

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Югорский государственный университет» (ЮГУ)

22.12.2016г.

ПРИКАЗ
г. Ханты-Мансийск

№ 1-1334

О введении в действие положения
о порядке применения интерактивной
формы проведения занятий, по
программам среднего профессионального
образования в ФГБОУ ВО «Югорский
государственный университет»

В рамках функционирования системы менеджмента качества Университета, в целях установления порядка применения интерактивных форм проведения занятий при реализации программ подготовки специалистов среднего звена в Университете, на основании решения ученого совета Университета (протокол от 19.12.2016 г. № 26)

ПРИКАЗЫВАЮ:

1. Ввести в действие с 22.12.2016 года СМК ЮГУ П – 119 – 2016. Версия № 1 Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий, по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет» (Приложение).

2. Начальнику административно-правового управления (Коцюрко Е.П.) организовать:

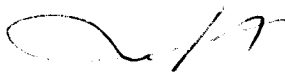
2.1 регистрацию и хранение документа, указанного в п.1 настоящего приказа;

2.2 размещение на официальном сайте Университета копии утвержденного документа, указанного в п.1 настоящего приказа, в формате .pdf во вкладке «Сотруднику», раздел «Локальные акты по основным направлениям деятельности (процессам)», подраздел «Основные процессы» / «Проектирование, разработка и реализация образовательных программ профессионального и дополнительного образования» / «По программам среднего профессионального образования».

3. Начальнику информационно - аналитического управления (Митрохина Е.А.) организовать размещение копии утвержденного документа, указанного в п. 1 настоящего приказа, на официальном сайте Университета в разделе «Сведения об образовательной организации».

4. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на заместителя первого проректора Гринаш О.А.

Ректор



Т.Д. Карминская

Проект вносит:

Начальник административно-
правового управления

Согласовано:

Заместитель первого проректора

Начальник управления по
делопроизводству и общим вопросам


Коцюрко Е.П.
22.12.2016


Гринаш О.А.
22.12.2016


Казаева Л.И.
22.12.2016

Рассылка:

Ректорат – 1

АПУ – 1

Отдел информационной безопасности - 1

ИАУ – 1

УМО – 1

Отдел контроллинга и аудита – 1

Филиалы – 1

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1



Ректор ФГБОУ ВО «ЮГУ»

Т.А. Карминская

2016 г.

Ученым советом ФГБОУ ВО «ЮГУ»

Протокол № 16 от «19» 12 2016 г.

ЮГОРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

СИСТЕМА МЕНЕДЖМЕНТА КАЧЕСТВА

Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий,
по программам среднего профессионального образования в
ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»

СМК ЮГУ П – 119 – 2016

Версия № 1

Изм.№	Изм.№

ВВЕДЕНО В ДЕЙСТВИЕ

Приказом ректора Университета № 1-1334 от 22 12 20 16 г.

г. Ханты-Мансийск

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

Предисловие

1. РАЗРАБОТАНО заместителем первого проректора.
2. ВВЕДЕНО В ДЕЙСТВИЕ впервые.

Настоящее Положение является результатом интеллектуальной деятельности ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет» и не может быть использован без согласия правообладателя за исключением случаев, предусмотренных действующим законодательством.

© ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет», 2016

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

Лист согласования

РАЗРАБОТАНО:

Заместитель первого проректора

 Гринаш О.А.
12.12.2016г.

СОГЛАСОВАНО:

Первый проректор

 Кучин Р.В.

Начальник
административно-правового
управления

 Коцюрко Е.П.
12.12.2016

Начальник
информационно-аналитического
управления

 Митрохина Е.А.
12.12.2016г.

Начальник учебно-методического
отдела

 Комсюкова Л.В.
12.12.2016г.

Начальник управления по
делопроизводству и общим
вопросам

 Казаева Л.И.
12.12.2016

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

Содержание

1. Область применения.....	5
2. Нормативные ссылки	5
3. Термины, определения, сокращения	5
4. Общие положения.....	6
5. Задачи, реализуемые при использовании интерактивных форм обучения.....	7
6. Основные требования к организации и проведению занятий.....	8
7. Организация интерактивного обучения	11
8. Виды интерактивных методов обучения.....	11
9. Результативность интерактивного обучения.....	13
10. Структура методических рекомендаций по подготовке к занятиям в интерактивной форме	14
11. Требования к структуре конспекта занятия.....	18
Приложение 1	19
Приложение 2	35
Лист регистрации изменений, дополнений и ревизий документа	36
Лист учета оригинальных экземпляров и копий документа	37

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

1. Область применения

1.1. Настоящее Положение о внедрении интерактивной формы проведения занятий, методическом обеспечении занятий в интерактивных формах по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет» (далее - Положение) устанавливает порядок применения интерактивных форм проведения занятий при реализации программ подготовки специалистов среднего звена (ППССЗ) в образовательном процессе федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Югорский государственный университет» (далее – Университет) и его обособленных структурных подразделениях (филиалах).

2. Нормативные ссылки

2.1. Положение разработано на основании :

- Закона РФ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ,
- Уставом федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Югорский государственный университет», утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.10.2015 г. № 1234 с изменениями и (далее – Устав Университета);
- 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 (ФГОС СПО) по специальностям;
- 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».

3. Термины, определения, сокращения

Интерактивное обучение – это специальная форма организации познавательной деятельности, способ познания, осуществляемый в форме совместной деятельности студентов и преподавателя (преподавателей). При такой организации познавательной деятельности студенты взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации, оценивают действия других и свое собственное

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблемы. Интерактивное обучение создает комфортные условия обучения, при которых студент чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения.

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 обучающегося/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.

4. Общие положения

4.1. Внедрение интерактивных методов обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки обучающихся Университета. Цель интерактивного обучения – повышение эффективности образовательного процесса, достижение всеми обучающимися высоких результатов обучения.

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

4.2. Настоящее положение обеспечивает реализацию требований ФГОС СПО к условиям реализации образовательных программ подготовки специалистов среднего звена (пункт 7.1) и регулирует применение интерактивных форм проведения занятий при организации образовательного процесса в Университете.

