



**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ**

**ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ КРЫМ  
«КРЫМСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ КУЛЬТУРЫ, ИСКУССТВ И ТУРИЗМА»**

**ПРИНЯТО**

На заседании Ученого совета ГБОУ  
ВО РК «Крымский университет  
культуры, искусств и туризма»  
от « 30 » августа 2017 г.  
Протокол № 6

**УТВЕРЖДАЮ**

Председатель Ученого совета ГБОУ  
ВО РК «Крымский университет  
культуры, искусств и туризма»  
**Ректор**



**В. Горенкин**

**ПОЛОЖЕНИЕ**

**ОБ ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМАХ ОБУЧЕНИЯ**

**В ГБОУ ВО РК «Крымский университет культуры, искусств и туризма»**

Симферополь, 2017

## Общие положения

1.1. Данное положение разработано в соответствии с

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»,
- Приказом Минобрнауки России от 05.04.2017 г. N 301 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры»,
- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 19 ноября 2013 г. N 1259 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам подготовки научно-педагогических кадров в аспирантуре (адъюнктуре)»,
- федеральными государственными образовательными стандартами высшего образования.

1.2. Интерактивное обучение – это специальная форма организации познавательной деятельности, способ познания, осуществляемый в форме совместной деятельности обучающихся, при которой все участники взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия других и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблемы.

1.3. Цель интерактивного обучения - повышение эффективности образовательного процесса, достижение всеми обучающимися высоких результатов обучения.

1.4. Основные преимущества интерактивных форм обучения:

- формирование творческого, компетентностного и деятельностного понимания сущности профессиональной деятельности;
- активизация активно-познавательной и мыслительной деятельности обучающихся;
- вовлечение обучающихся в процесс обучения, освоения нового материала в качестве активных участников;
- развитие навыков анализа и критического мышления;
- усиление мотивации к изучению дисциплины;
- создание благоприятной атмосферы на занятии;
- развитие профессиональных компетенций у обучающихся;
- сокращение доли традиционной аудиторной работы и увеличение объема самостоятельной работы студента;

- развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации;

- формирование и развитие умения самостоятельно находить информацию и определять уровень ее достоверности и т.д.

1.5. Интерактивные формы проведения занятий могут быть использованы при проведении лекций и практических занятий, при самостоятельной работе обучающихся и других видах учебных занятий.

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

1.7. Преподаватель может использовать предложенные в настоящем Положении виды интерактивных технологий.

1.8. Преподаватель имеет право разрабатывать и применять иные виды интерактивных занятий в зависимости от особенностей учебной дисциплины, целей и задач учебных занятий.

## 2. Виды интерактивных технологий

2.1. Интерактивные технологии проведения лекционных занятий

### ***Проблемная лекция.***

Отличительной особенностью проблемной лекции является то, что преподаватель в начале и по ходу изложения учебного материала создает проблемные ситуации и вовлекает обучающихся в их анализ. Проблемная ситуация может возникнуть при применении преподавателем проблемного вопроса или задания. При этом необходимо так организовать работу на проблемной лекции, чтобы обучающийся находился в социально активной позиции: высказывал свою позицию, задавал вопросы, находил ответы и высказывал предположения. При проведении лекций проблемного характера процесс познания обучаемых приближается к поисковой, исследовательской деятельности.

### ***Лекция-провокация*** (лекция с запланированными ошибками).

Данная форма лекции направлена на организацию взаимодействия с обучающимися с целью совместного оперативного анализа, сопряжения и оценки нового учебного материала. Такую лекцию целесообразно проводить как итоговую (обобщающую) по теме или разделу, когда у обучающихся уже сформированы необходимые базовые знания и умения. Главным дидактическим средством на данной лекции являются заранее заложенные ошибки различного типа: содержательные, методические, поведенческие и т. д. Об этом лектор должен объявить в начале лекции и дать обучающимся дидактическую установку: выявить ошибки, а затем, вместе с

преподавателем или самостоятельно, предложить варианты решения проблем. С точки зрения методики преподавателю необходимо выделить наиболее сложные, узловые моменты изучаемой темы и представить их в форме ошибки, при этом изложение материала должно быть естественным.

