

Министерство образования и науки Самарской области  
Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение  
Самарской области  
"Тольяттинский индустриально-педагогический колледж"  
(ГАПОУ СО "ТИПК")



УТВЕРЖДАЮ

Директор ГАПОУ СО "ТИПК"

*Чернова*

С.Н. Чернова

"13" марта 2017 г. № 091-од

**Положение  
о внедрении активных и интерактивных форм обучения  
в Колледже**

Тольятти 2017

## **1. Общие положения**

1.1. Настоящее положение способствует выполнению требований ФГОС СПО к условиям реализации образовательных программ СПО и регулирует применение активных и интерактивных форм проведения занятий при организации образовательного процесса в государственном автономном профессиональном образовательном учреждении Самарской области «Тольяттинский индустриально-педагогический колледж» (далее-Колледж).

1.2. Положение разработано на основании:

- Закона РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- Закона РФ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» от 27 июля 2006 г. N 149-ФЗ;
- Федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального образования по специальностям /профессиям;
- Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 14.06.2013 г. № 464 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования»;
- Устава Колледжа.

1.3. Положение направлено на организацию деятельности преподавателей колледжа по внедрению активных и интерактивных форм проведения занятий.

1.4. Активные и интерактивные формы обучения реализуются преподавателем на учебных занятиях в соответствии с программой учебной дисциплины, профессионального модуля.

1.5. Активные и интерактивные формы могут быть использованы при проведении занятий внеучебной деятельности, организации самостоятельной и исследовательской работы студентов, при обучении по программам дополнительного образования.

1.6. Занятия, проводимые в активных и интерактивных формах, обеспечиваются соответствующими учебно-методическими материалами, входящими в состав учебно-методического комплекса дисциплины/профессионального модуля.

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

1.8. Положение обязательно для исполнения всеми преподавателями, обеспечивающими реализацию образовательного процесса по соответствующим образовательным программам.

## **2. Основные понятия, используемые в Положении**

2.1. **Интерактивное обучение** – это специальная форма организации познавательной деятельности, осуществляемая в активных и интерактивных формах совместной деятельности студентов, при которых 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.

**Информационные технологии** – процессы, методы поиска, сбора, хранения, обработки, предоставления, распространения информации и способы осуществления таких процессов и методов.

**Информационно-телекоммуникационная сеть** – технологическая система, предназначенная для передачи по линиям связи информации, доступ к которой осуществляется с использованием средств вычислительной техники.

**Компетентностный подход** – отражение в системном и целостном виде образа результата образования; формулирование результатов образования, как признаков готовности студента/выпускника продемонстрировать соответствующие знания, умения и ценности; определение структуры общих и профессиональных компетенций, которые должны быть приобретены и продемонстрированы обучаемыми.

**Средства обучения и воспитания** – приборы, оборудование, включая спортивное оборудование и инвентарь, инструменты (в том числе музыкальные), учебно-наглядные пособия, компьютеры, информационно-телекоммуникационные сети, аппаратно-программные и аудиовизуальные средства, печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы и иные материальные объекты, необходимые для организации образовательной деятельности.

**Электронное обучение** – организация образовательной деятельности с применением содержащейся в базах данных и используемой при реализации образовательных программ информации и обеспечивающих ее обработку информационных технологий, технических средств, а также информационно-телекоммуникационных сетей, обеспечивающих передачу по линиям связи указанной информации, взаимодействие обучающихся и педагогических работников.

### **3. Требования к условиям реализации программ подготовки специалистов среднего звена в условиях интерактивного обучения**

3.1. Современная инфраструктура интерактивного обучения – комплекс интерактивного оборудования, периферийных устройств, компьютеров, подключённых к сети Интернет, программного и методического обеспечения, а также квалифицированных преподавателей, обладающих знаниями и практическим опытом использования информационных технологий в профессиональной деятельности.

3.2. В целях реализации компетентностного подхода при формировании программ подготовки специалистов среднего звена в образовательном процессе колледжа используются активные и интерактивные формы проведения занятий (компьютерные симуляции, деловые и ролевые игры, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги, групповые дискуссии) в сочетании с внеаудиторной работой для формирования и развития общих и профессиональных

компетенций обучающихся.

3.3. Информационно-образовательная среда колледжа обеспечивает:

- проведение всех видов занятий, процедур оценки результатов обучения, реализация которых предусмотрена с применением современных образовательных технологий, использованием персональных компьютеров;
- взаимодействие между участниками образовательного процесса посредством сети Интернет.

3.4. Функционирование информационно-образовательной среды колледжа обеспечивается соответствующими средствами информационно – коммуникационных технологий и квалификацией работников, ее использующих и поддерживающих.

3.5. Учебные аудитории для проведения занятий, курсового проектирования (выполнения курсовых работ), групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы оснащены:

- техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории;
- наборами демонстрационного оборудования и учебно-наглядных пособий, обеспечивающими тематическими иллюстрациями в соответствии с рабочими программами дисциплин/модулей;
- компьютерной техникой с возможностью подключения к сети Интернет и обеспечением доступа в электронную информационнообразовательную среду колледжа.

3.6. В случае применения элементов электронного обучения допускается замена специально оборудованных помещений их виртуальными аналогами, позволяющими обучающимся осваивать умения и навыки, предусмотренные видами профессиональной деятельности в соответствии с ФГОС СПО.

3.7. Колледж обеспечен необходимым комплектом лицензионного программного обеспечения, состав которого определяется в рабочих программах дисциплин/модулей и ежегодно обновляется.

3.8. Обучающимся обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных, информационным справочным системам и программным продуктам (автоматизированным рабочим местам и др.), состав которых определяется в рабочих программах дисциплин/модулей и ежегодно обновляется.

