



C=RU,
OU=Директор, O="ГБПОУ ""
Обшаровский
государственный
техникум
им.В.И.Суркова""",
CN=Захаров Н.В.,
E=ogt_prv@63edu.r
u
00a8392e88b88920
09
2025.02.26
11:47:05+04'00'

УТВЕРЖДАЮ

**Директор ГБПОУ «Обшаровский
государственный
им.В.И.Суркова»**

техникум

Приказ № 108 о/д от 24.02.2025г.

Н.В.Захаров

«24» февраля 2025г.



ПОЛОЖЕНИЕ

ОБ АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМАХ ОБУЧЕНИЯ В ГБПОУ «ОБШАРОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИКУМ ИМ.В.И.СУРКОВА»

РАССМОТРЕНО

Советом обучающихся

Протокол № 8 от 21.02.2025г.

РАССМОТРЕНО

Советом родителей

Протокол № 8 от 21.02.2025г.

1. Общие положения

1.1. Настоящее положение (далее Положение) регламентирует различные активные и интерактивные формы обучения при организации учебного процесса в государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении Самарской области «Обшаровский государственный техникум им. В.И. Суркова» (далее Техникум).

1.2. Положение разработано в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования, утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 24.08.2022 № 762, Федеральными государственными образовательными стандартами среднего профессионального образования (далее –ФГОС СПО), и Уставом Техникума.

1.3. Активные и интерактивные формы обучения (далее АФО и ИФО) – такие формы организации учебного процесса, которые побуждают обучающихся к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом, обеспечивают высокую степень самостоятельности, инициативности, умения добывать знания и применять их на практике, развития творческих способностей.

1.4. Цель АФО и ИФО– реализация компетентностного подхода, повышение эффективности образовательного процесса, достижение всеми обучающимися высоких результатов обучения.

1.5. Активные и 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. Суть использования АФО и ИФО состоит в погружении обучающихся в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем, оптимальную для выработки навыков и качеств будущего специалиста.

1.6. Применение АФО и ИФО обязательно при проведении занятий на всех уровнях подготовки, а также при повышении квалификации.

1.7. АФО и ИФО могут применяться при проведении лекций и практических занятий, при самостоятельной работе студентов и других видах учебных занятий.

1.8. Контроль за использованием АФО и ИФО осуществляют председатели методических комиссий.

2. Основные требования к организации и проведению занятий в активной и интерактивной формах.

2.1.Необходимыми условиями организации АФО и ИФО являются:

- высокий уровень квалификации преподавательского состава;
- позитивные отношения между преподавателем и обучающимися;
- демократический стиль;
- сотрудничество (равноправное партнерство) в процессе общения преподавателя и обучающихся между собой;
- опора на личный («педагогический») опыт, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;
- многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность;
- включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся;
- применение мультимедийных технологий.

2.2.Основные методические принципы АФО и ИФО:

- тщательный подбор рабочих терминов, учебной, профессиональной лексики, условных понятий;
- всесторонний анализ 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 занятии одним из обучающихся функции лидера (руководителя), который инициирует и ориентирует обсуждение учебной проблемы (хороший преподаватель тот, который только помогает);
- 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 новых для слушателей положений учебной программы;

- интенсивное использование индивидуальных занятий (домашние задания самодиагностического или творческого характера) и индивидуальных способностей в групповых занятиях;
- организация пространственной среды
- «игрового поля», которое должно способствовать раскрепощению обучаемого (например, дискуссия внутри команд или межгрупповая дискуссия);
- проигрывание игровых ролей («оппонента», «пессимиста», «реалиста», «адвоката дьявола», «компетентного судьи» 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, поощрений (наказаний) за достигнутые результаты;
- обучение принятию решений в условиях жесткого регламента и наличия элемента неопределенности в информации.

2.3. Организация интерактивного обучения включает:

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

2.4. Интерактивное обучение предполагает также:

- создание и функционирование виртуальных рабочих кабинетов преподавателей, студентов и кураторов;
- регулярное обновление и использование электронной базы учебно-методических материалов;
- регулярное обновление и использование электронных учебно-методических комплексов;

- проведение лекций и практических занятий в компьютерных классах;
- использование мультимедийных средств для проведения лекций и семинаров;
- формирование видеотеки с курсами лекций и бизнес кейсами;
- создание и использование в учебном процессе виртуальной учебной фирмы (корпорации и, магазина и т.д.).

2.5. Для организации занятий с использованием ИФО возможно привлечение мультимедийных средств, компьютерной техники, интерактивных досок и сетевых информационных образовательных ресурсов, а также мультимедиа.

2.6. Конкретные виды АФО и ИФО выбираются преподавателем в соответствии с ФГОС СПО по специальностям и рабочей программой учебной дисциплины или профессионального модуля на основании методических рекомендаций, разработанных в техникуме.