4.3. Интерактивные формы обучения реализуются преподавателем на учебных занятиях в соответствии с программой учебной дисциплины/ профессионального модуля.

4.4. Интерактивные формы могут быть использованы при проведении занятий, внеучебной деятельности, организации самостоятельной и исследовательской работы обучающихся, при обучении по программам дополнительного образования и повышении квалификации.

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

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

5. Задачи, реализуемые при использовании интерактивных форм обучения

Задачи, которые реализуются при использовании интерактивных форм обучения:

- повышение мотивации и интереса у обучающихся;
- активное вовлечение каждого обучающегося в процесс;
- широкое внедрение информационных и компьютерных технологий;
- повышение эффективности усвоения учебного материала;
- формирование умений самостоятельного поиска обучающимся путей и вариантов решения поставленной учебной задачи;
- формирование навыков работы в команде, толерантного отношения к любой иной точке зрения, уважения достоинства сторонников и оппонентов;
- формирование у обучающихся мнения и отношения;
- формирование жизненных и профессиональных навыков и компетенций;

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

6. Основные требования к организации и проведению занятий

6.1. Использование интерактивных форм проведения занятий предъявляет определенные требования к условиям организации обучения, а также к работе преподавателя.

Необходимыми условия организации активного и интерактивного обучения являются:

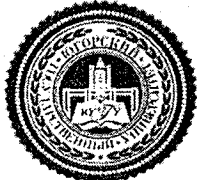
- соответствующая подготовка преподавателя;
- позитивные отношения между преподавателем и обучающимися;
- сотрудничество в процессе общения преподавателя и обучающихся между собой;
- опора на личный педагогический опыт, включение в учебный процесс ярких примеров, фактов, образов;
- многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность;
- включение внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся;
- широкое применение информационных и мультимедийных технологий.

6.2. Преподаватель должен обладать следующими умениями:

- организовывать процесс исследования задачи таким образом, чтобы оно воспринималось обучающимися как собственная инициатива;
- целенаправленно организовывать для обучающихся учебные ситуации, побуждающие их к интеграции усилий;
- создавать учебную атмосферу в аудитории и дозировать свою помощь обучающимся;
- сохраняя свой педагогический авторитет, помогать обучающимся не попадать под зависимость преподавателя, а проявлять самостоятельность в интеллектуальном поведении.

6.3. Организация интерактивного обучения включает:

- нахождение проблемной формулировки темы занятия;
- организацию учебного пространства, располагающего к диалогу;
- формирование мотивационной готовности обучающихся 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 обучающихся и преподавателя;
- оптимизацию системы оценки процесса и результата совместной деятельности;

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

- развитие общегрупповых и межличностных навыков анализа и самоанализа.

6.4. Организация интерактивного занятия должна базироваться на следующих основных принципах работы:

- занятие является совместной работой преподавателя и обучающегося;
- все участники равны, независимо от возраста, социального статуса, опыта, места работы;
- каждый участник имеет право на собственное мнение по любому вопросу;
- исключается прямая критика личности, критике может подвергнуться только высказываемая идея;
- услышанное на занятии должно восприниматься как информация к размышлению.

6.5. Вне зависимости от формы интерактивного занятия оно должно включать следующие основные этапы: подготовительный, вступление, основная часть, выводы (рефлексия) (Приложение 1).

На подготовительном этапе преподаватель производит выбор темы, подбор ситуации и конкретной формы интерактивного занятия, которая может быть эффективной для работы с данной темой в данной группе.

Вступление интерактивного занятия предполагает сообщение темы и целей занятия, а также:

- участники знакомятся с предлагаемой ситуацией и проблемой, над решением которой им предстоит работать, а также с целью, которую им необходимо достичь;
- педагог информирует участников о рамочных условиях, правилах работы в группе, дает четкие инструкции о том, в каких пределах участники могут действовать на занятии;
- при необходимости представляют участников (в случае, если занятие межгрупповое, междисциплинарное);
- добиваются однозначного понимания терминов и понятий, для этого с помощью вопросов и ответов уточняют понятийный аппарат, рабочие определения изучаемой темы.

6.6. Основная часть интерактивного занятия определяется выбранной формой и включает в себя следующие основные моменты:

- выяснение позиций участников;
- сегментация аудитории, формирование целевых групп по общности позиций каждой из групп, для чего производится объединение сходных мнений разных участников вокруг некоторой позиции, формирование единых направлений разрабатываемых вопросов в рамках темы занятия и создание из аудитории набора групп с разными позициями;

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

- организация коммуникации между сегментами, этот шаг особенно эффективен, если занятие проводится с достаточно большой аудиторией, в этом случае сегментирование представляет собой инструмент повышения интенсивности и эффективности коммуникации.

Интерактивное позиционирование включает четыре этапа:

- а) выяснение;
- б) набор позиций аудитории, осмысление общего для этих позиций содержания;
- в) переосмысление этого содержания и наполнение его новым смыслом;
- г) формирование нового набора позиций на основании нового смысла.

6.7. Интерактивное занятие обязательно должно заканчиваться выводами (рефлексией). Рефлексия начинается с концентрации участников на эмоциональном аспекте, чувствах, которые они испытывали в процессе занятия, затем производится оценочный этап - выявление отношения участников к содержательному аспекту использованных методик, актуальности выбранной темы, рефлексия заканчивается общими выводами, которые делает педагог.

6.8. Проведение занятий в интерактивных формах предполагает:

- регулярное обновление и использование электронной базы учебно-методических материалов и электронных учебно-методических комплексов;
- учебно-методические материалы, тесты, задачи, практикумы, требования к оформлению курсовых и дипломных работ и т.д.;
- проведение занятий лекционного и семинарского типов с применением информационно - коммуникативных технологий, в том числе в компьютерных классах;
- использование мультимедийных средств для проведения лекций и семинаров;
- формирование видеотеки с курсами лекций и видеокейсами;
- использование современных информационных технологий, в том числе:
 - облачных технологий,
 - мультимедийных средств,
 - компьютерной техники,
 - сетевых информационных образовательных ресурсов и др.

