



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.

ПРИНЯТО

На заседании Ученого совета
БОУ ВО «Иркутский государственный
университет культуры, искусства и туризма»
Иркутск, 17.05.2017 г.
Протокол №

УТВЕРЖДАЮ

Ректор - Ученый совет БГУ
Иркутский государственный университет
культуры, искусства и туризма
И. В. Горюнов



ПОЛОЖЕНИЕ

ОЦЕНОЧНЫХ ФОРМАХ ОБУЧЕНИЯ

Иркутский государственный университет культуры, искусства и туризма