2.7. Выбор АФО и ИФО зависит от структуры, характера и особенности изучаемой дисциплины, индивидуальных качеств студента и условий учебной деятельности.

2.8. Для использования АФО и ИФО обязателен методический инструментарий: план проведения учебных занятий.

2.9. План занятия

- это комплексный методический документ (разработка) по проведению конкретного занятия по теме, создаваемый преподавателем. Он представляет собой схематическое описание содержания темы и хода занятия обучаемых с указанием методологических способов и средств исполнения.

3. Основные виды АФО и ИФО

3.1. В соответствии с ФГОС СПО по специальностям рекомендуемыми к использованию в учебном процессе Техникума являются следующие АФО и ИФО:

- компьютерная симуляция;
- деловая игра;
- ролевая игра;
- разбор конкретных ситуаций;
- тренинг;
- групповая дискуссия.

3.2. Компьютерная симуляция

- моделирование процессов, максимально приближенных к условиям будущей профессиональной деятельности выпускника, с использованием информационно-коммуникационных технологий.

3.3. Деловая игра - средство моделирования разнообразных условий

профессиональной деятельности (включая экстремальные) методом поиска новых способов ее выполнения.

3.4. Ролевая игра – это игровая деятельность, в процессе которой обучающиеся выступают в разных ролях, и которая позволяет отрабатывать тактику поведения, действий конкретного лица в смоделированных ситуациях.

3.5. Разбор конкретных ситуаций - изучение, анализ и принятие решений по ситуации, которая возникла в результате произошедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах в конкретной организации в тот или иной момент времени.

3.6. Тренинг – это процесс получения навыков и умений в какой-либо области посредством выполнения последовательных заданий, действий или игр, направленных на достижение наработки и развития требуемого навыка.

3.7. Групповая дискуссия - целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы, сопровождающееся обменом идеями, суждениями, мнениями в группе.

3.8. В соответствии с целями учебной дисциплины или профессионального модуля, а также целями конкретного учебного занятия возможно применение иных АФО и ИФО, таких как:

- интерактивная учебная лекция - выступление преподавателя, который делится знаниями, активизируя процесс обучения проблемными вопросами, организованной дискуссией, демонстрирует слайды или учебные фильмы с последующим обсуждением;

- коллоквиум

- вид теоретических занятий, представляющий собой групповое обсуждение под руководством преподавателя достаточно широкого круга проблем, например, относительно самостоятельного большого раздела лекционного курса;

- обучение в парах (спарринг-партнерство) - разновидность парной работы, в которой обучающиеся, исполняя роль соперников в состязании, выполняют задания по заранее заданному педагогом алгоритму;

- лекция - пресс-конференция - научно-практическое занятие, с заранее поставленной проблемой и системой докладов, длительностью 5 минут;

- дебаты- это чётко структурированный и специально организованный публичный обмен мыслями между двумя сторонами по актуальным темам;

- диспут - коллективное обсуждение нравственных, политических, литературных, научных, профессиональных и других проблем, которые не имеют общепринятого, однозначного решения;

- брифинг - краткая пресс-конференция, посвященная одному вопросу;

- «мозговой штурм» - варианты коллективной работы, в ходе которой создаются новые идеи или просто сопоставляются известные факты;
- презентация – форма представления и защиты проектного решения;
- практикум - форма проведения занятий, в процессе которой обучающиеся под руководством преподавателя выполняют задания деятельностного характера (решают ситуационные задачи, связанные с будущей служебной деятельностью), направленные на получение практических навыков и практическое усвоение основных положений учебной дисциплины;
- телеконференция - это интерактивная форма проведения учебного занятия или организации самостоятельной работы, при которой групповая коммуникация осуществляется между территориально распределенными участниками с помощью информационно-коммуникационных технологий;
- проблемный семинар - аудиторное занятие, во время которого преподаватель ставит проблемный вопрос, требующий аргументированного и комплексного решения, и побуждает обучающихся к поискам решения проблемы, шаг за шагом подводя их к искомой цели;
- обсуждение в группах - рассмотрение какого-либо вопроса, направленное на нахождение истины или достижение лучшего взаимопонимания в группе;
- проблемная лекция – аудиторное занятие, во время которого преподаватель ставит перед обучающимися проблемную задачу, представляет вводную информацию, ориентиры поиска решения и побуждает обучающихся к поискам решения, шаг за шагом подводя их к искомой цели;
- круглый стол - способ организации обсуждения проблемного вопроса, характеризующийся обобщением идей и мнений относительно обсуждаемой проблемы; равноправием участников круглого стола; выражением мнения по поводу обсуждаемого вопроса, а не по поводу мнений других участников.

3.9. Предложенный перечень активных и интерактивных форм проведения учебных занятий не является исчерпывающим и может быть дополнен в зависимости от особенностей учебной дисциплины(междисциплинарного курса, профессионального модуля), целей и задач, ставящихся на конкретном занятии.