7. Организация интерактивного обучения

Занятия, проводимые в активных и интерактивных формах, должны быть обеспечены соответствующими учебно-методическими материалами, такими как методические указания и пособия по проведению дискуссий и дебатов,

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

сценарии и программы ролевых и деловых игр, программы тренингов, описания кейсов, паспорта проектных работ.

Ответственность за разработку и использование интерактивных форм обучения в учебном процессе по дисциплине несет предметно-цикловая комиссия (кафедра), за которой закреплена данная дисциплина/профессиональный модуль, в соответствии с приказом по филиалу.

Ответственным исполнителем является преподаватель, выполняющий учебную нагрузку по дисциплине/профессиональному модулю. Работы, связанные с использованием интерактивных форм обучения в учебном процессе по дисциплине/профессиональному модулю, вносятся в календарно-тематический план и отдельным приложением в рабочую программу дисциплины (профессионального модуля).

8. Виды интерактивных методов обучения

В рамках реализации компетентностного подхода ФГОС СПО предусматривают следующие основные виды интерактивных форм проведения занятий, которые указываются в рабочих программах дисциплин/профессиональных модулей, в рамках которых они реализуются:

8.1. Технология развивающего обучения – ориентация обучающихся на конечную цель обучения на каждом этапе их профессиональной подготовки, регулирование обучающимися своих усилий, направленных на достижение качества конечной цели.

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

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

8.4. 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, электронных учебников, видеороликов, фрагментов видеофильмов и др.);
- компьютерное тестирование,
- использование ресурсов интерактивной доски.

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

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

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

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

8.8. 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.

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

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

8.11. Информационный метод с использованием

- ресурсов информационно-библиотечного центра филиала;
- общественных ресурсов (участие специалистов, представителей работодателей в образовательном процессе, экскурсии на предприятия и др.).

8.12. 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.

8.13. 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.

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

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

9. Результативность интерактивного обучения

Использование интерактивного обучения в филиале способствует решению следующих задач:

- индивидуализировать учебный процесс, приспособить его к личностным особенностям и потребностям обучающихся, поощрять активное участие каждого обучающегося путем формирования мнений и отношений;
- формировать мотивацию к изучению учебной 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 обучающихся;
- осуществлять обратную связь, следить за ответной реакцией обучающихся;
- формировать совместный опыт участия обучающихся и преподавателей в тренинговых занятиях с интерактивными формами.
- приближать учебный процесс к условиям будущей профессиональной деятельности.

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

10. Структура методических рекомендаций по подготовке к занятиям в интерактивной форме

10.1. Методическая разработка учебного занятия с использованием активных и интерактивных форм должна включать элементы перечисленные в приложении 2.

10.2. Рекомендуется в структуру методических рекомендаций по подготовке студентов к интерактивным занятиям включать следующий алгоритм их проведения:

1. Подготовка занятия.
2. Вступление.
3. Основная часть.
4. Выводы (рефлексия).

В методических рекомендациях необходимо отразить следующие ключевые моменты:

- как студент может должен подготовиться к проведению данного вида занятий (изучение определенного материала, получение определенных специальных навыков, изучение различных методик решения поставленной задачи и т.п.);
- какую литературу при подготовке необходимо использовать;
- знания из каких разделов дисциплины (междисциплинарные связи) необходимо использовать;
- какой инструментарий будет необходим при проведении занятия;
- каким образом будет проводиться занятие (ход проведения занятия, сценарий, темы для обсуждения и т.п.);
- какие специальные средства будут использованы на интерактивном занятии (информационные, специальное оборудование и прочее);
- каковы правила поведения на данном занятии;
- какова роль каждого студента на данном занятии.

10.3. Проведение интерактивного занятия включает следующие **правила поведения студентов**:

- ✓ студенты должны способствовать тщательному анализу разнообразных проблем, признавая, что уважение к каждому человеку и терпимость – это основные ценности, которые должны быть дороги всем людям;
- ✓ способствовать и воодушевлять на поиск истины, нежели чем простому упражнению в риторике;
- ✓ распространять идеал терпимости к точкам зрения других людей, способствуя поиску общих ценностей, принимая различия, которые существуют между людьми.

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

✓ соревнование и желание победить не должны преобладать над готовностью к пониманию и исследованию обсуждаемых проблем.

✓ при обсуждении сторон воздержаться от личных нападок на своих оппонентов;

✓ спорить в дружественной манере;

✓ быть честными и точными в полную меру своих познаний, представляя поддержки и информацию. Студенты никогда не должны умышленно искажать факты, примеры или мнения;

✓ внимательно слушать своих оппонентов и постараться сделать все, чтобы не исказить их слова во время дебатов.

✓ язык и жесты, используемые обучающимися, должны отражать их уважение к другим.

➤ Этика преподавателя при подготовке и проведении интерактивного занятия включает следующие моменты:

➤ преподаватель должен способствовать личному вкладу студентов и свободному обмену мнениями при подготовке к интерактивному обучению;

➤ преподаватель должен обеспечить дружескую атмосферу для студентов и проявлять положительную и стимулирующую ответную реакцию;

➤ преподаватель должен облегчать подготовку занятиям, но не должен сам придумывать аргументы при дискуссиях;

➤ преподаватель должен подчеркивать образовательные, а не соревновательные цели студентов;

➤ преподаватель должен обеспечить отношения между собой и студентами, они должны основываться на взаимном доверии.

➤ преподаватель должен провоцировать интерес, затрагивая значимые для студентов проблемы;

➤ стимулировать исследовательскую работу;

➤ заранее подготовить вопросы, которые можно было бы ставить на обсуждение по ходу занятия, чтобы не дать погаснуть дискуссии, обсуждению;

➤ не допускать ухода за рамки обсуждаемой проблемы;

➤ обеспечить широкое вовлечение в разговор как можно большего количества студентов, а лучше — всех;

➤ не оставлять без внимания ни одного неверного суждения, но не давать сразу же правильный ответ; к этому следует подключать учащихся, своевременно организуя их критическую оценку;

➤ не торопиться самому отвечать на вопросы, касающиеся материала занятия такие вопросы следует переадресовывать аудитории;

➤ следить за тем, чтобы объектом критики являлось мнение, а не участник, выразивший его.

