельно находить информацию и определять уровень в ее достоверности;
- использование электронных форм, обеспечивающих четкое управление учебным процессом, повышение объективности оценки результатов обучения студентов;
- приближение учебного процесса к условиям будущей профессиональной деятельности.

1.5. Активные и интерактивные формы проведения занятий могут быть использованы при проведении лекций, практических и лабораторных занятий, выполнении курсовых работ, научно-исследовательской работы, выполнении выпускной квалификационной работы, при прохождении практики и других видов учебных занятий.

1.6. Использование активных и интерактивных форм обучения позволяет осуществлять оценку усвоенных знаний, сформированности умений и навыков, общекультурных и профессиональных компетенций в рамках процедуры текущего контроля по дисциплине (междисциплинарному курсу, профессиональному модулю).

1.7. Преподаватель может использовать предложенные в настоящем Положении виды организации занятий в активной и интерактивной формы, а также разработать новые в зависимости от особенностей учебной дисциплины (профессионального

модуля, практики), целей и задач учебных занятий по конкретному направлению подготовки (специальности, профессии).

2.ОРГАНИЗАЦИЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ И МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ.

2.1. Активные методы предусматривают взаимодействие обучающихся и преподавателя, при котором обучающиеся являются не пассивными слушателями, а активными участниками образовательного процесса, направленного на самостоятельное, инициативное и творческое освоение обучающимися учебного материала в процессе познавательной деятельности.

2.2. Интерактивные методы предполагают организацию познавательной деятельности, ориентированную на широкое взаимодействие обучающихся не только с преподавателем, но и друг с другом, сотрудничество, обмен информацией, совместное решение проблем, моделирование ситуаций.

2.3. Основными методическими принципами активного и интерактивного обучения являются:

- всесторонний анализ конкретных практических примеров управленческой и профессиональной деятельности, в которой обучаемые выполняют различные ролевые функции;
- поддержание всеми обучающимися постоянного взаимодействия между собой;
- активное использование технических учебных средств, в том числе таблиц, слайдов, фильмов, роликов, видеоклипов, видеотехники, с помощью которых иллюстрируется учебный материал;
- постоянное поддержание преподавателем активного внутригруппового взаимодействия, снятие им напряженности во взаимоотношениях между участниками, нейтрализация «острых» шагов и действий отдельных обучаемых;
- своевременное вмешательство преподавателя в процессе выполнения задания (в ход дискуссии и др.) в случае возникновения непредвиденных трудностей,

а также в целях пояснения новых для обучающихся положений учебной программы;

- организация учебной среды, которая должна способствовать раскрепощению обучаемого, созданию комфортной и безопасной атмосферы;
- обучение работе в команде, проявлению терпимости к любой точке зрения, уважению права каждого на свободу слова;
- проигрывание ролей в деловых и ролевых играх с учетом индивидуальных творческих и интеллектуальных способностей обучающихся;
- осуществление взаимодействия в режиме строгого соблюдения сформулированных преподавателем норм, правил, поощрений (наказаний) за достигнутые результаты;
- обучение принятию решений в условиях жесткого регламента и наличия элемента неопределенности в информации.

2.4. При реализации активных и интерактивных форм проведения занятий активность преподавателя уступает место активности студентов. Преподаватель чаще выступает лишь в роле организатора процесса обучения, создателя условий для инициативы обучающихся.

2.5. Активные и интерактивные формы могут применяться при проведении аудиторных учебных занятий, а также в рамках самостоятельной работы обучающихся.

3.ВИДЫ АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ.

3.1. Конкретные виды активных и интерактивных методов обучения, рекомендованные по определенной специальности определяются на заседании П(Ц)К, обеспечивающей данную дисциплину и отражаются в программе подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ), а также в программах учебных дисциплин, профессиональных модулей, практик.

3.2. Активная и интерактивная лекция. Может проводиться в разных формах.

1) *Проблемная лекция.* Преподаватель в начале и по ходу изложения учебного материала создает проблемные ситуации и вовлекает студентов в их анализ. Разрешая противоречия, заложенные в проблемных ситуациях, обучаемые самостоятельно могут прийти к тем выводам, которые преподаватель должен сообщить в качестве новых знаний.

2) *Лекция с запланированными ошибками (лекция-провокация).* После объявления темы лекции преподаватель сообщает, что в ней будет сделано определенное количество ошибок различного типа: содержательные, методические, поведенческие и т.д. Студенты в конце лекции должны назвать ошибки.

