

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 обучаемыми.

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 аудиовизуальными, компьютерными и телекоммуникационными техническими средствами:

- 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.