



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)

Положение об активных и интерактивных формах обучения по программам среднего профессионального образования в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Челябинский государственный университет»

Версия документа - 1

стр. 1 из 12

Первый экземпляр ✓

КОПИЯ № _____

ПРИНЯТО

решением Ученого совета
ФГБОУ ВО «ЧелГУ»
от 28.02 2022 г.,
протокол № 18

УТВЕРЖДЕНО

приказом ФГБОУ ВО «ЧелГУ»
от 05.03 2022 г.,
№ 149-1

**Положение
об активных и интерактивных формах обучения по программам
среднего профессионального образования в федеральном
государственном бюджетном образовательном учреждении высшего
образования «Челябинский государственный университет»**

Челябинск, 2022



1. Общие положения

1.1. Положение об активных и интерактивных формах обучения по программам среднего профессионального образования в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Челябинский государственный университет» (далее – Положение, Университет) способствует выполнению требований федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО) к условиям реализации образовательных программ среднего профессионального образования, устанавливает виды активных и интерактивных методов обучения и регулирует применение активных и интерактивных форм проведения занятий при организации образовательного процесса.

1.2. Положение разработано в соответствии со следующими регламентирующими документами:

- Федеральным законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции);
- приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 14 июня 2013 г. № 464 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования» (в действующей редакции);
- Федеральным законом от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации»;
- требованиями действующих ФГОС СПО;
- иными нормативно-правовыми актами Российской Федерации;
- Уставом Университета;
- локальными нормативными актами Университета.

2. Особенности активного и интерактивного обучения

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

2.2. При активном обучении обучающийся в большей степени выступает субъектом учебной деятельности, чем при пассивном обучении, вступает в диалог с преподавателем, активно участвует в познавательном процессе, выполняя творческие, поисковые, проблемные задания.

Интерактивное обучение основано на взаимодействии обучающихся между собой, на их собственном опыте, прямом взаимодействии с областью



осваиваемого профессионального опыта. Обучение понимается как совместный процесс познания, где знание добывается в совместной деятельности через диалог и постоянном взаимодействии обучающегося с учебным окружением и учебной средой.

2.3. Основные преимущества активных и интерактивных форм обучения:

- активизация познавательной и мыслительной деятельности обучающихся;

- усвоение обучающимися учебного материала в качестве активных участников;

- развитие навыков рефлексии, анализа и критического мышления;

- усиление мотивации к изучению дисциплины и обучению в целом;

- создание благоприятной атмосферы на занятии;

- развитие коммуникативных компетенций у обучающихся;

- развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации;

- формирование и развитие способности самостоятельно находить информацию и определять уровень ее достоверности;

- использование электронных форм, обеспечивающих четкое управление образовательным процессом;

- повышение объективности оценки результатов обучения;

- приближение учебного процесса к условиям будущей профессиональной деятельности.

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

2.5. В целях реализации компетентностного подхода ФГОС СПО предусматривает использование в образовательном процессе следующих активных и интерактивных форм проведения занятий: компьютерных симуляций, деловых и ролевых игр, разбора конкретных ситуаций, психологических и иных тренингов, групповых дискуссий и т.п.

2.6. Преподаватель может использовать предложенные в настоящем Положении виды организации занятий в активной и интерактивной форме, а также разработать новые в зависимости от особенностей учебной дисциплины (профессионального модуля, практики), целей и задач учебных занятий по конкретному направлению подготовки (специальности).

2.7. Обучающиеся - инвалиды I, II групп и лица с ограниченными возможностями здоровья участвуют в учебных занятиях, выполнении учебных заданий, основанных на использовании активных и интерактивных форм
© ФГБОУ ВО «ЧелГУ»



проведения учебных занятий с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и состояния здоровья.

3. Виды активных и интерактивных методов обучения

3.1. Деловая игра.

Деловая игра - это средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности (включая экстремальные) методом поиска новых способов ее выполнения. Деловая игра имитирует различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия. Игра также является методом эффективного обучения, так как снимает противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности. Использование деловых игр способствует развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков, навыков решения проблем, отработке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях.

