

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Рябиченко Сергей Николаевич  
Должность: Директор  
Дата подписания: 07.08.2023 16:57:40  
Уникальный программный ключ:  
3143b550cd4cbc5ee19548d5818670bc49

**ПРИНЯТО**  
решением Управляющего совета  
ГБОУ КК «КМТ»  
Протокол от 23.08.2023 г. № 9

**УТВЕРЖДЕНО**  
приказом директора техникума  
от 23 августа 2023 г. № 698

## **ПОЛОЖЕНИЕ**

### **об активных и интерактивных формах обучения студентов в государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении Краснодарского края «Краснодарский монтажный техникум»**

#### **1 Общие положения**

1.1. Положение об активных и интерактивных формах обучения студентов в государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении Краснодарского края «Краснодарский монтажный техникум» (далее – Положение, техникум) разработано на основании следующих нормативных актов:

- Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- Федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального образования;
- Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 24 августа 2022 № 762;
- примерных основных образовательных программ;
- Устава техникума;
- локальных нормативных актов техникума.

1.2 Цель интерактивного обучения - повышение эффективности образовательного процесса, достижение всеми обучающимися высоких результатов обучения.

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

#### **2 Особенности активного и интерактивного обучения**

2.1 Метод обучения - процесс взаимодействия между преподавателями и обучающимися, в результате которого происходит

передача и усвоение знаний, умений и навыков, предусмотренных содержанием обучения.

2.2 Методы обучения можно подразделить на три обобщенные группы:

-Пассивные (традиционные, репродуктивные) методы обучения - форма взаимодействия преподавателя и студента, при которой обучающийся усваивает и воспроизводит материал, который передается ему преподавателем. Традиционные методы обучения обеспечивают подготовку обучающегося к выполнению тех или иных функций на основе известных алгоритмов (норм).

-Активные методы обучения - форма взаимодействия студентов и преподавателя, при которой преподаватель и обучающиеся взаимодействуют друг с другом в ходе занятия, студент вступает в диалог с преподавателем, выполняет творческие, проблемные задания.

-Интерактивные методы обучения - специальная форма организации познавательной деятельности, способ познания, осуществляемый в форме совместной деятельности студентов и преподавателя. Интерактивные методы ориентированы на более широкое взаимодействие обучающихся с преподавателем и друг с другом. Место преподавателя в интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности студентов на достижение целей занятия.

2.3. Основные методические принципы интерактивного обучения:

- тщательный отбор рабочих терминов, учебной, профессиональной лексики, условных понятий;
- всесторонний анализ конкретных практических примеров профессиональной деятельности, в которой обучаемые выполняют различные ролевые функции;
- поддержание всеми обучаемыми непрерывного визуального контакта между собой;
- активное использование технических средств обучения, с помощью которых иллюстрируется учебный материал;
- постоянное поддержание преподавателем активного внутригруппового взаимодействия, снятие напряженности во взаимоотношениях между участниками;
- оперативное вмешательство преподавателя в ход дискуссии в случае возникновения непредвиденных трудностей, а также в целях пояснения новых для слушателей положений учебной программы;
- осуществление взаимодействия в режиме строгого соблюдения сформулированных преподавателем норм и правил;
- обучение принятию решений в условиях регламента и наличия элемента неопределенности в информации.

2.4. Удельный вес активных и интерактивных занятий определяется содержанием конкретных учебных дисциплин, междисциплинарных курсов и не может быть менее 20 процентов аудиторных занятий (Приложение 1).



### 3 Основные виды активных и интерактивных методов обучения

3.1. Интерактивные методы, применяемые на теоретических занятиях

3.1.1 «Мозговой штурм», («Мозговая атака») - способ генерирования идей для разрешения проблемы. Каждый участник группы может предлагать свои варианты решения, выдвигать гипотезы, строить предположения, обсуждать результаты, оспаривать предложения других участников. В ходе процесса могут появляться новые идеи и предложения. Использование метода позволяет находить решения сложных задач и помогает раскрыть личностный потенциал.

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.

3.1.2 Метод Дельфи - метод экспертного оценивая. При помощи комплекса определённых действий, (мозговые штурмы, интервью и опросы), участники находят способ определения верного решения. Для проведения методики необходимы две группы участников. Первая группа представляет собой экспертов, которые высказывают свое мнение по рассматриваемому вопросу. Вторая группа состоит из аналитиков, призванных изучить мнения экспертов и на основе их вычленить оптимальное решение задачи.

