

Департамент образования, науки и молодежной политики  
Воронежской области  
ГБПОУ ВО «Губернский педагогический колледж»

Рассмотрено на Совете  
ГБПОУ ВО «ГПК»  
Протокол № 1 от «05» сентября, 2018 г.

Директор И. Д. Образцов  
Приказ № 1 от «05» сентября, 2018 г.



**ПОЛОЖЕНИЕ  
ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ  
АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ  
государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение  
Воронежской области «Губернский педагогический колледж»**

**1. Общие положения**

1.1. Настоящее Положение регламентирует использование различных активных и интерактивных форм обучения при организации учебного процесса по программе подготовки специалистов среднего звена (далее – ППССЗ) в государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении Воронежской области «Губернский педагогический колледж» (далее – «ГПК» или колледж).

1.2. Положение разработано на основании Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального образования (далее – ФГОС СПО), Устава «ГПК».

1.3. Применение активных и интерактивных форм обучения (далее – АФО и ИФО) обязательно при проведении занятий на всех уровнях подготовки. АФО и ИФО могут применяться при проведении лекций и практических занятий, при организации самостоятельной работы обучающихся и других видах учебных занятий.

1.4. Положение подлежит применению преподавателями всех цикловых методических комиссий (далее – ЦМК) колледжа, методической службой, учебной частью и другими структурными подразделениями колледжа, обеспечивающими реализацию образовательного процесса по соответствующим ППССЗ.

1.5. 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 добывать знания и применять их на практике, развития творческих способностей.

1.6. Суть использования активных и интерактивных форм обучения состоит в погружении обучающихся в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем, оптимальную для выработки навыков и качеств будущего специалиста.

1.7. Цель АФО и ИФО – повышение эффективности образовательного процесса, достижение всеми обучающимися высоких результатов обучения.

1.8. АФО и ИФО предполагают обучение в сотрудничестве. Все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации.

1.9. Виды АФО и ИФО выбирает преподаватель в соответствии с ФГОС СПО по специальностям и рабочей программой учебной дисциплины или профессионального модуля, а также целями занятий.

1.10. Выбор АФО и ИФО зависит от структуры, характера и особенности изучаемой учебной дисциплины (профессионального модуля), индивидуальных качеств обучающегося и условий учебной деятельности.

1.11. Учебная часть, методическая служба, научно-методический совет колледжа (филиала), библиотека колледжа (библиотека филиал) контролируют и оказывают методическую помощь по организации занятий с использованием различных АФО и ИФО, организуют работу по комплектованию учебных кабинетов научной и учебной литературой, периодическими изданиями и учебными материалами и пособиями, техническими средствами.

1.12. Преподаватели обеспечивают выбор АФО и ИФО, разработку планов учебных занятий с использованием АФО и ИФО.

## **2. Виды АФО и ИФО**

2.1. Наибольшую эффективность АФО и ИФО приносят при их комплексном применении.

2.2. Интерактивная учебная лекция представляет собой выступление преподавателя, который делится знаниями, активизируя процесс обучения проблемными вопросами, организованной дискуссией, демонстрирует слайды или учебные фильмы с последующим обсуждением.

2.3. Групповое обсуждение какого-либо вопроса направлено на нахождение истины или достижение лучшего взаимопонимания и усвоение материала. Перед обучающимися ставится проблема, выделяется определенное время, в течение которого обучающиеся должны подготовить аргументированный развернутый ответ. Преподаватель может устанавливать определенные правила проведения группового обсуждения: задавать определенные рамки обсуждения; ввести алгоритм выработки общего мнения; назначить лидера и т. д. По итогам группового обсуждения обучающиеся совместно с преподавателем вырабатывают групповое решение.

Разновидностью группового обсуждения является круглый стол, который проводится с целью поделиться проблемами, собственным видением вопроса, познакомиться с опытом, достижениями.

2.4. Метод учебных проектов (игровое проектирование) 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 участников других групп.