### **Лекция-визуализация.**

Активация процесса обучения здесь происходит за счет наглядности и проблемности изложения изучаемого материала, когда перед аудиторией ставятся различные проблемные задачи, вопросы, раскрываются противоречия, побуждающие совместно искать подходы к их решению. В лекции-визуализации передача информации сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в том числе иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов). Основной акцент в этой лекции делается на более активном включении в процесс мышления зрительных образов, что существенно повышает эффективность предъявления, восприятия, понимания и усвоения новой информации.

### **Лекция с разбором конкретных ситуаций.**

Используя данную форму лекции, преподаватель ставит на обсуждение конкретную ситуацию. Ситуация представляется устно или в очень короткой видеозаписи, тексте презентации. Изложение ситуации должно быть очень кратким, но содержать достаточную информацию для оценки характерного явления и обсуждения. Обсуждение ситуаций происходит коллективно, задача преподавателя при этом - направить дискуссию в нужное русло. Важно, чтобы обсуждение ситуации закончилось анализом и необходимым выводом, который дает или обучающийся, или преподаватель (в зависимости от конкретных условий).

### **Лекция вдвоем.**

Это разновидность чтения лекции в формате диалога двух преподавателей (либо как представителей двух научных школ, либо как теоретика и практика (преподавателя вуза и представителя работодателя)). Она предполагает высокую степень импровизации в поведении лекторов, выступление которых должно быть естественным и непринужденным. Лекция имеет высокий дидактический потенциал в том случае, если ее содержание принципиально для данного предмета и сферы профессиональной деятельности. При этом у обучающихся вырабатывается альтернативность мышления, уважение к чужой точке зрения, повышается культура ведения дискуссии за счет демонстрации подобных качеств педагогов и участия самих обучающихся в ней.

### **Лекция-консультация.**

По типу лекция-консультация близка к лекции вдвоем. Отличие состоит в том, что приглашенный специалист слабо владеет технологией чтения лекции в вузе. Консультирование путем чтения лекции позволяет активизировать внимание слушателей и использовать профессионализм приглашенного специалиста.

### **Лекция-диалог.**

Содержание подается через серию вопросов, на которые обучающийся должен отвечать непосредственно в ходе лекции. К этому типу примыкает лекция с применением техники обратной связи.

2.2. Интерактивные технологии проведения практических и семинарских занятий

**Деловая игра.** Одна из эффективных активных форм учебного процесса, направленная на развитие:

- навыков применения теоретических и прикладных профессиональных знаний, а также практического профессионального опыта;
- способности выявлять и ставить проблемы профессионально-ориентированных задач и самостоятельно или в команде находить пути их решения;
- способности работать в коллективе, находить необходимые средства коммуникации и достижения коллективных целей.

Для реализации деловой игры преподаватель использует реальные или специально сконструированные ситуации, изложенные в виде профессиональной/межпрофессиональной задачи. Правила игры должны быть модельными, то есть повторять с некоторыми упрощениями, не затрагивающими существо дела, те ограничения и возможности, которые для подобных задач существуют в реальной жизни. В деловой игре все участники находятся в рамках одного общественного интереса или же различие их общественных интересов значения не имеет. Таким интересом является успешное решение поставленной задачи.

**Ролевая игра.** Одна из эффективных активных форм учебного процесса, развивающая навыки применения теоретических и прикладных знаний, практического профессионального опыта и жизненных ценностных установок. Цель ролевой игры — создать условия для применения имеющихся знаний, умений, развития навыков определения проблем и выработки подходов к их решению.

**Метод решения ситуационных задач.** Он состоит в том, что обучающиеся, ознакомившись с описанием проблемы, самостоятельно анализируют

ситуацию, диагностируют проблему и представляют свои идеи и решения в дискуссии с другими обучаемыми. В зависимости от характера освещения материала используются ситуации-иллюстрации, ситуации-оценки и ситуации-упражнения.

**Кейс-метод.** Является одним из частных приемов решения ситуационных задач. Наиболее распространенная структура кейса включает следующие разделы:

- история становления и развитие проблемы;
- необходимость изменений (в технике, продукте, процессе);
- источники изменений;
- методы изменений;
- результаты изменений;
- основные вопросы (задачи) по кейсу.