3.1.3 Мини-лекция является одной из эффективных форм подачи теоретического материала. Перед объявлением какой-либо информации преподаватель спрашивает, что знают об этом студенты. После предоставления какого-либо утверждения преподаватель предлагает обсудить отношение студентов к этому вопросу.

3.1.4 Лекция с применением обратной связи - в начале и конце каждого раздела лекции задаются вопросы. Первый - для того, чтобы узнать, насколько студенты ориентируются в излагаемом материале, вопрос в конце раздела предназначен для выяснения степени усвоения только что изложенного материала. При неудовлетворительных результатах контрольного опроса преподаватель возвращается к уже прочитанному разделу, изменив при этом методику подачи материала.

3.1.5 Проблемная лекция опирается на логику последовательно моделируемых проблемных ситуаций путем постановки проблемных вопросов или предъявления проблемных задач. Проблемный вопрос - это диалектическое противоречие, требующее для своего решения размышления, сравнения, поиска, приобретения и применения новых



знаний. Проблемная задача содержит дополнительную вводную информацию и при необходимости некоторые ориентиры поиска ее решения.

3.1.6 Программированная лекция - преподаватель сам составляет и предлагает студентам вопросы. На подготовленные вопросы преподаватель сначала просит ответить студентов, а затем проводит анализ и обсуждение неправильных ответов.

3.1.7 Лекция – интервью. Преподаватель кратко излагает тему, не раскрывая ее полностью, очень конспективно, упуская важные сведения. Студенты индивидуально или в составе малых групп составляют вопросы по теме, на которые отвечает преподаватель или студент, подготовивший информацию по заданной теме.

3.1.8 Лекция с заранее объявленными ошибками позволяет развить у обучаемых умение оперативно анализировать профессиональные ситуации, выступать в роли экспертов, оппонентов, рецензентов, выделять неверную и неточную информацию.

3.1.9 Лекция с просмотром и обсуждением видеофильмов. На занятиях можно использовать художественные и документальные видеофильмы, фрагменты из них, видеоролики и видеосюжеты. Видеофильмы соответствующего содержания можно использовать на любом из этапов занятий. 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 обучающимися подвести итоги и озвучить полученные выводы.

3.1.10 Лекция-презентация отражает один или несколько проблемных вопросов лекции, на которые особо следует обратить внимание обучающихся. Во время лекции можно задавать вопросы аудитории в отношении того или иного слайда, тем самым еще больше вовлекая обучающихся в проблематику.

3.2. Интерактивные методы, применяемые на практических/семинарских и лабораторных занятиях

3.2.1 Работа в малых группах – это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем обучающимся возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения. Групповое обсуждение какого-либо вопроса направлено на нахождение истины или достижение лучшего взаимопонимания. Групповые обсуждения способствуют лучшему усвоению изучаемого материала

3.2.2. Дискуссия предусматривает обсуждение какого-либо вопроса или группы связанных вопросов компетентными лицами для достижения взаимоприемлемого решения. Дискуссия - целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы, сопровождающееся



обменом идеями, суждениями, мнениями в группе. Эффективность использования дискуссии как метода обучения определяется актуальностью выбранной проблемы; сопоставлением различных позиций участников дискуссии; информированностью, компетентностью и научной корректностью диспутантов; владением преподавателем методикой дискуссионной процедуры; соблюдением правил и регламента и др.

В зависимости от целей и задач занятия возможно использовать следующие виды дискуссий: классические дебаты, экспресс-дискуссия, «Вопрос – ответ», проблемная дискуссия, ролевая дискуссия, «Квадро», «Круглый стол», симпозиум.

Метод «Квадро» помогает выявить определенные мнения, увидеть сторонников или противников той или иной позиции, приступить к аргументированному обсуждению проблемы. Ведущий дискуссии обозначает тезис. Участники показывают карточки «Квадро» с цифрами, отражающими мнение по озвученной проблеме:

- 1 – согласен,
- 2 – согласен, но ...,
- 3 – не согласен, но ... (затрудняюсь),
- 4 – не согласен.

В ходе обсуждения сначала высказывают свои аргументы те участники, которые показали «1» (согласен с выдвинутым тезисом), их дополняют показавшие цифру «2» и т.д. Ведущий констатирует представленные результаты.