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

➤ проанализировать и оценить проведенное занятие, подвести итоги, результаты. Для этого надо сопоставить сформулированную в начале занятия цель с полученными результатами, сделать выводы, вынести решения, оценить результаты, выявить их положительные и отрицательные стороны.

➤ помочь участникам занятия прийти к согласованному мнению, чего можно достичь путем внимательного выслушивания различных толкований, поиска общих тенденций для принятия решений.

➤ принять групповое решение совместно с участниками. При этом следует подчеркнуть важность разнообразных позиций и подходов.

➤ в заключительном слове подвести группу к конструктивным выводам, имеющим познавательное и практическое значение.

➤ добиться чувства удовлетворения у большинства участников, т.е. поблагодарить всех студентов за активную работу, выделить тех, кто помог в решении проблемы.

➤ показать высокий профессионализм, хорошее знание материала в рамках учебной программы;

➤ обладать речевой культурой и, в частности, свободным и грамотным владением профессиональной терминологией;

➤ проявлять коммуникабельность, а точнее — коммуникативные умения, позволяющие преподавателю найти подход к каждому студенту, заинтересованно и внимательно выслушать каждого, быть естественным, найти необходимые методы воздействия на учащихся, проявить требовательность, соблюдая при этом педагогический такт;

➤ обеспечить быстроту реакции;

➤ способность лидировать;

➤ умение вести диалог;

➤ иметь прогностические способности, позволяющие заранее предусмотреть все трудности в усвоении материала, а также спрогнозировать ход и результаты педагогического воздействия, предвидеть последствия своих действий;

➤ уметь владеть собой;

➤ умение быть объективным.

10.4. Основные правила организации интерактивного обучения.

Правило первое. В работу должны быть вовлечены в той или иной мере все участники. С этой целью полезно использовать технологии, позволяющие включить всех участников в процесс обсуждения.

Правило второе. Надо позаботиться о психологической подготовке участников. Речь идет о том, что не все, пришедшие на занятие, психологически готовы к непосредственному включению в те или иные формы работы. В этой связи полезны разминки, постоянное поощрение за

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

активное участие в работе, предоставление возможности для самореализации.

Правило третье. Обучающихся по интерактивным технологиям не должно быть много. Количество участников и качество обучения могут оказаться в прямой зависимости. Оптимальное количество участников - 25 человек. Только при этом условии возможна продуктивная работа в малых группах.

Правило четвертое. Подготовка помещения для работы. Помещение должно быть подготовлено с таким расчетом, чтобы участникам было легко пересаживаться для работы в больших и малых группах. Для обучаемых должен быть создан физический комфорт.

Правило пятое. Четкое закрепление (фиксация) процедур и регламента. Об этом надо договориться в самом начале и постараться не нарушать его. Например: все участники будут проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства.

Правило шестое. Отнеситесь со вниманием к делению участников семинара на группы. Первоначально его лучше построить на основе добровольности. Затем уместно воспользоваться принципом случайного выбора.

10.5. Обязательные условия организации интерактивного обучения:

- доверительные, по крайней мере, позитивные отношения между обучающим и обучающимися;
- демократический стиль;
- сотрудничество в процессе общения обучающего и обучающихся между собой;
- опора на личный ("педагогический") опыт обучающихся, 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.

Интерактивные формы обучения обеспечивают высокую мотивацию, прочность знаний, творчество и фантазию, коммуникабельность, активную жизненную позицию, командный дух, ценность индивидуальности, свободу самовыражения, акцент на деятельность, взаимоуважение и демократичность

11. Требования к структуре конспекта занятия

Конспект занятия, проведенного в интерактивной форме, должен содержать следующие пункты:

- ФИО преподавателя, дисциплина.
- Курс, специальность.

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

- Форма занятия, интерактивный метод.
- Техническое (материальное) обеспечение.
- Тема, план занятия.
- Цель, задачи занятия.
- Методика проведения занятия.
- Подготовительный (организационный) этап;
- Основной этап (с подробным сценарием реализации метода);
- Этап рефлексии (подведение итогов). Указать формы и методы контроля и оценки.
- Литература, рекомендованная студентам, при подготовке к занятию.

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Методические рекомендации по проведению занятий в интерактивной форме

1. Мозговой штурм, мозговая атака

Используется при тупиковых или проблемных ситуациях. Сущность метода заключается в том, что процесс выдвижения, предложения идей отделен от процесса их критической оценки и отбора. Кроме того, используются разнообразные приемы "включения" фантазии, для лучшего использования "чисто человеческого" потенциала в поиске решений. Например, иногда используется привлечение неспециалистов, которые могут благодаря неосведомленности сделать "безумные" предложения, которые в свою очередь стимулируют воображение "специалистов".

Для активизации процесса генерирования идей в ходе «штурма», рекомендуется использовать некоторые приемы:

- инверсия (сделай наоборот);
- аналогия (сделай так, как это сделано в другом решении);
- эмпатия (считай себя частью задачи, выясни при этом свои чувства, ощущения);
- фантазия (сделай нечто фантастическое).

Оптимальный состав группы от 6 до 12 человек.

Метод включает следующие шаги:

1. Выбирается объект (тема);
2. Составляется список основных характеристик или частей объекта (темы);
3. Для каждой характеристики или части объекта (темы) перечисляются ее возможные области применения;
4. Выбираются наиболее интересные сочетания возможных областей применения всех частей объекта (темы).

1. Подготовка занятия

За день-два до штурма нужно раздать участникам оповещение о штурме с кратким описанием темы и задачи.

Следует подготовить все необходимое для записи и демонстрации идей (доска и мел, листы бумаги на планшетах и фломастеры, разноцветные стикеры, ноутбук и проектор).

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

Необходимо сформировать группу генераторов идей. Это должны быть творческие люди, студенты, обладающие подвижным, активным умом.

Требуется создать экспертную группу, которой предстоит подвергнуть анализу все выдвинутые идеи и отобрать лучшие. На практике нередко сами генераторы, завершив выдвижение идей, выступают как эксперты.

Возможно деление участников на несколько групп:

- генераторы идей, которые высказывают различные предложения, направленные на разрешение проблемы;
- критики, которые пытаются найти отрицательное в предложенных идеях;
- аналитики, которые будут привязывать выработанные предложения к конкретным реальным условиям с учетом критических замечаний и др.

