



1920

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Кубанский государственный университет»



«УТВЕРЖДАЮ»

Ректор ФГБОУ ВО «КубГУ»

М.Б. Астапов

«18» апреля 2017г. № 605

Положение об интерактивных формах обучения в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Кубанский государственный университет» и его филиалах

1. Общие положения

1.1 Настоящее «Положение об интерактивных формах обучения в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Кубанский государственный университет» и его филиалах» (далее - Университет) определяет виды контактной работы обучающихся с педагогическими работниками организации и (или) лицами, привлекаемыми Университетом к реализации образовательных программ высшего образования с целью повышения эффективности образовательного процесса, достижение всеми обучающимися высоких результатов обучения.

1.2 Положение об интерактивных формах обучения в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Кубанский государственный университет» и его филиалах (далее - Положение) разработано с учетом требований следующих правовых и нормативных документов:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования;
- Устав федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего профессионального образования «Кубанский государственный университет».
- Локальные акты, регламентирующие в Университете организацию и обеспечение учебного процесса.

2. Реализация интерактивных форм проведения занятий в Университете

2.1. Интерактивные формы проведения занятий в образовательном процессе предполагают в обучении сотрудничество (преподаватель и обучающиеся), взаимодействие друг с другом, обмен информацией, совместное решение проблем, моделирование ситуации. Учебный процесс, опирающийся на использование интерактивных методов обучения, организуется с учетом включенности в процесс познания всех обучающихся

группы без исключения. Совместная деятельность означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, в ходе работы идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Организуются индивидуальная, парная и/или групповая работа, используется проектная работа, ролевые игры, осуществляется работа с документами и различными источниками информации. Интерактивная модель обучения – это среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля.

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

Основные преимущества интерактивных форм обучения:

- активизация активно-познавательной и мыслительной деятельности обучающихся;
- вовлечение обучающихся в образовательный процесс, освоения нового материала не в качестве пассивных слушателей, а в качестве активных участников;
- развитие навыков анализа и критического мышления;
- усиление мотивации к изучению дисциплины;
- создание благоприятной атмосферы на занятии;
- развитие коммуникативных компетенций у обучающихся;
- развитие навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, лидерских качеств;
- возможность постоянных, а не эпизодических (по расписанию) контактов обучающихся с преподавателем.

2.3. Интерактивные формы проведения занятий могут быть использованы при проведении лекций и практических занятий, при самостоятельной работе обучающихся и др. видах учебных занятий. Интерактивные формы обучения применяются при проведении занятий на всех уровнях подготовки (бакалавр, специалист, магистр).

2.4. Интерактивные формы обучения используются преподавателем в объеме не меньшем, чем предусмотрено учебным планом, а также в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины.

2.5. Деканаты при формировании расписания учебных занятий должны учитывать необходимость предоставления аудиторий, оснащенных мультимедийным оборудованием для проведения занятий в интерактивной форме, по конкретным дисциплинам.

2.6. Задачей преподавателя становится создание условий для активности обучающихся посредством использования интерактивных методов обучения и интерактивных технологий.

2.7. Основные методические принципы интерактивного обучения:

- всесторонний анализ конкретных практических примеров управленческой и профессиональной деятельности, в которой обучаемые выполняют различные ролевые функции;
- выполнение на каждом 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;
- оперативное вмешательство преподавателя в ход дискуссии в случае возникновения непредвиденных трудностей, а также в целях пояснения новых разделов (тем) учебной программы;

- интенсивное использование индивидуальных занятий и индивидуальных способностей в групповых занятиях;
- организация пространственной среды - «игрового поля», которое должно способствовать раскрепощению обучаемого (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;
- осуществление взаимодействия в режиме строгого соблюдения сформулированных преподавателем норм, правил, поощрений (наказаний) за достигнутые результаты.

3. Виды интерактивных методов обучения

Преподаватель может использовать следующие методы обучения, а также разработать новые в зависимости от 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, который проводится с целью поделиться проблемами, собственным видением вопроса, познакомиться с опытом, достижениями.

3.2. Творческое задание

Творческое задание составляет содержание (основу) любой интерактивной формы проведения занятия.

Выполнение творческих заданий требуют от обучающегося воспроизведение полученной ранее информации в форме, определяемой преподавателем, и требующей творческого подхода:

- подборка примеров из практики;
- подборка материала по определенной проблеме;
- участие в ролевой игре и т.п.

3.3. Публичная презентация проекта

Презентация – самый эффективный способ донесения важной информации как в разговоре "один на один", так и при публичных выступлениях. Презентации позволяют эффективно и наглядно представить содержание, выделить и проиллюстрировать сообщение, которое несет презентация и его ключевые содержательные пункты.

Использование интерактивных элементов позволяет усилить эффективность выступлений, являющихся частью профессиональной деятельности большинства специалистов.

