

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

Зарегистрировано

№ 2 УМУ - 345/2019

от 23.12.2019

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 компетентного 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 выработать 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

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.