



**МИНИСТЕРСТВО ЭНЕРГЕТИКИ, ПРОМЫШЛЕННОСТИ
И СВЯЗИ СТАВРОПОЛЬСКОГО КРАЯ**

**Государственное бюджетное профессиональное образовательное
учреждение «Ставропольский региональный колледж
вычислительной техники и электроники»
(ГБПОУ СРКВТ и Э)**

Рассмотрено
на заседании педагогического Совета
протокол № 1 от «31» августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор ГБПОУ СРКВТ и Э
Г.Г. Агаджанов
«1» сентября 2023 года



ПОЛОЖЕНИЕ

ОБ АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМАХ ОБУЧЕНИЯ

**в государственном бюджетном профессиональном образовательном
учреждении «Ставропольский региональный колледж вычислительной
техники и электроники»**

(ГБПОУ СРКВТ и Э)

1. Общие положения

1.1. Настоящее Положение разработано для реализации требований Федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального образования (далее - ФГОС СПО) к условиям реализации образовательных программ в государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении «Ставропольский региональный колледж вычислительной техники и электроники» (ГБПОУ СРКВТ и Э)

1.2. Основная цель использования активных и интерактивных форм проведения занятий в учебном процессе — формирование и развитие компетенций и профессиональных навыков обучающихся.

1.3. 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 в атмосфере делового сотрудничества, оптимальной для выработки навыков и качеств будущего профессионала.

1.4. Основные преимущества активных и интерактивных форм обучения:

- активизация познавательной и мыслительной деятельности обучающихся;
- развитие навыков рефлексии, анализа и критического мышления;
- усиление мотивации к обучению в целом;
- создание благоприятной атмосферы на занятии;
- развитие коммуникативных компетенций у обучающихся;
- развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации;
- формирование и развитие способности самостоятельно находить информацию и определять уровень ее достоверности;
- использование электронных форм, обеспечивающих четкое управление учебным процессом, повышение объективности оценки результатов обучения обучающихся;
- приближение учебного процесса к условиям будущей профессиональной деятельности.

1.5. Активные и интерактивные формы проведения занятий могут быть использованы при проведении лекций, практических и лабораторных занятий, выполнении курсовых работ, научно-исследовательской работы, выполнении выпускной квалификационной работы, при прохождении практики и других видах учебных занятий.

Использование активных и интерактивных форм обучения позволяет осуществлять оценку усвоенных знаний, сформированности умений и навыков, общекультурных и профессиональных компетенций в рамках процедуры текущего контроля по дисциплине (междисциплинарному курсу, профессиональному модулю).

1.6. Активные и интерактивные формы обучения реализуются преподавателем в объеме не меньшем, чем предусмотрено учебным планом, а также в соответствии с программой учебной дисциплины, междисциплинарного курса или практики.

1.7. Преподаватель может использовать предложенные в настоящем Положении виды организации занятий в активной и интерактивной форме, а также разработать

новые в зависимости от особенностей учебной дисциплины (профессионального модуля, практики), целей и задач учебных занятий по конкретному направлению подготовки (специальности, профессии).

2. Особенности активного и интерактивного обучения

2.1. При активном обучении обучающийся в большей степени выступает субъектом учебной деятельности, чем при пассивном обучении, вступает в диалог с преподавателем, активно участвует в познавательном процессе, выполняя творческие, поисковые, проблемные задания.

2.2. Интерактивное обучение основано на взаимодействии обучающихся между собой, на их собственном опыте, прямом взаимодействии с областью осваиваемого профессионального опыта. Обучение понимается как совместный процесс познания, где знание добывается в совместной деятельности через диалог (полилог) и постоянном взаимодействии обучающегося с учебным окружением и учебной средой.

2.3. При реализации активных и интерактивных форм проведения занятий активность преподавателя уступает место активности обучающихся. Преподаватель чаще выступает лишь в роли организатора процесса обучения, создателя условий для инициативы обучающихся.