2. Вступление

- назначается ведущий мозгового штурма;
- выбирается один или два секретаря, которые будут фиксировать все идеи;
- определяется продолжительность первого этапа. Участники должны знать, что время ограничено, и им необходимо выдать как можно больше идей в сжатые сроки. Это активизирует, заставляет выложиться.
- постановка конкретной задачи, которая должна быть должна быть на виду на протяжении всего занятия.

3. Основная часть

Использование методики «мозговой штурм» стимулирует студентов к быстрому

генерированию как можно большего вариантов ответов на вопрос.

На первом этапе проведения «мозгового штурма» группе дается определенная проблема для обсуждения, участники высказывают по очереди любые предложения в точной и краткой форме, секретарь записывает все предложения. На данном этапе недопустима критика идей с точки зрения их практической применимости.

На втором этапе проведения высказанные предложения обсуждаются. Группе необходимо найти возможность применения любого из высказанных предложений или наметить путь его усовершенствования. На данном этапе возможно использование различных форм дискуссии.

На третьем этапе группа представляет презентацию результатов по заранее оговоренному принципу: самое оптимальное решение, несколько наиболее удачных предложений, самое необычное решение и т.п.

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

При решении простых проблем или при ограничении по времени наиболее подходящая продолжительность обсуждения - 10-15 минут.

Ведущий «мозговой атаки»

- поочередно дает слово генераторам идей;
- дает всем участникам равную возможность высказаться,
- может вносить свои идеи наравне со всеми
- пресекает критику идей, которая почти всегда произвольно возникает
- обеспечивает непрерывность выдвижения идей
- не допускает зажима «плохих» идей
- создает и поддерживает доброжелательную психологическую обстановку, стимулируя тем самым рождение новых идей у членов группы.
- следит за регламентом и напоминает, сколько времени осталось до конца занятия. Тактично останавливает выступающего, который высказывает свою идею дольше полуминуты. Мозговой шторм — это интенсивный, быстро протекающий творческий процесс.

Рекомендуемая последовательность действий при решении задач «мозгового шторма»:

1. Продумайте все аспекты проблемы. Наиболее важные из них часто бывают так сложны, что для их выявления требуется работа воображения.
2. Отберите подпроблемы для "атаки". Необходимо обратиться к списку всевозможных аспектов проблемы, тщательно проанализировать их, выделить несколько целей.
3. Обдумайте, какие данные могут пригодиться. Когда сформулирована проблема, требуется вполне определенная информация.
4. Отберите самые предпочтительные источники информации.
5. Придумайте всевозможные идеи - "ключи" к проблеме. Эта часть процесса мышления, безусловно, требует свободы воображения, не сопровождаемой и не прерываемой критическим мышлением.
6. Отберите идеи, которые вероятнее всего ведут к решению. Этот процесс связан в основном с логическим мышлением. Акцент здесь делается на сравнительном анализе.
7. Придумайте всевозможные пути для проверки. Часто удается обнаружить совершенно новые способы проверки.
8. Отберите наиболее основательные способы проверки. Принимая решение о том, как лучше проверять, будьте строги и последовательны. Отберите те способы, которые кажутся наиболее убедительными.
9. Представьте себе все возможные области применения. Даже если окончательное решение подтверждено экспериментально, надо иметь представление о том, что может произойти в результате его использования в

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

различных областях. Например, каждая военная стратегия окончательно формируется на основании представления о том, что может сделать неприятель.

10. Дайте окончательный ответ.

Здесь ясно видно чередование творческих, синтезирующих этапов и аналитических, рассудочных. Это чередование расширений и сужений поискового поля присуще всем развитым методам поиска.

4. Выводы (рефлексия). Метод мозгового штурма эффективен:

- при решении задач, которые не имеют однозначного решения, и задач, где требуются нетрадиционные решения;
- когда необходимо быстро найти выход из критической ситуации;
- везде, где нужно получить много идей за короткое время. Методика мозгового штурма универсальна.

2. Деловые и ролевые игры

Деловая игра – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, разнообразных условий профессиональной деятельности, характерных для данного вида практики. В деловой игре обучение участников происходит в процессе совместной деятельности.

Специфика обучающих возможностей деловой игры как метода активного обучения состоит в следующем:

- процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности руководителей и специалистов. Это достигается путем использования в деловых играх моделей реальных социально-экономических отношений;
- метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по активизации полученных теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст.

1. Подготовка занятия

Проведению деловых игр предшествует разработка единых требований к отдельным этапам:

- целевая установка проведения игры;
- сценарий всех этапов деловой игры;
- структура конкретных ситуаций, отражающих моделируемый процесс или явление;
- критерии оценок, полученных в ходе игры результатов;

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

- рекомендации по дальнейшему совершенствованию профессиональных умений и навыков;

Условия проведения деловых игр: проигрывать реальные события;

- приводимые факты должны быть интересными, «живыми»;
- ситуации должны быть проблемными;
- обеспечение соответствия выбранной игровой методики учебным целям и уровню подготовленности участников;
- оптимизация требований к участникам;
- формирование игровой группы;
- руководство игрой, контроль за ее процессом;
- подведение итогов и оценка результатов.

2. Вступление

Для разработки деловой игры принципиальными моментами являются также определение темы и целей. Так, например, в теме могут быть отражены: характер деятельности, условия обстановки.

При определении целей разработчику важно ответить на несколько принципиальных вопросов:

1. Для чего проводится данная деловая игра?
2. Для какой категории обучаемых?
3. Чему именно следует их обучать?
4. Какие результаты должны быть достигнуты?

При постановке целей необходимо различать учебные цели игры (ее ставит перед собой преподаватель, руководитель игры) и цели действий ее участников (студентов), которые ставятся ими, исходя из игровых ролей. Таким образом, деловая игра имеет достаточно сложную целевую систему.

Задачи преподавателя в подготовке деловой игры:

- отобрать необходимые ситуации;
- подготовить дидактический материал, карточки-задания для каждого (можно с подсказкой о характере его деятельности);
- подобрать подгруппы студентов;
- поставить задачу (проблему), по которой группа должна высказывать свою точку зрения;
- продумать предполагаемые ответы и реплики.