3.2. Метод учебных проектов (игровое проектирование).

Позволяет участникам мысленно выйти за пределы аудитории и составить проект своих действий по обсуждаемому вопросу. Группа или отдельный участник имеет возможность защитить свой проект, доказать преимущество его перед другими и узнать мнение других. Участники могут обратиться за консультацией, дополнительной литературой в специализированные учреждения, библиотеки, к социальным партнерам и т.д.

3.3. Обсуждение в группах.

Групповое обсуждение какого-либо вопроса направлено на нахождение истины или достижение лучшего взаимопонимания и усвоения материала.

На первом этапе группового обсуждения перед обучающимися ставится проблема, выделяется определенное время, в течение которого они должны подготовить аргументированный развернутый ответ. Преподаватель может устанавливать определенные правила проведения группового обсуждения: задавать определенные рамки обсуждения (например, указать не менее 10 ошибок); ввести алгоритм выработки общего мнения; назначить лидера, руководящего ходом группового обсуждения и др.

На втором этапе группового обсуждения вырабатывается групповое решение совместно с преподавателем.

Разновидностью группового обсуждения является круглый стол, который проводится с целью поделиться проблемами, собственным видением вопроса, познакомиться с опытом, достижениями.

3.4. Круглый стол характеризуется тем, что:



– цель обсуждения - обобщить идеи и мнения относительно обсуждаемой проблемы;

– все участники круглого стола должны выражать мнение по поводу обсуждаемого вопроса, а не по поводу мнений других участников;

– все участники обсуждения равноправны, никто не имеет права диктовать свою волю и решения.

Чаще всего круглый стол играет информационную роль, а не служит инструментом выработки конкретных решений.

3.5. Интерактивная учебная лекция.

Интерактивная лекция представляет собой выступление преподавателя, который делится знаниями, активизируя процесс обучения проблемными вопросами, организованной дискуссией, демонстрирует слайды или учебные фильмы с последующим обсуждением.

3.6. Дискуссия.

Учебной дискуссией называется целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы, сопровождающееся обменом идеями, суждениями, мнениями в группе.

Одним из условий для дискуссии является хорошая подготовка к ней всех обучающихся, им заранее необходимо указать проблемы и основные вопросы для обсуждения, поиска наиболее приемлемых решений.

Эффективность использования учебной дискуссии характеризуется рядом факторов:

- актуальность выбранной проблемы;
- сопоставление различных позиций участников дискуссии;
- информированность, компетентность и научная корректность, соблюдение правил и регламента и др.

Каждая дискуссия обычно проходит три стадии: ориентация, оценка и консолидация.

Стадия ориентации предполагает адаптацию участников дискуссии к самой проблеме, друг другу, что позволяет сформулировать проблему, цели дискуссии; установить правила, регламент дискуссии.

Стадия оценки предполагает выступление участников дискуссии, их ответы на возникающие вопросы, сбор максимального объема идей, предложений, пресечение преподавателем личных амбиций, отклонений от темы дискуссии.

Стадия консолидации заключается в анализе результатов дискуссии, согласовании мнений и позиций, совместном формулировании решений.

Вопросы к дискуссии следует формулировать так, чтобы на них не было готового ответа. Они должны заинтересовать обучающихся своей научностью, конкретностью поставленных проблем, тесной связью с практикой.



3.7. Анализ 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.

Различают полевые ситуации, основанные на реальном фактическом материале, и вымышленные кейсы.

Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

Этапы работы над ситуацией в аудитории:

- индивидуальное изучение текста ситуации;
- постановка преподавателем основных вопросов, вводное слово;
- распределение участников по малым группам;
- работа в составе малой группы, выбор лидера;
- представление «решений» каждой малой группы;
- общая дискуссия, вопросы;
- выступление преподавателя, его анализ ситуации.

3.8. Тренинг.

Форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения. Достоинством тренинга является то, что он обеспечивает активное вовлечение всех участников в процесс обучения.