3) *Лекция вдвоем.* Представляет собой работу двух преподавателей, читающих лекцию по одной и той же теме и взаимодействующих как между собой, так и с аудиторией. В диалоге преподавателей и аудитории осуществляется постановка проблемы и анализ проблемной ситуации, выдвижение гипотез, их опровержение или доказательство, разрешение возникающих противоречий и поиск решений.

4) *Лекция-визуализация.* В данном типе лекции передача преподавателем информации студентам сопровождается показом различных рисунков, структурно-логических схем, опорных конспектов, диаграмм и т.п. с помощью технических средств обучения.

5) *Лекция «пресс-конференция».* Преподаватель просит студентов письменно в течение 2-3 минут задать ему интересующие каждого из них вопросы по объявленной теме лекции. Далее преподаватель в течение 3-5 минут систематизирует эти вопросы по их содержанию и начинает читать лекцию, включая ответы на заданные вопросы в ее содержание.

6) *Лекция-диалог и лекция-дискуссия.* Содержание подается через серию вопросов, на которые студенты должны отвечать непосредственно в ходе лекции.

7) *Лекция с разбором конкретных ситуаций* по форме организации похожа на лекцию-дискуссию, в которой вопросы для обсуждения заменены конкретной ситуацией, предлагаемой обучающимся для анализа в устной или письменной форме. Обсуждение конкретной ситуации может служить прелюдией к дальнейшей

традиционной лекцией и использоваться для акцентирования внимания аудиторий на изучаемом материале.

3.3. При проведении семинара могут использоваться следующие активные и интерактивные формы: дискуссия, проблемный семинар, дебаты, сократический диалог, методика «займи позицию», «попс-формула», круглый стол и др.

3.4. Дискуссия. Дискуссия- это публичное обсуждение или свободный вербальный обмен знаниями, суждениями, идеями или мнениями по поводу какого-либо спорного вопроса, проблемы. Ее существенными чертами являются сочетания взаимодополняющего диалога и обсуждения- спора, столкновение различных точек зрения, позиций. При проведении дискуссии могут использоваться различные организационные формы занятий.

1) *Коллоквиум*- вид учебных занятий, представляющий собой обсуждение под руководством преподавателя широкого круга проблем, например, относительно самостоятельного большого раздела лекционного курса или отдельных частей какой-либо конкретной темы. Он может включать вопросы и темы из изучаемой дисциплины, не включенной в темы практических и семинарских занятий. Коллоквиум может проводиться в форме индивидуальной беседы преподавателя со студентом или как групповое обсуждение. В ходе группового обсуждения студенты учатся высказать свою точку зрения по определенному вопросу, защищать свое мнение, применяя знания, полученные на занятиях по дисциплине. Аргументируя и отстаивая свое мнение, студент демонстрирует, насколько глубоко и осознано он усвоил изученный материал. Одновременно коллоквиум является и формой контроля, разновидностью устного экзамена.

2) *«Круглый стол»*- одна из форм организации дискуссии, в которой на равных участвуют 15-25 человек; в ходе нее происходит обмен мнениями между всеми участниками. Основное целевое назначение метода- обеспечение свободного, нерегламентированного обсуждения поставленных вопросов (тем) на основе постановки всех студентов в равное положение по отношению друг к другу. Как правило, перед участниками не стоит задача полностью решить проблему. Они ориентированы на возможность рассмотреть ее с разных сторон, собрать как можно

больше информации, осмыслить ее, обозначить основные направления развития и решения, согласовать свои точки зрения. При проведении «круглого стола» участники располагаются по кругу, процесс коммуникации происходит «глаза в глаза», что приводит к возрастанию активности, увеличению числа высказываний, возможности включения каждого в обсуждение, невербальные средства общения. Преподаватель также располагается в общем кругу как равноправный член группы, что создает менее формальную обстановку.

3) «Мозговой штурм» («мозговая атака») представляет собой разновидность групповой дискуссии, которая характеризуется отсутствием критики поисковых усилий, сбором всех вариантов решений, гипотез и предложений, рожденные в процессе осмысления какой-либо проблемы, их последующим анализом с точки зрения перспективы дальнейшего использования или реализации на практике. «Мозговой штурм» включает три этапа: подготовительный, этап генерирования идей, этап анализа и оценки идей. Продолжительность «мозгового штурма», как правило, не менее 1,5- часов.