Базовым элементом деловой игры является сценарий. Сценарий деловой игры является основным документом для ее проведения. Как правило, в сценарии отображается общая последовательность игры, разбитой на основные этапы, операции и шаги.

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

Схема сценария может быть описана с помощью следующих элементов: реальное противоречие (следует отличать от игрового конфликта, обусловленного разностью позиций игроков), конфликт — наличие в ситуации «рассогласования параметров деятельности, столкновения разноплановых явлений..., противоречивости критериев принятия решений» и т.п. Игровой конфликт также может присутствовать в сценарии. Деловой игре в наибольшей мере присущ смешанный способ генерирования событий, когда процесс игры следует какому-то обобщенному алгоритму, отражающему технологию производственного процесса, но учитывающему вероятностный характер событий.

Деловую игру можно проводить перед изложением лекционного материала для обнаружения пробелов в знаниях, когда их основой является только личный опыт, либо после лекционного курса для закрепления и актуализации знаний в опыт.

Деловая игра в зависимости от содержания может длиться от одного до 2-3 академических часов, т.е. это могут быть небольшие фрагменты или полноценная деловая игра. Учитывая большую эмоциональную нагрузку на участников игры, целесообразно деловыми играми заканчивать учебный день.

3. Основная часть

Этапы проведения деловой игры

Этап игры	Содержание деятельности	Время (минуты)
1	Постановка целей, задач, формирование команд. Выбор экспертов.	3-5
2	Ознакомление с правилами деловой игры, правами и обязанностями.	15
3	Выполнение заданий в паре участников	10
4	Обмен информацией между парами участников в команде. Обсуждение выступления. Выступление экспертов с критериями оценки деятельности.	5 5 5
5	Обмен опытом участников деловой игры. Выступление преподавателя с научным обобщением.	10-15
6	Подведение итогов. Выступление экспертов.	10
Заклучение о результатах деловой игры.		

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

Пример правил деловой игры

- работа по изучению, анализу и обсуждению заданий в командах осуществляется в соответствии с предложенной схемой сотрудничества;
- выступление должно содержать анализ и обобщение. Ответы на предложенные вопросы должны быть аргументированными и отражать практическую значимость рассматриваемой проблемы;
- после выступления любым участником могут быть заданы вопросы на уточнение или развитие проблемы. Вопросы должны быть краткими и четкими;
- ответы на вопросы должны быть строго по существу, обоснованными и лаконичными;
- при необходимости развития и уточнения проблемы любым участником игры могут быть внесены предложения и дополнения. Они должны быть корректны и доброжелательны.

Пример прав и обязанностей участников:

1. Преподаватель:

- инструктирует участников деловой игры по методике ее проведения;
- организует формирование команд, экспертов;
- руководит ходом деловой игры в соответствии с дидактическими целями и правилами деловой игры;
- вносит в учебную деятельность оперативные изменения, задает вопросы, возражает и при необходимости комментирует содержание выступлений;
- вникает в работу экспертов, участвует в подведении итогов. Способствует научному обобщению результатов;
- организует подведение итогов.

2. Экспертная группа:

- оценивает деятельность участников деловой игры в соответствии с разработанными критериями;
- дорабатывает в ходе деловой игры заранее подготовленные критерии оценки деятельности команд;
- готовит заключение по оценке деятельности команд, обсуждают его с преподавателем;
- выступает с результатами оценки деятельности команд;
- распределяет по согласованию с преподавателем места между командами.

3. Участники игры:

- выполняют задания и обсуждают проблемы в соответствии со схемой

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

- сотрудничества в командах;
- доброжелательно выслушивают мнения;
- готовят вопросы, дополнения;
- строго соблюдают регламент;
- активно участвуют в выступлении.

4. Выводы (рефлексия)

Обучение в деловых играх направлено на формирование коммуникативных умений: налаживать и поддерживать общение, направлять обсуждение вопросов по заданному руслу, вырабатывать правильный стиль отношений.

Ожидаемая эффективность деловых игр:

- познавательная: в процессе деловой игры студенты знакомятся с методами

аргументации и мышления в исследовании вопроса (проблемы), организацией работы коллектива, функциями своей «должности» на личном примере;

- воспитательная: в процессе деловой игры формируется сознание принадлежности ее участников к коллективу, что формирует критичность, сдержанность, уважение к мнению других, внимательность к товарищам по игре; развивающая: в процессе деловой игры развиваются логическое мышление, способность к поиску ответов на поставленные вопросы, речь, умение общаться в процессе дискуссии.

3. Кейс-метод

(анализ конкретных ситуаций, ситуационный анализ)

Метод анализа конкретной ситуации (ситуационный анализ, анализ конкретных ситуаций) – это педагогическая технология, основанная на моделировании ситуации или использования реальной ситуации в целях анализа данного случая, выявления проблем, поиска альтернативных решений и принятия оптимального решения проблем. Данный метод дает возможность изучить сложные или эмоционально значимые вопросы в безопасной обстановке, а не в реальной жизни с ее угрозами, риском, тревогой о неприятных последствиях в случае неправильного решения.

Анализ конкретных ситуаций - эффективный метод активизации учебно-познавательной деятельности обучающихся.

Ситуация – это соответствующие реальности совокупность взаимосвязанных факторов и явлений, размышлений и надежд персонажей,

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

характеризующая определенный период или событие и требующая разрешения путем анализа и принятия решения.

Цель обучаемых - проанализировать данные ситуации, найденные решения, используя при этом приобретенные теоретические знания.

1. Подготовка занятия

Прежде всего, необходимо:

- внимательно ознакомиться с ситуацией, попытаться войти в положение группы и каждого из участников;
- определить значение фактора времени при решении ситуации;
- определить очередность действий или последовательность оказания помощи;
- определить приемы, которые необходимо осуществить;
- решить, какие инструменты требуются для решения конкретной задачи, их оптимальное или минимальное количество, и что можно сделать при отсутствии их;
- из нескольких возможных вариантов решений выбрать и обосновать оптимальный вариант;
- рассмотреть, как и с помощью чего участник, оказавшийся в критической ситуации, может выйти из нее без помощи товарищей.