Требования к проведению тренинга:

- оптимальное количество участников тренинга 20-25 человек;
- соответствующее по размерам количеству участников тренинга помещение, где посадочные места расположены по «тренинговому кругу», что способствует активному взаимодействию его участников;
- обязательность ознакомления участников в начале любого занятия тренинга с целями и задачами данного занятия;
- проведение на первом занятии тренинга упражнения «знакомство» и принятие «соглашения» - правил работы группы;
- создание дружелюбной доверительной атмосферы и ее поддержание в течение всего тренинга;
- вовлечение всех участников в активную деятельность на протяжении всего тренинга;
- уважение чувств и мнений каждого участника;
- поощрение участников тренинга;
- подведение участников преподавателем (тренером) к достижению поставленной перед ними цели занятия, не навязывая при этом своего мнения;



- обеспечение преподавателем (тренером) соблюдения временных рамок каждого этапа тренинга;
- обеспечение эффективного сочетания теоретического материала и интерактивных упражнений;
- обязательность подведения итогов тренинга по его окончании.

3.9. Публичная презентация проекта.

Презентация - самый эффективный способ донесения важной информации. Слайд-презентации позволяют эффектно и наглядно представить содержание, выделить и проиллюстрировать сообщение, которое несет презентация и его ключевые содержательные пункты. Использование интерактивных элементов позволяет усилить эффективность выступлений, являющихся частью профессиональной деятельности большинства специалистов.

3.10. Просмотр и обсуждение видеофильмов.

Видеофильмы соответствующего содержания можно использовать на любом из этапов занятий в соответствии с его темой и целью, а не только как дополнительный материал.

Перед показом фильма необходимо поставить перед обучающимися несколько (3-5) ключевых вопросов. Это будет основой для последующего обсуждения.

Можно останавливать фильм на заранее отобранных кадрах и проводить дискуссию.

В конце необходимо обязательно совместно с обучаемыми подвести итоги и озвучить полученные выводы.

3.11. Коллоквиум.

Коллоквиум - вид теоретических занятий, представляющий собой групповое обсуждение под руководством преподавателя достаточно широкого круга проблем, например, относительно самостоятельного большого раздела лекционного курса. Одновременно это и форма контроля, разновидность устного экзамена, массового опроса, позволяющая преподавателю в сравнительно небольшой срок выяснить уровень знаний обучающихся целой академической группы по данному разделу курса.

Коллоквиум обычно проходит в форме дискуссии, в ходе которой обучающимся предоставляется возможность высказать свою точку зрения на рассматриваемую проблему, учиться обосновывать и защищать ее. Аргументируя и отстаивая свое мнение, обучающийся в то же время демонстрирует, насколько глубоко и осознанно он усвоил изученный материал.

3.12. Методика «Дерево решений».

Использование методики «дерево решений» позволяет овладеть навыками выбора оптимального варианта решения, действия и т.п.



Построение «дерева решений» - практический способ оценить преимущества и недостатки различных вариантов.

3.13. Методика «Мозговой штурм».

Цель этого метода заключается в сборе как можно большего количества идей, освобождении от инерции мышления преодоления привычного хода мысли в решении творческой задачи.

Основной принцип и правило - абсолютный запрет критики предложенных участниками идей.

Руководитель дискуссии должен умело направлять ход дискуссии, удачно ставить стимулирующие вопросы.

Длительность «мозговой атаки» варьируется от 15 минут до одного часа.

На первом этапе проведения «мозгового штурма» группе дается определенная проблема для обсуждения; участники высказывают по очереди любые предложения в точной и краткой форме; ведущий записывает все предложения (на доске, плакате) без критики их практической применимости.

На втором этапе проведения «мозгового штурма» высказанные предложения обсуждаются. Группе необходимо найти возможность применения любого из высказанных предложений или наметить путь его усовершенствования. На данном этапе возможно использование различных форм дискуссии.

На третьем этапе проведения «мозгового штурма» группа представляет презентацию результатов по заранее оговоренному принципу:

- самое оптимальное решение;
- несколько наиболее удачных предложений;
- самое необычное решение и т.п.