2.5. Публичная презентация проекта – наиболее эффективный способ донесения важной информации. Слайды презентации позволяют наглядно представить содержание, выделить и проиллюстрировать ключевые содержательные компоненты проекта.

2.6. Учебная дискуссия представляет собой целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы, сопровождающееся обменом идеями, суждениями, мнениями в группе. Одним из условий дискуссии является хорошая подготов-

ка к ней всех обучаемых. Им заранее необходимо указать проблемы и основные вопросы для обсуждения, поиска наиболее приемлемых решений. Каждая дискуссия обычно проходит три стадии:

- ориентация (предполагает адаптацию участников дискуссии к самой проблеме, друг другу, что позволяет сформулировать проблему, цели дискуссии; установить правила, регламент дискуссии);

- оценка (выступление участников дискуссии, их ответы на возникающие вопросы, сбор максимального объема идей, предложений, пресечение учителем личных амбиций отклонений от темы дискуссии);

- консолидация (заключается в анализе результатов дискуссии, согласовании мнений и позиций, совместном формулировании решений).

2.7. 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 учебной дисциплины (междисциплинарного курса) 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.

2.8. Анализ конкретных ситуаций (кейс-метод) представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации, которая возникла в результате происшедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах в конкретной организации в тот или иной момент времени.

2.9. Просмотр и обсуждение видеofilмов могут быть использованы 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 ключевых вопросов, что будет являться основой для последующего обсуждения.

2.10. Тренинг – форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения, обеспечение активного вовлечения всех участников в процесс обучения.

2.11. Использование общественных ресурсов (приглашение специалиста, проведение экскурсий); проведение вебинаров – лекций и семинаров в режиме реального времени посредством средств сети «Интернет», когда участники образовательных отношений имеют возможность не только слушать лекции, но и обсуждать ту или иную тематику, участвовать в прениях, обмениваться документами.

### **3. Основные требования к организации и проведению занятий с использованием АФО и ИФО**

3.1. АФО и ИФО предъявляют особые требования к условиям организации обучения, а также к работе преподавателя:

- высокий уровень квалификации преподавателя;
- позитивные отношения между обучающим и обучающимися;
- демократический стиль;
- сотрудничество в процессе общения обучающего 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;

- применение мультимедийных технологий.

3.2. Преподаватель должен обладать следующими умениями:

- организовывать процесс исследования задачи таким образом, чтобы оно воспринималось обучаемым как собственная инициатива;

- целенаправленно организовывать учебные ситуации, побуждающие обучающихся к интеграции усилий;

- создавать в аудитории учебную атмосферу и дозировать свою помощь обучающимся;

- решать нестандартные учебные и межличностные ситуации.

3.3. Организация интерактивного обучения включает:

- нахождение проблемной формулировки темы занятия;

- организацию учебного пространства, располагающего к диалогу;

- формирование мотивационной готовности обучающихся и преподавателя к совместным усилиям в процессе познания;

- создание специальных ситуаций, побуждающих обучающихся к интеграции усилий для решения поставленной задачи;

- выработку и принятие правил учебного сотрудничества для обучающихся 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.

3.4. Интерактивное обучение предполагает:

- регулярное обновление и использование электронной базы учебно-методических материалов;

- регулярное обновление и использование электронных учебно-методических комплексов (учебно-методические материалы, тестов, задач, практикумов и т. д.);

- проведение лекций и практических занятий в компьютерных классах;

- использование мультимедийных средств для проведения лекций и семинаров;

- формирование видеотеки с курсами лекций и кейсами и т. д.

3.5. Для организации занятий с использованием ИФО возможно привлечение мультимедийных средств, компьютерной техники, интерактивных досок и сетевых информационных образовательных ресурсов, а также мультимедиа (комплекс аппаратных и программных средств компьютера, позволяющих объединять информацию, представленную в различных формах (текст, графика, звук, видео, анимация), и работать с ней в интерактивном режиме).