Чтобы подготовить кейс нужно:

1. Определить цель создания кейса.
2. Идентифицировать соответствующую цели конкретную реальную ситуацию.
3. Провести предварительную работу по поиску источников информации для кейса.
4. Подготовить первичный вариант представления материала в кейсе. Этот этап включает макетирование, компоновку материала, определение формы презентации (видео, печатная и т.д.)
5. Обсудить кейс, привлекая как можно более широкую аудиторию и получить экспертную оценку перед его апробацией. Как результат такой оценки может быть внесение необходимых изменений и улучшение кейса.
6. Подготовить методические рекомендации по использованию кейса. Разработать задания для студентов и возможные вопросы для ведения дискуссии и презентации кейса, описать предполагаемые действия учащихся и преподавателя в момент обсуждения кейса.

Отличительной особенностью метода является создание проблемной ситуации на основе фактов из реальной жизни.

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

2. Вступление

Для того чтобы учебный процесс на основе кейс-метода был эффективным, важны два момента: хороший кейс и определенная методика его использования в учебном процессе. Кейс – не просто правдивое описание событий, а единый информационный комплекс, позволяющий понять ситуацию. Кроме того, он должен включать набор вопросов, подталкивающих к решению поставленной проблемы.

Кейс должен удовлетворять следующим требованиям:

- соответствовать четко поставленной цели создания
- иметь соответствующий уровень трудности
- иллюстрировать несколько аспектов дисциплины
- быть актуальным на сегодняшний день
- иллюстрировать типичные ситуации
- развивать аналитическое мышление
- провоцировать дискуссию
- иметь несколько решений
- использовать междисциплинарные связи

Существуют 3 возможные стратегии поведения преподавателя *в ходе работы с кейсом*:

1. Преподаватель дает ключи к разгадке в форме дополнительных вопросов или (дополнительной) информации.

2. В определенных условиях преподаватель будет сам давать ответ.

3. Преподаватель может ничего не делать, (остаться молчаливым) пока кто-то работает над проблемой. При разборе учебной ситуации преподаватель может занимать "активную" или "пассивную" роль. Иногда он "дирижирует" разбором, а иногда ограничивается подведением итогов дискуссии. Увидев интересную линию доказательств, он может ее поддержать или даже настоять на том, чтобы она стала приоритетной, выведя из поля обсуждения другие.

3. Основная часть

На практических занятиях организуется индивидуальная, парная и групповая работа, применяются исследовательские проекты, ролевые игры, идет работа с документами и различными источниками информации, используются элементы творческой работы.

Технология работы с кейсом в учебном процессе включает в себя следующие этапы:

1) индивидуальная самостоятельная работа обучаемых с материалами кейса (идентификация проблемы, формулирование ключевых альтернатив, предложение решения или рекомендуемого действия);

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

2) работа в малых группах по согласованию видения ключевой проблемы и ее решений;

3) презентация и экспертиза результатов малых групп на общей дискуссии (в рамках учебной группы).

4. Выводы (рефлексия)

При использовании интерактивных методов обучаемый становится полноправным участником процесса восприятия, его опыт служит основным источником учебного познания. Преподаватель не дает готовых знаний, но побуждает обучаемых к самостоятельному поиску. По сравнению с традиционными формами ведения занятий, в интерактивном обучении меняется взаимодействие преподавателя и обучаемого: активность педагога уступает место активности обучаемых, а задачей

педагога становится создание условий для их инициативы. Педагог отказывается от роли своеобразного фильтра, пропускающего через себя учебную информацию, и выполняет функцию помощника в работе, одного из источников информации. Интерактивное обучение обеспечивает взаимопонимание, взаимодействие, взаимообогащение. Интерактивные методики ни в коем случае не заменяют лекционный материал, но способствуют его лучшему усвоению и, что особенно важно, формируют мнения, отношения, навыки поведения.

4. Мастер класс

Мастер–класс – это главное средство передачи концептуальной новой идеи своей (авторской) педагогической системы. Преподаватель как профессионал на протяжении ряда лет вырабатывает индивидуальную (авторскую) методическую систему, включающую целеполагание, проектирование, использование последовательности ряда известных дидактических и воспитательных методик, занятий, мероприятий, собственные «ноу-хау», учитывает реальные условия работы с различными категориями обучающихся и т.п.

Форма работы мастер-класса зависит от наработанного мастером стиля своей профессиональной деятельности, который, в конечном итоге, и задает на мастер-классе изначальную точку отсчета в построении общей схемы проведения этого интереснейшего мероприятия.

Мастер-класс характеризуется следующим:

- метод самостоятельной работы в малых группах, позволяющий провести обмен мнениями;
- создание условий для включения всех в активную деятельность;

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

- постановка проблемной задачи и решение ее через проигрывание различных ситуаций;
- приемы, раскрывающие творческий потенциал как Мастера, так и участников мастер-класса;
- форма взаимодействия - сотрудничество, сотворчество, совместный поиск.

Целью проведения мастер-класса является развитие способности студента самостоятельно и нестандартно мыслить. В контексте мастер-класса профессиональное мастерство означает прежде всего умение быстро и качественно решать образовательную задачу.

Задачами являются:

- преподавание студенту основ профессионального отношения к избранной специальности
- передача продуктивных способов работы – приемов, методов, методик или технологий
- адекватные формы и способы представления своего опыта.

Методика проведения мастер-классов не имеет каких-либо строгих и единых норм.

Мастер-класс - это двусторонний процесс, и отношения "учитель-ученик" являются совершенно оправданными. Поэтому мастер-класс нередко называют школой

Целью проведения мастер-класса является профессиональное, интеллектуальное и эстетическое воспитание студента. В это понятие вкладывается, прежде всего, развитие в ходе мастер-класса способности студента самостоятельно и нестандартно мыслить. В контексте мастер-класса профессиональное мастерство означает прежде всего умение быстро и качественно решать образовательную задачу в практическом поле выбранного предмета.

Задачами являются:

- преподавание студенту основ профессионального отношения к избранной специальности;
- передача продуктивных способов работы - прием, метод, методика или технология;
- адекватные формы и способы представления своего опыта.