Кейсы, как правило, пишутся на реальном материале.

**Метод инцидента.** Инцидент - случай, происшествие, столкновение, обычно неприятного характера. Главная цель данного метода — развитие и совершенствование умений обучающихся принимать решения в условиях недостаточности информации, а также рационально собирать и использовать информацию, необходимую для принятия решения.

**Мозговая атака** - активная форма обучения, быстрый и эффективный способ выработки путей преодоления трудностей и разрешения противоречий. Данный метод определяется как способ мобилизации знаний, опыта и творческих способностей обучающихся. Быстрое и активное обсуждение проблем и способов их решения дает определенный синергетический эффект. Его суть в том, что участникам работы предлагается высказывать как можно больше вариантов решения проблемы, в том числе и самых фантастических. Преподаватель сообщает обучающимся суть решаемой проблемы. Проблема должна быть обозначена четко и понятно. Важно, чтобы при проведении «мозговой атаки» в группе создалась непринужденная атмосфера. Чем больше идей, тем лучше. Следует стремиться, чтобы предложения поступали быстро. Преподаватель, ведущий «мозговую атаку», не имеет права комментировать или оценивать высказывания участников, но в то же время он может прерывать выступление или уточнять суть высказывания. Все высказанные идеи должны быть записаны на доске.

**Метод проектов.** Метод проектов предполагает решение проблемы, которая предусматривает и использование разнообразных методов и средств обучения, и интегрирование знаний и умений из различных областей науки. Данный метод относится к исследовательским, когда обучающийся проходит все этапы научного изыскания: от возникновения проблемной ситуации и ее

первоначального анализа к поиску путей решения проблемы. Он формирует способности, позволяющие эффективно действовать в реальной профессиональной или жизненной ситуации, дает возможность обучающимся адаптироваться к изменяющимся условиям, эффективно взаимодействовать со всеми субъектами образовательного процесса. Проектная работа является формой деятельности, в которой возможно формирование способности к осуществлению ответственного выбора. Основные типы проектов, используемые в процессе обучения:

- ✓ - исследовательский проект. Его структура приближена к формату научного исследования (доказательство актуальности темы, определение научной проблемы, предмета и объекта исследования, целей и задач, методов, источников, выдвижение гипотезы, обобщение результатов, выводы, обозначение новых проблем);
- ✓ - творческий проект, чаще всего не имеет детально проработанной структуры;
- ✓ - учебно-познавательная деятельность обучающихся осуществляется в рамках рамочного задания, подчиняясь логике и интересам участников проекта, жанру конечного результата (газета, фильм, праздник и т. п.);
- ✓ - информационный проект – учебно-познавательная деятельность с ярко выраженной эвристической направленностью (поиск, отбор и систематизация информации о каком-то объекте, ознакомление участников проекта с этой информацией, ее анализ и обобщение для презентации более широкой аудитории).

**Моделирование процессов и ситуаций.** Метод предусматривает имитацию реальных условий, конкретных специфических операций, моделирование соответствующего рабочего процесса, создание интерактивной модели и др. Использование метода возможно как для индивидуальной, так и для групповой деятельности. Исходный элемент образовательной технологии — коллективное построение возможных миров и возможных научных теорий. Предметом таких задач могут быть пространство, время, природа, история, язык, отношения между людьми (детьми и взрослыми).

**Проблемный семинар.** Особенностью такого семинара является наличие дискуссии. Преподавателем заблаговременно ставится перед обучающимися проблемная ситуация, тема. Обучающиеся самостоятельно осуществляют подготовку к семинару, ведут поиск информации.

**Семинар-диспут.** В данной модели инициатива обучающихся не ограничена конкретной узкой проблемой или проблемной ситуацией, наоборот, предлагается обсудить либо процесс, либо условия с комплексных позиций.

В процессе диспута его участники высказывают различные суждения, точки зрения, оценки на те, или иные события, проблемы.

