

**ПРИНЯТО**

решением Учёного совета  
ГАОУ АО ВО «АГАСУ»  
от «28» апреля 2016 г.  
протокол № 10

**УТВЕРЖДЕНО**

приказом ректора  
ГАОУ АО ВО «АГАСУ»  
от «29» апреля 2016 г.  
№ 136-ОД

# **ПОЛОЖЕНИЕ**

## **ОБ ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМАХ ОБУЧЕНИЯ**

---

**В ГОСУДАРСТВЕННОМ АВТОНОМНОМ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ УЧРЕЖДЕНИИ  
АСТРАХАНСКОЙ ОБЛАСТИ  
ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«АСТРАХАНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
АРХИТЕКТУРНО-СТРОИТЕЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ГАОУ АО ВО «АГАСУ»)**

## 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Цель интерактивного обучения – повышение эффективности образовательного процесса, достижение всеми обучающимися высоких результатов обучения.

1.2. Интерактивные формы проведения занятий предполагают взаимодействие преподавателя и обучающихся друг с другом (обмен информацией, совместное решение проблем, моделирование ситуаций и др.)

1.3. Основной задачей интерактивных форм проведения занятий является погружение обучающихся в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем, оптимальную для выработки навыков и качеств будущего специалиста.

Задачи интерактивных форм обучения:

- вовлечение обучающихся в процесс обучения, освоения нового материала не в качестве пассивных слушателей, а в качестве активных участников;
- активизация активно-познавательной и мыслительной деятельности обучающихся;
- усиление мотивации к изучению дисциплины;
- развитие коммуникативных компетенций у обучающихся;
- развитие навыков анализа и критического мышления;
- создание благоприятной атмосферы на занятиях;
- сокращение доли традиционной аудиторной работы и увеличение объема самостоятельной работы обучающихся;
- развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации;
- формирование и развитие умения самостоятельно находить информацию и определять уровень ее достоверности;
- гибкость и доступность процесса обучения (обучающиеся могут подключаться к учебным ресурсам и программам с любого компьютера, находящегося в сети);
- администрирование учебного процесса, повышение объективности оценки знаний обучающихся;
- постоянное взаимодействие обучающихся с преподавателем (контактная работа с преподавателем).

1.4. Интерактивные формы проведения занятий могут быть использованы при проведении лекций и практических занятий, при самостоятельной работе обучающихся и других видах учебных занятий. Интерактивные формы обучения применяются при проведении занятий по всем образовательным программам и на всех уровнях подготовки.

1.5. Интерактивные формы обучения используются преподавателем в объеме не меньшем, чем предусмотрено рабочим учебным планом и рабочей программой учебной дисциплины.

1.6. Преподаватель может использовать предложенные в настоящем Положении методики, а также разработать новые в зависимости от особенностей учебной дисциплины, целей и задач учебных занятий.

## 2. ОСОБЕННОСТИ ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

2.1. Использование интерактивной модели обучения предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия обучающийся становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

2.2. Суть интерактивного обучения состоит в том, что учебный процесс организован таким образом, что все участники оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Преподаватель вместе с новыми знаниями ведет участников обучения к самостоятельному поиску. Активность преподавателя уступает место активности обучающихся, его задачей становится создание условий для их инициативы. Преподаватель отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации.

2.3. Интерактивная форма/модель обучения предполагает использование интерактивных методик преподавания и интерактивных технологий. Основные методические принципы интерактивного обучения:

- тщательный подбор рабочих терминов, учебной, профессиональной лексики, условных понятий;
- всесторонний анализ конкретных практических примеров управленческой и профессиональной деятельности, в которой обучаемые выполняют различные ролевые функции;
- поддержание всеми обучаемыми непрерывного визуального контакта между собой;
- 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, снятие им напряженности во взаимоотношениях между участниками, нейтрализация «острых» шагов и действий отдельных обучаемых;
- оперативное вмешательство преподавателя в ход дискуссии в случае возникновения непредвиденных трудностей, а также в целях пояснения новых для слушателей положений учебной программы;
- интенсивное использование индивидуальных занятий (домашние задания самодиагностического или творческого характера) и индивидуальных способностей в групповых занятиях;
- организация пространственной среды – «игрового поля», которое должно способствовать раскрепощению обучаемого (например, дискуссия внутри команд или межгрупповая дискуссия);

- проигрывание игровых ролей с учетом индивидуальных творческих и интеллектуальных способностей обучающихся (например, при проигрывании ситуации стимулирования конструктивного конфликта);
- 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 ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ**

#### ***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.

Преподаватель может устанавливать определенные правила проведения группового обсуждения:

- задавать определенные рамки обсуждения (например, указать не менее 10 ошибок);
- ввести алгоритм выработки общего мнения;
- назначить лидера, руководящего ходом группового обсуждения и др.

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 требует от обучающихся воспроизведения 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. Слайд-презентации позволяют эффектно и наглядно представить содержание, выделить и проиллюстрировать сообщение, которое несет презентация и его ключевые содержательные пункты.

#### ***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.

Каждая дискуссия обычно проходит три стадии: ориентация, оценка и консолидация.

В зависимости от целей и задач занятия возможно использовать следующие виды дискуссий: классические дебаты, экспресс-дискуссия, текстовая дискуссия, проблемная дискуссия, ролевая дискуссия, «круглый стол».

В процессе дискуссии наиболее полно представлена возможность:

- моделировать реальные проблемы профессиональной деятельности;
- вырабатывать у обучающихся умение слушать и взаимодействовать с другими;
- демонстрировать 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 учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности.