3.4. Дискуссия

Как интерактивный метод обучения означает исследование или разбор. Учебной дискуссией называется целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы, сопровождающееся обменом идеями, суждениями, мнениями в группе.

В процессе дискуссии наиболее полно представлена возможность:

- моделировать реальные жизненные проблемы;
- вырабатывать у учащихся умение слушать и взаимодействовать с другими;
- продемонстрировать характерную для большинства проблем многозначность решений;
- обучить анализировать реальные ситуации, отделять главное от второстепенного. Таким образом, дискуссия выявляет многообразие существующих точек зрения на

какую-либо проблему, инициирует всесторонний анализ каждой из них, формирует собственный взгляд каждого участника дискуссии на ту или иную проблему.

3.5. Деловая игра

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 и реальным характером профессиональной деятельности.

Деловая игра позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения, стимулирования творческой активности участников как с помощью специальных методов работы (например, методом «Мозгового штурма»), обеспечивающих продуктивное общение.

Использование деловых игр способствует развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков, навыков решения проблем, отработке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях.

3.6. Анализ конкретных ситуаций (кейс-метод)

Метод кейсов 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. Таким образом, различают полевые ситуации, основанные на реальном фактическом материале, и кресельные (вымышленные) кейсы.

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.
- Учащемуся легко соотносить получаемый теоретический багаж знаний с реальной практической ситуацией.
- Вносит в обучение элемент загадки, тайны.
- Разбираемая гипотетическая ситуация не связана ни с каким личным риском ни для одного из участников.

3.7. Интерактивная лекция

Интерактивная лекция представляет собой выступление ведущего мероприятия перед большой аудиторией в течение 1-4 часов с применением следующих активных форм обучения:

- ведомая (управляемая) дискуссия или беседа;
- модерация;
- демонстрация слайдов или учебных фильмов;
- мозговой штурм;
- мотивационная речь.

3.8. Разработка проекта

Этот метод позволяет участникам мысленно выйти за пределы аудитории и составить проект своих действий по обсуждаемому вопросу. Самое главное, что группа или отдельный участник имеют возможность защитить свой проект, доказать преимущество его перед другими и узнать мнение обучающихся.

3.9. Просмотр и обсуждение видеофильмов

Видеофильмы соответствующего содержания можно использовать на любом из этапов занятий и тренингов в соответствии с его темой и целью, а не только как дополнительный материал.

3.10. Тренинг

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.

3.11. Круглый стол

Круглый стол – один из способов организации обсуждения некоторого вопроса, характеризующийся тем, что:

- цель обсуждения – обобщить идеи и мнения относительно обсуждаемой проблемы;
- все участники круглого стола выступают в роли проponentов (должны выражать мнение по поводу обсуждаемого вопроса, а не по поводу мнений других участников);
- все участники обсуждения равноправны.

3.12. Коллоквиум

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

Одновременно это и форма контроля, разновидность устного экзамена, массового опроса, позволяющая преподавателю в сравнительно небольшой срок выяснить уровень знаний студентов целой академической группы по данному разделу курса.

Коллоквиум проходит обычно в форме дискуссии, в ходе которой студентам предоставляется возможность высказать свою точку зрения на рассматриваемую проблему, учиться обосновывать и защищать ее.

3.13. Метод «Мозговой штурм»

Использование методики «мозговой штурм» стимулирует группу студентов к быстрому генерированию как можно большего вариантов ответа на вопрос.

4. Основные требования к организации и проведению занятий

4.1. Необходимыми условия организации интерактивного обучения являются:

- высокий уровень квалификации преподавателя;
- позитивные отношения между преподавателем 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;
- включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся;
- применение мультимедийных технологий.

4.2. 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;
- оптимизацию системы оценки процесса и результата совместной деятельности;
- развитие общегрупповых и межличностных навыков анализа и самоанализа.

4.4. Использование информационных и мультимедийных технологий является одним из важнейших условий для проведения занятий в интерактивной форме и предполагает использование мультимедийных средств, компьютерной техники, интерактивных досок и сетевых информационных образовательных ресурсов, предполагающее:

- проведение вебинаров - лекций и семинаров в режиме реального времени посредством Интернет, когда обучающиеся и преподаватели имеют возможность не только слушать лекции, но и обсуждать ту или иную тематику, участвовать в прениях, обмениваться документами и т.д.;
- регулярное обновление и использование электронной базы учебно-методических материалов;
- использование мультимедийных средств для проведения лекций и практических занятий;
- формирование видеотеки с курсами лекций и кейсами;
- использование в учебном процессе виртуальной учебной фирмы/корпорации.

5. Заключительные положения

5.1. Настоящее Положение обсуждается и принимается на заседании ученого совета Университета.

5.2. Изменения и дополнения к настоящему Положению принимаются на заседании ученого совета Университета.