В процессе дискуссии наиболее полно представлена возможность:

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

«Круглый стол» - обмен мнениями между всеми участниками. Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией. Важное условие, чтобы процесс коммуникации проходил «глаза в глаза», что приводит к возрастающей активности, росту числа высказываний, возможности каждому включиться в обсуждение, стимулирует к невербальному общению – мимикой, жестами, эмоциями.

Симпозиум – формализованное, регламентированное обсуждение проблемы, в ходе которого участники выступают с сообщениями, раскрывающими различные точки зрения на интересующую тематику, после чего отвечают на вопросы присутствующих. Обсуждение ведётся через ведущего.

3.2.3 Метод «Информационный лабиринт». Цель технологии - научить выбирать верные методы решения или отношения. Участникам



занятия необходимо изучить определенную ситуацию и в различных пунктах выбрать одно из множества альтернативных действий, другими словами, пройти своеобразный лабиринт. Методика проведения: обучающимся раздаются листы, на которых представлены различные ситуации и вопросы, касающиеся технической сферы или межличностных отношений. Каждый студент может выбрать свой собственный путь, цель которого - пройти через лабиринт к окончательному решению, сделав наименьшее количество шагов. После выполнения задания преподаватель вместе с обучающимися обсуждает причины выбора верных и неверных решений.

3.2.4 Метод синектики - сочетания разноплановых, нередко совершенно несовместимых элементов при постановке задачи и поиске решений.

3.2.5 Метод «ПОПС-формула» (это краткое выступление, которое состоит из четырех элементов: П – позиция (в чем заключается точка зрения) «я считаю, что ...», О – обоснование (довод в поддержку позиции) «потому, что ...», П – пример (факты, иллюстрирующие довод) «например, ...», С – следствие (вывод) «поэтому ...»).

3.2.6 Метод «Дерево решений». Использование методики «Дерево решений» позволяет овладеть навыками выбора оптимального варианта решения, действия. Построение «Дерева решений» - практический способ оценить преимущества и недостатки различных вариантов. Дерево решений для трех вариантов может выглядеть следующим образом:

Проблема:					
Вариант 1:		Вариант 2:		Вариант 3:	
Плюсы	Минусы	Плюсы	Минусы	Плюсы	Минусы

3.2.7 Кейс-метод (разбор конкретных производственных ситуаций)  
Метод анализа конкретных ситуаций – это техника обучения, использующая описание реальных ситуаций и решения ситуационных задач: стандартных, критических, экстремальных. Обучающихся просят проанализировать конкретную ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные варианты решения и выбрать лучший из них. Различают иллюстративные учебные ситуации, кейсы с формированием проблемы, кейсы без формирования проблемы, прикладные упражнения. Преимущества метода:

- развивает аналитическое мышление студентов;
- обеспечивает системный подход к решению проблемы;
- позволяет выделять варианты правильных и ошибочных решений, выбирать критерии нахождения оптимального решения, принимать коллективные решения;
- студенту легко соотносить получаемый теоретические знания с реальной практической ситуацией;



-разбираемая гипотетическая ситуация не связана ни с каким личным риском ни для одного из участников.

### 3.2.8 Моделирование производственных процессов и ситуаций

Метод предусматривает имитацию реальных условий, конкретных специфических операций, моделирование соответствующего рабочего процесса, создание интерактивной модели и другое.

### 3.2.9 Коллективные решения творческих задач.

Под творческими заданиями понимаются такие учебные задания, которые требуют от обучающихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов. Творческое задание составляет содержание (основу) любой интерактивной формы проведения занятия. Выполнение творческих заданий требует от обучающихся воспроизведения полученной ранее информации в форме, определяемой преподавателем, и требующей творческого подхода:

-подборка примеров из практики;

-подборка материала по определенной проблеме;

3.2.10 Деловая игра - средство моделирования разнообразных условий профессиональной деятельности (включая экстремальные) методом поиска новых способов ее выполнения. Деловая игра позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения, стимулирования творческой активности участников.

3.2.11 Ролевая игра – средство моделирования и проигрывания социальных ролей в процессе решения учебно-профессиональной задачи, метод обучения студентов практическим навыкам работы, используется для решения комплексных задач усвоения нового материала, закрепление и развитие творческих способностей.