2.4. Основные методические принципы активного и интерактивного обучения:

- всесторонний анализ конкретных практических примеров управленческой и профессиональной деятельности, в которой обучаемые выполняют различные ролевые функции;
- поддержание всеми обучающимися постоянного взаимодействия между собой;
- 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;
- своевременное вмешательство преподавателя в процесс выполнения задания (в ход дискуссии и др.) в случае возникновения непредвиденных трудностей, а также в целях пояснения новых для обучающихся положений учебной программы;
- организация учебной среды, которая должна способствовать раскрепощению обучаемого, созданию комфортной и безопасной атмосферы;
- проигрывание ролей в деловых и ролевых играх с учетом индивидуальных творческих и интеллектуальных способностей обучающихся;
- 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.

3. Виды активных и интерактивных форм и методов обучения

3.1. В рамках реализации компетентностного подхода ФГОС СПО предусматривают следующие основные виды активных и интерактивных форм проведения занятий, которые указываются в тексте КТП и в рабочих программах дисциплин, профессиональных модулей:

- Презентации;
- Кейс-технологии;
- Проблемная лекция;
- Дидактические игры;
- Баскет-метод;
- Мозговой штурм;
- Интерактивный урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ;
- Круглый стол;
- Деловые игры;
- Метод проектов.

3.2. В процессе обучения педагог может выбирать как один активный метод, так и использовать комбинацию нескольких. Но успех зависит от системности и соотношения выбранных методов и поставленных задач.

Рассмотрим самые распространенные методы активного обучения:

- Презентации — наиболее простой и доступный метод для использования на уроках. Это демонстрация слайдов, подготовленных самими учащимися по теме.
- Кейс - технологии — используются в педагогике с прошлого века. Строится на анализе смоделированных или реальных ситуаций и поиске решения. Причем различают два подхода к созданию кейсов. Американская школа предлагает поиск одного-единственного правильного решения поставленной задачи. Европейская школа, наоборот, приветствует многогранность решений и их обоснование.
- Проблемная лекция — в отличие от традиционной, передача знаний во время проблемной лекции происходит не в пассивной форме. То есть учитель не преподносит готовые утверждения, а лишь ставит вопросы и обозначает проблему. Правила выводят сами учащиеся. Этот метод достаточно сложен и требует наличия у учеников определенного опыта логических рассуждений.
- Дидактические игры — в отличие от деловых игр, дидактические игры регламентируются жестко и не предполагают выработку логической цепочки для решения проблемы. Игровые методы можно отнести и к интерактивным методам обучения. Все зависит от выбора игры. Так, популярные игры-путешествия, спектакли, викторины, КВН — это приемы из арсенала интерактивных методов, так как предполагают взаимодействие учащихся друг с другом.
- Баскет-метод — основан на имитации ситуации. Например, ученик должен выступить в роли гида и провести экскурсию по историческому музею. При этом его задача — собрать и донести информацию о каждом экспонате.
- Мозговой штурм — поток вопросов и ответов, или предложений и идей по заданной теме, при котором анализ правильности/неправильности производится после

проведения штурма.

- Кластеры, сравнительные диаграммы, пазлы — поиск ключевых слов и проблем по определенной мини-теме.
- Интерактивный урок с применением аудио- и видеоматериалов, ИКТ. Например, тесты в режиме онлайн, работа с электронными учебниками, обучающими программами, учебными сайтами.
- Круглый стол (дискуссия, дебаты) — групповой вид метода, которые предполагает коллективное обсуждение учащимися проблемы, предложений, идей, мнений и совместный поиск решения.
- Деловые игры (в том числе ролевые, имитационные, луночные) — достаточно популярный метод, который может применяться даже в начальной школе. Во время игры учащиеся играют роли участников той или иной ситуации, примеривая на себя разные профессии.
- Аквариум — одна из разновидностей деловой игры, напоминающая реалити-шоу. При этом заданную ситуацию обыгрывают 2-3 участника. Остальные наблюдают со стороны и анализируют не только действия участников, но и предложенные ими варианты, идеи.
- Метод проектов — самостоятельная разработка учащимися проекта по теме и его защита.
- BarCamp, или антиконференция. Метод предложил веб-мастер Тим О'Рейли. Суть его в том, что каждый становится не только участником, но и организатором конференции. Все участники выступают с новыми идеями, презентациями, предложениями по заданной теме. Далее происходит поиск самых интересных идей и их общее обсуждение.

К интерактивным методам обучения на уроке также относят мастер-классы, построение шкалы мнений, ПОПС-формулу, дерево решений и т.д.