Цели использования:

- формирование познавательных и профессиональных мотивов и интересов;
- воспитание системного мышления;
- передача целостного представления о профессиональной деятельности и её крупных фрагментах с учётом эмоционально-личностного восприятия;
- обучение коллективной мыслительной и практической работе, формирование умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений;
- воспитание ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом;
- обучение методам моделирования, в том числе математического, инженерного и социального проектирования.

Применение деловых игр позволяет выявить и проследить особенности психологии участников. С помощью деловых игр можно определить:

- наличие тактического и (или) стратегического мышления;
- способность анализировать собственные возможности и выстраивать соответствующую линию поведения;
- способность прогнозировать развитие процессов;
- способность анализировать возможности и мотивы других людей и влиять на их поведение;
- ориентацию при принятии решений на игру «на себя» или «в интересах команды» и др.

### **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 ситуации, основанные на реальном фактическом материале, и вымышленные кейсы.

Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

### **3.7. Интерактивная лекция**

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

- управляемая дискуссия или беседа;
- модерация;
- демонстрация слайдов или учебных фильмов;
- «мозговой» штурм;
- мотивационная речь.

### **3.8. Разработка проекта**

Данный метод позволяет участникам мысленно выйти за пределы аудитории и составить проект своих действий по обсуждаемому вопросу. Главное то, что группа или отдельный участник имеет возможность защитить свой проект, доказать преимущество его перед другими обучающимися и узнать мнение друзей.

### **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.

Перед показом фильма необходимо поставить перед обучаемыми несколько (3-5) ключевых вопросов. Это будет основой для последующего обсуждения. Можно останавливать фильм на заранее отобранных кадрах и проводить дискуссию.

### **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.

Требования к проведению тренинга:

- оптимальное количество участников тренинга – от 15 человек;
- расположение посадочных мест по «тренинговому кругу», что способствует активному взаимодействию его участников;
- обязательность ознакомления участников в начале любого занятия тренинга с целями и задачами данного занятия;
- проведение на первом занятии тренинга упражнения «знакомство» и принятие «соглашения» – правил работы группы;

- создание дружелюбной доверительной атмосферы и ее поддержание в течение всего тренинга;
- вовлечение всех участников в активную деятельность на протяжении всего тренинга;
- уважение чувств и мнений каждого участника;
- поощрение участников тренинга;
- подведение преподавателем участников к достижению поставленной перед ними цели занятия, не навязывая при этом своего мнения;
- обеспечение преподавателем соблюдения временных рамок каждого этапа тренинга;
- обеспечение эффективного сочетания теоретического материала и интерактивных упражнений;
- обязательность подведения итогов тренинга по его окончании.

Преподаватель должен владеть психолого-педагогическими знаниями и умело применять их в учебном процессе, владеть методами получения, накопления и преподнесения информации участникам, влияния на их поведение и отношения. Преподаватель должен знать цели и задачи, методы и способы обучения, источники информации.

### ***3.11. Круглый стол***

Этот способ характеризуется 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, никто не имеет права диктовать свою волю и решения.

Чаще всего круглый стол играет информационную роль, а не служит инструментом выработки конкретных решений.

### ***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.

### ***3.13. Методика «Дерево решений»***

Использование методики «дерево решений» позволяет овладеть навыками выбора оптимального варианта решения, действия и т.п.

Построение «дерева решений» – практический способ оценить преимущества и недостатки различных вариантов.

### ***3.14. Методика «Мозговой штурм»***

Одновременное создание психоэвристического микроклимата в малых группах для повышения эффективности решения творческих, особенно изобретательских задач.

Эвристический диалог «мозговой атаки» базируется на ряде психологических и педагогических закономерностей. Изобретателями было отмечено, что коллективно генерировать идеи эффективнее, чем индивидуально.

### **3.15. Проблемное обучение**

В условиях проблемного обучения происходит активное овладение личностью теми приемами, способами, которые наиболее характерны для любой творческой деятельности.

3.16. Наибольший эффект для обучаемых интерактивные методы приносят при их комплексном применении в процессе освоения учебной дисциплины.

## **4. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЮ ЗАНЯТИЙ**

4.1. Интерактивное обучение определенным образом изменяет требования к условиям организации обучения, а также к работе преподавателя. Необходимыми условиями организации интерактивного обучения являются:

- высокий уровень квалификации преподавателя;
- позитивные отношения между обучающим 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. Преподаватель должен обладать следующими умениями:

- организовывать процесс исследования задачи таким образом, чтобы оно воспринималось обучаемым как собственная инициатива;
- целенаправленно организовывать для обучающихся учебные ситуации, побуждающие их к интеграции усилий;
- создавать учебную атмосферу в аудитории и дозировать свою помощь студентам;
- осознавая педагогическое взаимодействие как влияние реакций обучаемых на управляющие воздействия преподавателя, решать нестандартные учебные и межличностные ситуации;
- сохраняя свой научный авторитет, помогать студентам не попадать под его зависимость, которая сковывает их мыслительную деятельность, а проявлять самостоятельность в интеллектуальном поведении.

4.3. Организация интерактивного обучения включает:

- нахождение проблемной формулировки темы занятия;
- организацию учебного пространства, располагающего к диалогу;



- формирование мотивационной готовности обучающегося 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 студентов и преподавателя;
- использование «поддерживающих» приемов общения: доброжелательные интонации, умение задавать конструктивные вопросы и т.д.;
- 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.

Составители:

Проректор по НР

Л.В. Боронина

Зав. аспирантурой

С.З. Тажиева

Согласовано:

Юрисконсульт

Е.В. Новохатская