

УТВЕРЖДЕНО
Решением Ученого совета
(протокол от 23.12.2019 № 04)

ПОЛОЖЕНИЕ

об интерактивных формах проведения учебных занятий
по основным профессиональным образовательным программам
среднего профессионального образования

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Настоящее Положение об интерактивных формах проведения учебных занятий по основным профессиональным образовательным программам высшего образования (далее – Положение) определяет основные методические принципы реализации и виды интерактивных форм проведения учебных занятий при реализации основных профессиональных образовательных программ среднего профессионального образования (далее – ОПОП СПО) в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Тюменский индустриальный университет» (далее – Университет).

1.2 Положение является обязательным к применению во всех учебных структурных подразделениях Университета (далее – Подразделения), реализующих ОПОП СПО.

1.3 Положение разработано в соответствии со следующими документами:

– Федеральным законом РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

– Приказом Минобрнауки России от 14.06.2013 № 464 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования»;

– федеральными государственными образовательными стандартами среднего профессионального образования;

– иными локальными нормативными актами Университета.

1.4 Основная цель применения интерактивных форм проведения учебных занятий - создание эффективных условий обучения, способствующих формированию компетенций, развития познавательных способностей обучающихся, в том числе с учетом региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

1.5 Применение интерактивных форм обучения призвано решить следующие задачи:

– развитие у обучающихся навыков командной работы;

– развитие навыков принятия решений;

– развитие лидерских качеств;

– развитие навыков анализа и критического мышления;

– развитие коммуникативных и профессиональных умений и навыков.

1.6 Интерактивные формы проведения учебных занятий устанавливаются разработчиком ОПОП СПО и отражаются в рабочих программах дисциплин.

2 РЕАЛИЗАЦИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

2.1 Интерактивные формы проведения учебных занятий могут быть использованы при проведении лекций, практических занятий, при самостоятельной работе обучающегося и других видах учебных занятий.

2.2 Основные методические принципы интерактивного обучения:

- тщательный подбор рабочих терминов, учебной, профессиональной лексики, условных понятий; всестороннем анализе конкретных практических примеров управленческой и профессиональной деятельности, в которой обучаемые выполняют различные ролевые функции;

- поддержание всеми обучаемыми непрерывного визуального контакта между собой;

- выполнение на каждом учебном занятии одним из обучающихся функции лидера (руководителя), который инициирует и ориентирует обсуждение учебной проблемы;

- 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;

- оперативное вмешательство преподавателя в ход дискуссии в случае возникновения непредвиденных трудностей, а также в целях пояснения отдельных положений учебной программы;

- организация пространственной среды - «игрового поля», которое должно способствовать раскрепощению обучаемого (например, дискуссия внутри команд или межгрупповая дискуссия);

- проигрывание игровых ролей («оппонент», «пессимист», «реалист», «адвокат дьявола», «компетентный судья» и др.) с учетом индивидуальных творческих и интеллектуальных способностей обучающихся (например, при проигрывании ситуации стимулирования конструктивного конфликта);

- осуществление взаимодействия в режиме строгого соблюдения сформулированных преподавателем норм, правил;

- обучение принятию решений в условиях жесткого регламента и наличия элемента неопределенности в информации.

3 ВИДЫ ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ ПРОВЕДЕНИЯ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

С целью реализации компетентностного подхода (формирования общих и профессиональных компетенций) преподаватель может использовать активные и интерактивные формы проведения занятий, а также разработать новые, в зависимости от особенностей обучающихся, особенностей учебной дисциплины, целей и задач учебных занятий.

3.1 Обсуждение в группах

Групповое обсуждение какого-либо вопроса направлено на нахождение истины или достижение лучшего взаимопонимания. Групповые обсуждения способствуют лучшему усвоению изучаемого материала.

Разновидностью группового обсуждения является круглый стол, целью которого является обсуждение проблемы, знакомство с опытом и достижениями.

3.2 Творческое задание

Творческое задание является основой любой интерактивной формы проведения учебного занятия.

Выполнение творческих заданий требует от обучающихся воспроизведения полученной информации в форме, определяемой преподавателем: подборка примеров из практики; подборка материалов по заданной проблеме; участие в деловой игре и т.п.

3.3 Метод проектов (индивидуальные, групповые проекты)

Метод проектов - технология, предполагающая совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов. Преподавателю в рамках проекта отводится роль разработчика, координатора, эксперта, консультанта.

В основе метода проектов лежит развитие познавательных навыков обучающихся, умений самостоятельно конструировать свои знания, умений ориентироваться в информационном пространстве, развитие критического и творческого мышления.

