

**Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Уральский государственный лесотехнический университет»**



**ПОЛОЖЕНИЕ
О ВНЕДРЕНИИ АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ
ОБУЧЕНИЯ НА ФАКУЛЬТЕТЕ СРЕДНЕГО
ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ (ФСПО)**

**Екатеринбург
2018**

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение регламентирует использование активных и интерактивных форм обучения при организации учебного процесса на факультете среднего профессионального образования (ФСПО) Уральского государственного лесотехнического университета (УГЛТУ).

1.2. Положение разработано на основании:

- Закона РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ, Закона РФ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» от 27 июля 2006 г. N 149-ФЗ;

- Федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального образования по специальностям подготовки;

- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 14.06.2013 г. № 464 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования»;

- Положения о факультете среднего профессионального образования (ФСПО) УГЛТУ;

- Закона РФ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» от 27 июля 2006 г. N 149-ФЗ.

1.3 Положение подлежит применению преподавателями всех цикловых комиссий и другими структурными подразделениями ФСПО, обеспечивающими реализацию образовательного процесса по соответствующим образовательным программам.

1.4. Активные и интерактивные формы могут быть использованы при проведении занятий, внеучебной деятельности, организации самостоятельной работы студентов.

1.5. Занятия, проводимые в активных и интерактивных формах, обеспечиваются соответствующими учебно-методическими материалами, входящими в состав учебно-методического комплекса дисциплины/профессионального модуля.

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

1.7. Активные и интерактивные формы обучения (АФО и ИФО) – формы организации учебного процесса, которые побуждают обучающихся к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом, обеспечивают высокую степень самостоятельности, инициативности, умения применять добываемые знания на практике, развития творческих способностей. Применение АФО и ИФО предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем.

1.8. Цель активных и интерактивных форм обучения – повышение эффективности образовательного процесса, достижение всеми обучающимися высоких результатов обучения, повышение конкурентоспособности выпускников.

1.9. Активные и интерактивные формы проведения занятий предполагают обучение в сотрудничестве. Все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации.

2. Основные понятия, используемые в Положении

Интерактивное обучение – это специальная форма организации познавательной деятельности, осуществляемая в активных и интерактивных формах совместной деятельности обучающихся, при которых все участники взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия других и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблемы.

Информационные технологии - процессы, методы поиска, сбора, хранения, обработки, предоставления, распространения информации и способы осуществления таких процессов и методов.

Информационно-телекоммуникационная сеть - технологическая система, предназначенная для передачи по линиям связи информации, доступ к которой осуществляется с использованием средств вычислительной техники.

Компетентностный подход - отражение в системном и целостном виде образа результата образования; формулирование результатов образования, как признаков готовности обучающегося/выпускника продемонстрировать соответствующие знания, умения и ценности; определение структуры общих и профессиональных компетенций, которые должны быть приобретены и продемонстрированы обучающимися.

Средства обучения и воспитания - приборы, оборудование, включая спортивное оборудование и инвентарь, инструменты (в том числе музыкальные), учебно-наглядные пособия, компьютеры, информационно-телекоммуникационные сети, аппаратно-программные и аудиовизуальные средства, печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы и иные материальные объекты, необходимые для организации образовательной деятельности.

Электронное обучение - организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку

информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.

3. Виды АФО и ИФО

3.1 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.

3.2 Обсуждение в группах

Групповое обсуждение какого-либо вопроса направлено на нахождение истины или достижение лучшего взаимопонимания и усвоению материала. На первом этапе группового обсуждения перед студентами ставится проблема, выделяется определенное время, в течение которого студенты 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.

3.3 Метод учебных проектов (игровое проектирование)

Этот метод 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, социальным партнерам и т.д.

3.4 Публичная презентация проекта

Презентация - самый эффективный способ донесения важной информации как в разговоре "один на один», так и при публичных выступлениях. Слайд-презентации позволяют эффективно 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.

3.5. 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 обучаемых. Им заранее необходимо указать проблемы и основные вопросы для обсуждения, поиска наиболее приемлемых решений. Эффективность использования учебной дискуссии 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. В стадию оценки происходит выступление участников дискуссии, их ответы на возникающие вопросы, сбор максимального объема идей, предложений, пресечение учителем личных амбиций отклонений от темы дискуссии. Стадия консолидации заключается в анализе результатов дискуссии, согласовании мнений и позиций, совместном формулировании решений и их вопросы к дискуссии следует формулировать так, чтобы на них не было готового ответа. Они должны заинтересовать обучаемых своей научностью, конкретностью поставленных проблем, тесной связью с практикой.

В процессе дискуссии наиболее полно представлена возможность:

- моделировать реальные жизненные проблемы;
- вырабатывать у учащихся умение слушать и взаимодействовать с другими;
- продемонстрировать характерную для большинства проблем многозначность решений;
- обучить анализировать реальные ситуации, отделять главное от второстепенного.

3.6. Деловая игра — 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, поскольку 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.

Цели использования:

- формирование познавательных и профессиональных мотивов и интересов;
- воспитание системного мышления;
- передача целостного представления о профессиональной деятельности и её крупных фрагментах с учётом эмоционально-личностного восприятия;
- обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;
- воспитание ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;
- обучение методам моделирования, в том числе математического и социального проектирования.

3.7. 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 обучаемыми 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.

3.8. 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 тренером (преподавателем) к достижению поставленной перед ними цели занятия, не навязывая при этом своего мнения;
- обеспечение тренером соблюдения временных рамок каждого этапа тренинга;
- обеспечение эффективного сочетания теоретического материала и интерактивных упражнений;
- обязательность подведения итогов тренинга по его окончании.

4. Технические средства, используемые при проведении занятий с активными и интерактивными формами

Для проведения занятий необходимы следующие аудиовизуальные, компьютерные и телекоммуникационные технические средства:

- персональные компьютеры, ноутбуки, интерактивные доски;
- демонстрационные комплексы группового пользования на базе мультимедийного проектора;
- интегрированные интерактивные комплексы (интерактивная доска, мультимедиа проектор, компьютер с монитором, средства коммутации и крепежа);
- принтеры, сканеры, копировальные аппараты.