**Семинар—дебаты.** Такая форма семинара предполагает четко структурированный и специально организованный публичный обмен мыслями между двумя сторонами по актуальным темам. Это разновидность публичной дискуссии участников дебатов, направляющая на переубеждение в своей правоте третьей стороны, а не друг друга. Вербальные и невербальные средства, используемые участниками дебатов, имеют целью получение определенного результата - сформировать у слушателей положительное впечатление от собственной позиции. Дебаты как форма обсуждения проблемы широко используются в преподавании. Дебаты являются одной из эффективных педагогических технологий, способствующей развитию творческой активности личности, формируют умение представлять и отстаивать свою позицию, навыки ораторского мастерства, умение вести толерантный диалог и лидерские качества.

### 2.3. Формы и методы интерактивных технологий в период проведения практик

**Мастер-класс.** Это главное средство передачи концептуальной новой идеи своей (авторской) системы. Форма работы мастер-класса зависит от наработанного мастером стиля своей профессиональной деятельности. Целью мастер-класса является развитие способности обучающегося самостоятельно и нестандартно мыслить.

**Тренинг** (англ. training от train - обучать, воспитывать). Метод активного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок. Тренинг – форма интерактивного обучения, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в общении. Достоинство тренинга заключается в том, что он обеспечивает активное вовлечение всех участников в процесс обучения. Выделяют основные типы тренингов - навыковый, социально-психологический. Навыковый направлен на формирование и выработку определенного навыка: самопрезентации, техник и методик обучения и др. Социально-психологический направлен на изменения и в сознании, и в формировании навыков.

### 2.4. Интерактивные технологии организации самостоятельной работы

Работа с информационными компьютерными технологиями предполагает разработку преподавателем заданий с использованием Интернет-технологий. Подобные задания для самостоятельной работы могут быть направлены на:



- ✓ поиск и обработку информации;
- ✓ на организацию взаимодействия в сети;
- ✓ задания по созданию web-страниц;
- ✓ выполнение проектов;
- ✓ создание моделей.

Задания на поиск и обработку информации могут включать:

- ✓ написание реферата-обзора;
- ✓ рецензию на сайт по теме;
- ✓ анализ литературы и источников в сети на данную тему, их оценивание;
- ✓ написание своего варианта плана лекции; подготовку доклада;
- ✓ составление библиографического списка;
- ✓ ознакомление с профессиональными конференциями,
- ✓ анализ обсуждения актуальных проблем.

Выполнение проектов и моделирование представляет собой:

- ✓ работу по проектам, предложенным преподавателем (использование всего комплекса возможностей телекоммуникационных сетей: поиск информации, диалог в сети, создание web-страниц и web-квестов);
- ✓ разработку и проведение собственных проектов.

**Веб-квест** - это специальным образом организованный вид самостоятельной исследовательской деятельности, для выполнения которой обучающиеся осуществляют поиск информации в сети Интернет по указанным адресам. Они создаются для рационального использования времени самостоятельной работы обучающихся, быстро находить необходимую разнообразную информацию, использовать ее в практических целях и для развития навыков критического мышления, анализа, синтеза и оценки информации. Веб-квест представляет собой специальным образом организованную веб-страницу.

Задания по созданию веб-страниц:

- ✓ размещение выполненных рефератов и рецензий на сайте;
- публикация библиографии по теме;
- ✓ создание тематических веб-страниц индивидуально и в мини-группах;
- ✓ публикация проектов и квалификационных работ обучающихся на сайте;
- ✓ публикация методических разработок обучающихся;
- ✓ создание банка данных о методических находках обучающихся, банка игр и упражнений и др.

**Эссе** - это самостоятельная письменная работа обучающихся на тему, предложенную преподавателем. Цель эссе состоит в развитии навыков самостоятельного творческого мышления и письменного изложения собственных мыслей. Данная работа позволяет автору научиться четко и грамотно формулировать мысли, структурировать информацию,

использовать основные категории анализа, выделять причинно-следственные связи, иллюстрировать понятия соответствующими примерами, аргументировать свои выводы, овладеть научным стилем речи.

### 3. Заключительные положения

3.1. Настоящее положение принимается Ученым советом университета и утверждается приказом ректора.

3.2. Изменения и дополнения в настоящее положение вносятся решением Ученого совета университета и утверждаются приказом ректора.



ПОЛОЖЕНИЕ

ОЦЕНОЧНЫХ ФОРМАХ ОБУЧЕНИЯ

В ГБОУ ИТГБ «Брянский университет культуры, искусств и туризма»