Метод проектов ориентирован на самостоятельную деятельность обучающихся (индивидуальную, парную, групповую), которая выполняется в течение определенного отрезка времени. Этот метод органично сочетается с групповыми методами.

3.4 Дискуссия

Смысл данного метода состоит в обмене взглядами по конкретной проблеме. Это активный метод, сопровождающийся обменом идеями, суждениями, мнениями в группе. В процессе дискуссии представляется

возможность моделировать реальные проблемы, вырабатывать у обучающихся умение слушать и взаимодействовать с другими, умение демонстрировать вариативность решений проблемы, обучить анализировать и определять первичное и второстепенное.

3.5 Деловая ролевая игра (анализ производственных ситуаций)

Средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности (включая экстремальные) методом поиска новых способов ее выполнения. Деловая ролевая 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.

Деловая ролевая игра позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения, стимулирования творческой активности участников как с помощью специальных методов работы (например, методом «Мозговой штурм»), так и с помощью модеративной работы психологов-игротехников, обеспечивающих продуктивное общение.

3.6 Разбор конкретных ситуаций (Кейс-метод)

Метод кейсов - техника обучения, использующая описание реальных ситуаций. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы базируются на реальном фактическом материале, или же приближены к реальной ситуации.

В основе метода конкретных ситуаций лежит описание конкретной профессиональной деятельности или эмоционально-поведенческих аспектов взаимодействия людей. При изучении конкретной ситуации и анализе конкретного примера обучающийся должен вжиться в конкретные обстоятельства, понять ситуацию, оценить обстановку, определить есть ли в ней проблема и в чем ее суть. Определить свою роль в решении проблемы и выработать целесообразную линию поведения.

Результативность используемого метода увеличивается благодаря аналитической работе обучающихся, когда они могут узнать и сравнить несколько вариантов решения одной проблемы. Такой пример помогает расширению индивидуального опыта анализа и решения проблемы каждым обучающимся.

Так как анализ конкретной ситуации - групповая работа, то решение проблемы желательно в форме открытых дискуссий. Важным моментом является развитие познавательной деятельности и принятие чужих вариантов

решения проблемы без предвзятости, позволяет обучающимся развивать умение анализировать производственные ситуации и вырабатывать самостоятельные решения.

3.7 Интерактивная лекция

Интерактивная лекция предполагает выступление ведущего мероприятия в течение 1-4 часов с применением активных форм обучения: модерация, управляемая дискуссия, демонстрация учебных слайдов и фильмов, мозговой штурм.

3.8 Тренинг (психологические и иные)

Тренинг – это форма интерактивного обучения, предполагающая выполнение комплекса упражнений, направленных на развитие умений и профессионального поведения в общении. Эта форма обеспечивает вовлечение всех участников в процесс обучения.

3.9 Просмотр и обсуждение видеофильмов

На учебных занятиях используются как художественные, так и документальные видеофильмы, фрагменты из них, а также видеоролики и видеосюжеты.

Видеофильмы соответствующего содержания используются на любом из этапов учебных занятий и тренингов 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 совместно с обучаемыми подвести итоги.

3.10 Коллоквиум

Коллоквиум – вид учебно-теоретических занятий, представляющий собой групповое обсуждение под руководством преподавателя широкого круга проблем (например, большой раздел лекционного курса). Одновременно, это и форма контроля – разновидность массового опроса по разделу курса.

Коллоквиум проходит в форме дискуссии, в ходе которой обучающийся может высказать, обосновать и защитить свою точку зрения по теме.

3.11 Метод «Мозговой штурм»

Это метод активизации творческого мышления в группе, при котором принимается любой ответ обучающегося на заданный вопрос. Важно не давать оценку высказываемым точкам зрения сразу, а принимать все и записывать мнение каждого на доске или листе бумаги. Участники должны знать, что от них не требуется обоснований или объяснений ответов.

«Мозговой штурм» применяется, когда нужно выяснить информированность и/или отношение участников к определенному вопросу. Можно применять эту форму работы для получения обратной связи.

3.12 Метод «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 Компьютерные симуляции с применением электронных образовательных ресурсов

Форма организации обучения с помещением (посредством информационных технологий) обучающихся в «фиктивные», имитирующие реальные ситуации со структурированным сценарием, с подробно разработанной системой правил, заданий и стратегий.

4 ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

4.1 Положение вступает в силу с даты утверждения и действует до принятия нового локального акта, регулирующего вопросы, указанные в п.1.1 настоящего Положения.

4.2 Внесение изменений и дополнений в Положение осуществляется в установленном в Университете порядке.

4.3 Признать утратившим силу Регламент применения интерактивных форм проведения занятий по основным профессиональным образовательным программам среднего профессионального образования, высшего образования от 31.08.2016 № 2УМУ-164/2016.