Для проведения «мозгового штурма» возможно деление участников на несколько групп:

- генераторы идей, которые высказывают различные предложения, направленные на разрешение проблемы;
- критики, которые пытаются найти отрицательное в предложенных идеях;
- аналитики, которые будут привязывать выработанные предложения к конкретным реальным условиям с учетом критических замечаний, и др.

3.14. Метод разбора деловой корреспонденции (метод папки с «входящими документами»).

Цель для участника - в соответствии с полученными знаниями научиться разбираться в многообразии способов действий с документами.

Обучающие цели данного метода:

- практиковаться в чтении деловой документации;
- распределять документы;



- эффективно анализировать документы;
- решать, как работать, реагировать на документ.

3.15. Творческие задания.

Под творческими заданиями понимаются такие учебные задания, которые требуют от обучающихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат большой или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов. Творческое задание (особенно практическое и близкое к жизни обучающегося) придает смысл обучению, мотивирует.

Выбор творческого задания сам по себе является творческим заданием для преподавателя, поскольку требуется найти такое задание, которое отвечало бы следующим критериям:

- не имеет однозначного и односложного ответа или решения;
- является практическим и полезным для обучающихся;
- связано с жизнью обучающихся;
- вызывает интерес у обучающихся;
- максимально служит целям обучения.

3.16. Проблемное обучение.

В условиях проблемного, особенно эвристического, обучения важное значение имеет не только и не столько учебная проблема или проблемная задача, сколько искусная постановка преподавателем вопросов.

Вопросы в организации деятельности обучающихся могут побуждать их:

- воспроизвести по памяти известную им информацию;
- к действию репродуктивного характера;
- стимулировать творческое мышление, в результате которого учащиеся открывают, приобретают новое знание, умение.

Преподаватель должен выполнить правило: поставленная и принятая аудиторией учебная проблема должна быть решена до конца.

3.17. Использование общественных ресурсов.

- приглашение специалистов, проведение экскурсий;
- проведение вебинаров - лекций и семинаров в режиме реального времени посредством Интернета, когда обучающиеся и преподаватели имеют возможность не только слушать лекции, но и обсуждать ту или иную тематику, участвовать в прениях, обмениваться документами и т.д.

3.18. Наибольший эффект для обучающихся интерактивные методы приносят при их комплексном применении.

4. Организация интерактивного обучения



4.1. Занятия, проводимые в активных и интерактивных формах, должны быть обеспечены соответствующими учебно-методическими материалами, такими как методические указания и пособия по проведению дискуссий и дебатов, сценарии и программы ролевых и деловых игр, программы тренингов, описания кейсов, паспорта проектных работ.

4.2. Ответственность за разработку и использование интерактивных форм обучения в образовательном процессе по дисциплине несет преподаватель, выполняющий учебную нагрузку по дисциплине.

5. Заключительные положения

5.1. Положение действует с момента его утверждения приказом Университета на основании решения Ученого совета Университета.

5.2. Изменения и дополнения в настоящее Положение вносятся приказом Университета на основании решения Ученого совета Университета и отражаются в листе регистраций изменений и дополнений.

Директор Колледжа ЧелГУ

М.В. Найн



Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Челябинский государственный университет» (ФГБОУ ВО «ЧелГУ»)

Положение об активных и интерактивных формах обучения по программам среднего профессионального образования в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Челябинский государственный университет»

Версия документа - 1

стр. 12 из 12

Первый экземпляр _____

КОПИЯ № _____

**Лист регистраций изменений и дополнений, вносимых
в Положение об активных и интерактивных формах обучения по
программам среднего профессионального образования в федеральном
государственном бюджетном образовательном учреждении высшего
образования «Челябинский государственный университет»,
утвержденное приказом от «05» 03 20 22 г. № 149-1**

№ изменения	Реквизиты приказа, которым внесено изменение	Номер пункта, в который вносятся изменения	Подпись ответственного за внесение изменений

Документ не подлежит передаче, воспроизведению и копированию без разрешения федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Челябинский государственный университет».