4) *Дебаты* - формализованное обсуждение, построенное на основе выступлений участников-представителей двух или более противостоящих, соперничающих команд (групп). Данная образовательная технология основывается на умении анализировать события, концентрироваться на обсуждаемой проблеме, собирать и обрабатывать информацию, творчески осмысливать возможности ее применения, определять собственную точку зрения по данной проблеме и защищать ее, организовывать взаимодействие в группе на основе соблюдения принятых правил и процедур совместной деятельности.

3.5. Разбор конкретных ситуаций (кейс-метод). Метод кейсов представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации, которая возникла в результате происшедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах в конкретной организации в тот или иной момент времени. Метод разбора конкретных ситуаций может быть представлен такими своими разновидностями как решение ситуационных задач, выполнение ситуационных упражнений, кейс-стади, метод «инцидента» и проч. Существует

несколько вариантов организации занятий с использованием метода разбора конкретных ситуаций:

1) *1-й вариант.* В процессе подготовительной работы перед разбором конкретных ситуаций студент должен устранить пробелы в знаниях путем предварительного изучения описания ситуации. Анализ ситуации проводится фронтально с участием преподавателя.

2) *2-й вариант.* Разбор конкретных ситуаций проводится в аудитории, но дополнительные сведения студенты получают из специально подобранной литературы или кейсов, подготовленных преподавателем. Форма работы обучающихся-групповая (микрогруппами по 4-6 человек). Принятие решений осуществляется после общегрупповой дискуссии.

3) *3-й вариант.* Каждая микрогруппа работает самостоятельно над различными (но типичными) реальными ситуациями. Анализ конкретной ситуации осуществляется методом мозгового штурма. Справки и дополнительные сведения о ситуации дает преподаватель. После завершения работы каждая команда защищает свое решение перед всей группой. Преподаватель делает обобщенный вывод в целом по всем рассмотренным типовым ситуациям.

4) *4-й вариант.* Студенты работают с ситуациями, не имеющими однозначно заданных параметров (с недостающими данными в описании проблемы). Они самостоятельно методом обсуждения определяют, какой информации, каких знаний у них не хватает для решения проблемы, и восполняют пробелы на основе поиска информации в научных источниках, изучение практического опыта или проведения исследования. Завершающий этап анализа конкретных ситуаций осуществляется на последующем занятии.

5) *5-й вариант.* Обучающиеся теоретически готовы к решению ситуации. Им на рассмотрение даются ситуации с множественными переменными, предполагающие неоднозначные решения. Вся группа работает над одной ситуацией.

Деловые и ролевые игры.

1) Ролевая игра-это эффективная обработка вариантов поведения в тех ситуациях, в которых могут оказаться обучающиеся (например, аттестация, защита или

презентация какой-либо разработки, конфликт с однокурсниками и др.). Игра позволяет приобрести навыки принятия ответственных и безопасных решений в учебной ситуации. Признаком, отличающим ролевые игры от деловых, является отсутствие системы оценивания по ходу игры.

2) Деловая игра - форма воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирование тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности, моделирование профессиональных проблем, реальных противоречий и затруднений, испытываемых в типичных профессиональных проблемных ситуациях.

2. Тренинг.

Тренинг — форма активного обучения, целью которого является передача знаний, развитие некоторых умений и навыков; метод создания условий для самораскрытия участников и самостоятельного поиска ими способов решения проблем. Обычно в тренинге используется трехуровневая модель обучения: демонстрация □ □ применение. Для приобретения знаний в тренинге используются информация, мини-лекция, сообщение, книги; для демонстрации — ролевые игры, кейсы и кейс-метод, живые иллюстрации и видеофильмы; для применения — ролевые и деловые игры, моделирование.

3. Метод проектов.

Метод проектов — система организации обучения, при которой обучающиеся приобретают знания и умения в процессе самостоятельного планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий-проектов.

4. Компьютерная симуляция.

Компьютерная симуляция — это максимально приближенная к реальности имитация различных процессов (физических, химических, экономических, социальных и проч.) и (или) деятельности с использованием программного обеспечения образовательного назначения. Элементами компьютерной симуляции являются подлежащие изучению понятия, отношения и модели, определенные в терминах языка конкретной предметной области.

5. Телеконференция.