3.9. Каждый обучающийся в течение всего периода обучения обеспечен индивидуальным удалённым доступом к электронно-библиотечным системам издательства.

#### **4. Организация занятий с использованием интерактивного обучения**

4.1. Интерактивное обучение осуществляют преподаватели учебных дисциплин и профессиональных модулей.

4.2. Интерактивное обучение осуществляется на основе цифровых образовательных ресурсов, которые представлены в следующих формах:

- а) электронные учебники;

- б) электронные образовательные ресурсы;
- в) компьютерные презентации;
- г) электронные источники информации.

4.3. Цифровые образовательные ресурсы разрабатываются на основе содержания федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального образования.

## **5. Технические средства, используемые при проведении занятий с активными и интерактивными формами**

5.1. Учебные аудитории и рабочие места преподавателей колледжа оснащены следующими аудиовизуальными, компьютерными и телекоммуникационными техническими средствами:

- персональные компьютеры, ноутбуки, интерактивные планшеты;
- демонстрационные комплексы группового пользования на базе мультимедийного проектора;
- демонстрационные комплексы группового пользования на базе проекционного телевизора;
- интегрированные интерактивные комплексы (интерактивная доска, мультимедиа проектор, компьютер с монитором, средства коммутации и крепежа);
- принтеры, сканеры, копировальные аппараты, модемы;
- мобильный компьютерный класс.

## **6. Особенности организации интерактивного обучения в колледже**

6.1. Для реализации компетентностного подхода колледж считает эффективным использование следующих образовательных технологий, активных и интерактивных методов обучения:

6.2. Технология развивающего обучения – ориентация студентов на конечную цель обучения на каждом этапе их профессиональной подготовки, регулирование студентом своих усилий, направленных на достижение качества конечной цели.

6.3. Технология проблемного обучения – создание в учебной деятельности проблемных ситуаций, организация активной самостоятельной деятельности студентов для их решения.

6.4. Технология дифференцированного обучения – обеспечение освоения обучающимися обязательного уровня, создание условий для освоения повышенного уровня знаний, умений, компетенций.

6.5. Информационные технологии используются в следующих формах:

- сопроводительная компьютерная презентация на всех этапах занятия;
- применение электронных источников информации (справочно - правовых систем, интерактивных обучающих программ, электронных образовательных ресурсов, системы автоматизации деятельности предприятия «1С: Предприятие», видеороликов, фрагментов видеофильмов и др.);
- электронное тестирование;

- использование ресурсов интерактивной доски.

6.6. Деятельностно-компетентностный метод – ориентация студентов на достижение определенных результатов, приобретение опыта деятельности, формирование общих и профессиональных компетенций.

6.7. Групповой метод – деление учебной группы на малые группы, пары для решения конкретных учебных задач, их выполнение сообща под непосредственным руководством лидера группы или преподавателя.

6.8. Имитационный метод (моделирование производственных ситуаций, деловые, ролевые игры) – воспроизведение в условиях обучения процессов, происходящих в реальной системе.

6.9. Исследовательский метод – решение творческой, исследовательской задачи с заранее неизвестным результатом, предполагающее наличие основных этапов, характерных для исследования в научной сфере: постановка проблемы, изучение теории, посвященной данной проблематике, подбор методик исследования и практическое овладение ими, сбор собственного материала, его анализ и обобщение, научный комментарий, собственные выводы.

6.10. Проектный метод – сочетание теоретических знаний и их практического применения для решения конкретных проблем окружающей среды в совместной деятельности обучающихся в форме практических заданий - проектов.

6.11. Кейс-метод – метод обучения, использующий описание реальных ситуаций и решения ситуационных задач: стандартных, критических, экстремальных. В ходе разбора ситуации студенты учатся действовать в «команде», проводить анализ, принимать управленческие решения.

6.12. Информационный метод с использованием:

- ресурсов библиотеки Колледжа;
- общественных ресурсов (участие специалистов, представителей работодателей в образовательном процессе, экскурсии на предприятия и др.).

6.13. Тренинг – это процесс получения навыков и умений в какой-либо области посредством выполнения последовательных заданий, действий или игр, направленных на достижение наработки и развития требуемого навыка.

6.14. Компьютерная симуляция – это максимально приближенная к реальности имитация различных процессов (физических, химических, экономических, технологических, социальных и проч.) и (или) деятельности с использованием цифровых образовательных ресурсов.

6.15. «Круглый стол» - способ организации групповой дискуссии по определенным вопросам с целью выработки коллективного мнения.

## **7. Результативность интерактивного обучения**

7.1. Использование интерактивного обучения в Колледже способствует решению следующих задач:

- индивидуализировать учебный процесс, приспособить его к личностным особенностям и потребностям обучающихся, поощрять активное участие каждого обучающегося путём формирования мнений и отношений;
- формировать мотивацию к изучению дисциплины/профессионального

модуля, устойчивый интерес к будущей профессии;

- создавать благоприятную атмосферу на занятиях;
- организовать учебный материал с учетом различных способов учебной деятельности;
- компактно представить большой объем учебной информации, четко структурированной и последовательно организованной;
- активизировать познавательную и мыслительную деятельность обучающихся, развитие навыков рефлексии, анализа и критического мышления;
- формировать навыки коммуникативной деятельности обучающихся при работе в коллективе, команде;
- развивать навыки владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации;
- формировать способности самостоятельно находить информацию, необходимую для эффективного решения профессиональных задач;
- использовать формы электронного обучения, обеспечивающие четкое управление учебным процессом, повышение объективности оценки результатов обучения студентов;
- осуществлять обратную связь, следить за ответной реакцией обучающихся;
- формировать совместный опыт участия студентов и преподавателей в тренинговых занятиях с интерактивными формами;
- приближать учебный процесс к условиям будущей профессиональной деятельности.