3.2.12 Тренинг - процесс получения навыков и умений в какой-либо области посредством выполнения последовательных заданий, действий или игр, направленных на достижение наработки и развития требуемого навыка Тренинг - форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в общении. Достоинством тренинга является то, что он обеспечивает активное вовлечение всех участников в процесс обучения.

3.2.13 Метод проектов - способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технологии), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом.

## **4. Основные требования к организации и проведению занятий в активных и интерактивных формах**

4.1 Интерактивное обучение изменяет требования к условиям организации обучения, а также к работе преподавателя.



4.2 Использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм занятий предусматривает:

- наличие позитивных отношений между преподавателем и обучающимися, создание условий внешней и внутренней мотивации деятельности;
- взаимное сотрудничество между преподавателями и обучающимися в процессе общения; опору на личный опыт, включение в учебный процесс примеров лучших практик;
- многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность;
- регулярное обновление и использование электронной базы учебно-методических материалов;
- модернизацию мультимедийных средств для проведения занятий;
- формирование видеотеки с курсами занятий и бизнес-кейсами.
- создание и использование в образовательном процессе виртуальной учебной фирмы/корпорации.

4.3 Организация интерактивного обучения включает:

- формулирование проблемной темы занятия;
- организацию учебного пространства, располагающего к диалогу;
- формирование мотивационной готовности респондентов к совместным усилиям в процессе познания;
- создание специальных ситуаций, побуждающих к интеграции усилий для решения поставленной задачи;
- выработку и принятие правил учебного сотрудничества для студентов и преподавателя;
- использование «поддерживающих» приемов общения (доброжелательные интонации, конструктивные вопросы и т.д.);
- оптимизацию системы оценки процесса и результата совместной деятельности;
- развитие общегрупповых и межличностных навыков анализа, и самоанализа у студентов, и преподавателя.

4.4. Проведение занятий в активных и интерактивных формах предполагает использование современных информационных технологий, в том числе мультимедийных средств, компьютерной техники, сетевых информационных образовательных ресурсов и др.

Ведущей целью применения мультимедийного оборудования является достижение более глубокого запоминания учебного материала через образное восприятие, усиление его эмоционального воздействия, обеспечение “погружения” в конкретную социокультурную среду.

Использование компьютерных технологий дает возможность:

- повысить интерес к дисциплине;
- облегчить формирование у студентов основных понятий по изучаемой теме;
- подготовить к самостоятельному усвоению знаний;



- овладеть конкретными знаниями, необходимыми для применения в практической деятельности;
- интеллектуально развивать студентов;
- расширить виды совместной работы, повысить коммуникативный опыт.

#### 4.5. Критерии отбора активных и интерактивных форм занятий:

- соответствие целям и задачам общепрофессиональной, профессиональной компетенции и учебной дисциплины;
- соответствие дидактическим целям занятия;
- соответствие содержанию темы занятия (всех видов);
- соответствие возрастным, интеллектуальным возможностям обучающихся и уровню их подготовленности по другим дисциплинам;
- соответствие временным рамкам обучения;
- соответствие способу руководства образовательной деятельностью;
- соответствие логике учебного процесса.

4.6 Наибольший эффект интерактивные методы приносят при их комплексном применении в процессе освоения учебной дисциплины.

4.7 Преподаватель может использовать предложенные в настоящем Положении методики, а также разработать новые в зависимости от особенностей учебной дисциплины, целей и задач учебных занятий.







Пример заполнения таблицы «Использование активных и интерактивных форм и методов обучения»

Использование активных и интерактивных форм и методов обучения

Профессия 46.01.03 Делопроизводитель

Учебная дисциплина (МДК) ОУД. 01 Русский язык

Количество часов (всего занятий) - 114

№ занятия	Наименование разделов, тем по программе, тем отдельных занятий	Кол-во часов	Активные и интерактивные формы и методы обучения
3	Тема 1.1. Язык и речь. Основные требования к речи	1	Лекция-презентация
6	Практическое занятие № 3. Определение типа, стиля, жанра текста	1	Дискуссия
7	Тема 1.3. Научный стиль речи	1	Лекция с заранее объявленными ошибками
10	Практическое занятие № 5. Анализ структуры текста	1	Дискуссия
15	Тема 1 7.Текст как произведение речи	1	Проблемная лекция
16	Практическое занятие 8. Составление связного высказывания на заданную тему	1	Коллективные решения творческих задач
<b>Итого</b>		<b>23</b>	