Телеконференция — сетевой сервис, ориентированный на поддержку коллективных дискуссий, представляющий собой обмен информацией по какой-либо тематике между пользователями сети Интернет (например, между студентами и группой студентов и/или преподавателем другого образовательного учреждения). Система телеконференций также используется для реализации обратной связи между преподавателем и обучающимся, а также непосредственно между самими обучающимися при заочно-дистанционном обучении. Телеконференции могут проходить в форме переписки по электронной почте (режим off-line) или в реальном времени (режим on-line). В первом случае сообщения направляются получателям в соответствии со списком рассылки телеконференции. Во втором случае для реализации телеконференции используется специальное программное обеспечение, а сама телеконференция может заключаться в обмене текстовыми, видео и/или аудио-сообщениями.

4. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЮ ЗАНЯТИЙ

4.1. При организации учебных занятий создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля.

4.2. К основным требованиям к организации занятий с использованием активных и интерактивных методов обучения относятся:

- высокий уровень квалификации преподавателя;
- соответствующее учебно-методическое сопровождение процесса обучения;
- наличие учебно-материальной базы, позволяющей обеспечить многообразие форм деятельности обучающихся, их мобильность;
- использование информационных и мультимедийных технологий.

4.3. Преподаватель, использующий активные и интерактивные формы и методы обучения, должен обладать следующими педагогическими умениями и навыками:

- обеспечения внешней и внутренней мотивации деятельности обучающихся;
- формирования позитивных отношений между обучающим и обучающимися;
- определения направления процесса обмена информацией между обучающимися;
- организации сотрудничества в процессе познавательной деятельности обучающихся;
- выявления многообразия точек зрения, корректного воздействия на принятие правильного решения;
- поддержки активности обучающихся, поощрения их творчества и самостоятельности;
- обращения к личному опыту обучающихся.

4.4. При использовании в учебном процессе активных и интерактивных форм обучения на преподавателя, как правило, возлагается:

- подготовка методической разработки (сценария) занятия;
- организация подготовительного этапа занятий (изучение материала, отбор, анализ материала и выбор метода представления результата при необходимости деление на группы, формулирование задания (темы проекта и др.) и т.д.);
- использование технических средств обучения, иллюстрирование учебного материала, в том числе с помощью таблиц, слайдов, фильмов, роликов и т.д.;
- создания условий для самостоятельного поиска и инициативы обучающихся;
- функции помощника в работе, одного из источников информации;
- подбор рабочих терминов учебной, профессиональной лексики, условных понятий;
- организация пространственной среды - «игрового поля», которое должно способствовать раскрепощению обучающихся (например, дискуссия внутри команд или межгрупповая дискуссия);
- поддержка активного внутригруппового взаимодействия, снижение напряженности во взаимоотношениях между участниками, нейтрализация конфликтного поведения отдельных обучающихся;

- учет индивидуальных творческих и интеллектуальных способностей обучающихся (например, при проигрывании ситуации стимулирования конструктивного конфликта);
- модифицирование хода занятия в зависимости от подготовленности группы;
- функции консультанта при появлении у обучающихся затруднений;
- обязанность вмешательства в ход дискуссии в случае возникновения непредвиденных трудностей, а также в целях пояснения новых для обучающихся положений учебной программы;
- всесторонний анализ проведенного занятия, оценка и корректировка плана и хода его проведения в последующем.

4.5. Обучающийся при использовании активных и интерактивных форм обучения должен:

- строго соблюдать сформулированные преподавателем правила и условия;
- активно участвовать в процессе обучения, проявлять инициативу;
- проводить тщательную подготовку к занятию, выполнять все обозначенные в методических материалах и указанные преподавателем подготовительные задания;
- осуществлять самостоятельный поиск путей и вариантов решения поставленной учебной задачи, проблемы (выбор одного из предложенных вариантов или нахождение собственного варианта и обоснования решения);
- проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать права каждого из участников процесса обучения;
- интенсивно использовать индивидуальные задания самодиагностического или творческого характера;
- быть готовым к принятию решений в условиях жесткого регламента и наличия элемента неопределенности в информации.

4.6. Учебно-материальное обеспечение занятий, проводимых с использованием активных и интерактивных форм и методов обучения, может включать:

- учебные аудитории (кабинеты информационных технологий и др.) - для проведения деловых (ролевых) игр, организации работы малых групп, работы круглого стола, тренингов и т.п.;

- специализированные кабинеты (лаборатории, классы-полигоны, учебные рабочие места, кабинеты информатики и др.) - для лабораторных и практических занятий;
- аудитории, оснащенные мультимедийным оборудованием.

Использование информационных и мультимедийных технологий является одним из важнейших условий для проведения занятий в активной и интерактивной форме и предполагает использование мультимедийных средств, компьютерной техники, интерактивной доски и сетевых информационных образовательных ресурсов.