Методика проведения мастер-классов не имеет каких-либо строгих и единых норм. В большинстве своем, она основывается как на педагогической интуиции преподавателя ("учителя"), так и на художественной

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

восприимчивости студента ("ученика"). Мастер-класс - это двусторонний процесс, и отношения "учитель-ученик" являются совершенно оправданными. Поэтому мастер-класс нередко называют школой

1. Подготовка занятия

Определение алгоритма проведения мастер-класса:

- идея;
- подготовка, постановка цели, задач;
- план;
- найти личность мастера (подбор команды);
- подбор информации;
- реализация проекта;
- показ своей презентации (методов, приемов работы);
- привлечение параллельно участников к активной деятельности;
- рефлексия (последний и обязательный этап) Это богатейший материал для рефлексии самого Мастера, для усовершенствования им конструкции мастер-класса, для дальнейшей работы).

Для проведения мастер-класса необходимо:

- сочетание имеющегося опыта и аналитичности, понимаемой как способности мастера смотреть «внутрь своего опыта», принципы и механизмы осуществляемой системы обучающих действий;
- гармония теоретико-аналитического и описательно-методического начал: наличие у преподавателя письменно оформленных теоретико-аналитических разработок или каких-либо других иллюстративно-методических материалов (иллюстрации в виде схем, таблиц, моделей, видеозарисовки)
- участники должны быть готовы к обстоятельному теоретико-методическому анализу представляемого опыта.

Критерии качества подготовки и проведения мастер-класса:

- *презентативность*. Выраженность инновационной идеи, уровень ее представленности, культура презентации идеи, популярность идеи в педагогике, методике и практике образования;
- *эксклюзивность*. Ярко выраженная индивидуальность (масштаб и уровень реализации идей). Выбор, полнота и оригинальность решения инновационных идей;
- *прогрессивность*. Актуальность и научность содержания и приемов обучения, наличие новых идей, выходящих за рамки стандарта и

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

соответствующих тенденциям современного образования и методике обучения предмета, способность не только к методическому, но и к научному обобщению опыта;

- *мотивированность.* Наличие приемов и условий мотивации, включения каждого в активную творческую деятельность по созданию нового продукта;
- *оптимальность.* Достаточность используемых средств на занятии, их сочетание, связь с целью и результатом (промежуточным и конечным);
- *эффективность.* Результативность, полученная для каждого участника мастер-класса. Каков эффект развития? Что это дает конкретно участникам?
- умение адекватно проанализировать результаты своей деятельности.
- *технологичность.* Четкий алгоритм занятия (фазы, этапы, процедуры), наличие оригинальных приемов актуализации, проблематизации («разрыва»), приемов поиска и открытия, удивления, озарения, рефлексии (самоанализа, самокоррекции)
- *артистичность.* Возвышенный стиль, педагогическая харизма, способность к импровизации, степень воздействия на аудиторию, степень готовности к распространению и популяризации своего опыта
- *общая культура.* Эрудиция, нестандартность мышления, стиль общения, культура интерпретации своего опыта.

2. Вступление

Презентация педагогического опыта учителем-мастером:

- дается краткая характеристика презентации;
 - обосновываются результаты предварительной диагностики,
 - кратко характеризуются основные идеи технологии
 - описываются достижения в работе;
 - доказывается результативность деятельности, свидетельствующая об эффективности технологии;
 - определяются проблемы и перспективы в работе учителя-мастера.
- Представление системы учебных занятий:
- описывается система учебных занятий в режиме презентуемой технологии;
 - определяются основные приемы работы, которые мастер будет демонстрировать слушателям.

3. Основная часть

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

Проведение имитационной игры:

- учитель-мастер проводит учебное занятие со слушателями, демонстрируя приемы эффективной работы со студентами;
- слушатели одновременно играют две роли: учащихся экспериментального класса и экспертов, присутствующих на открытом занятии.

Моделирование:

- учителя-ученики выполняют самостоятельную работу по конструированию собственной модели учебного занятия в режиме технологии учителя-мастера;
- мастер выполняет роль консультанта, организует самостоятельную работу слушателей и управляет ею;
- мастер совместно со слушателями проводит обсуждение авторских моделей учебного занятия

4. Выводы (рефлексия)

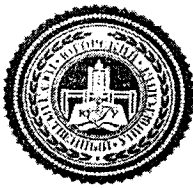
Проводится дискуссия по результатам совместной деятельности мастера и слушателей.

Мастер-класс как локальная технология трансляции педагогического опыта должен демонстрировать конкретный методический прием или метод, методику преподавания, технологию обучения и воспитания. Он должен состоять из заданий, которые направляют деятельность участников для решения поставленной педагогической проблемы, но внутри каждого задания участники абсолютно свободны: им необходимо осуществить выбор пути исследования, выбор средств для достижения цели, выбор темпа работы. Мастер-класс должен всегда начинаться с актуализации знаний каждого по предлагаемой проблеме, что позволит расширить свои представления знаниями других участников.

Основные преимущества мастер-класса — это уникальное сочетание короткой теоретической части и индивидуальной работы, направленной на приобретение и закрепление практических знаний и

Мастер-класс – это главное средство передачи концептуальной новой идеи своей (авторской) педагогической системы.

Форма работы мастер-класса зависит от наработанного мастером стиля своей профессиональной деятельности, который, в конечном итоге, и задает на мастер-классе изначальную точку отсчета в построении общей схемы проведения этого интереснейшего мероприятия.

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Форма методической разработки с использованием интерактивных методов обучения

1. Титульный лист.
2. Специальность, курс, дисциплина, тема, вид занятия
3. Пояснительная записка

Вводная часть, в которой отражаются:
мотивационное обеспечение учебно-познавательной деятельности (цели, задачи занятия);
организация рабочего пространства;
определение порядка работы на занятии;
установка структуры и правил ведения (дискуссии, игры, тренинга и т.д.),
оценочных средств.

Подготовительный этап *(при необходимости)*.

Отражается самостоятельная работа обучающихся по подготовке к занятию: примерные вопросы для подготовки к занятию, темы докладов, выступлений; выполнение творческих заданий, подготовка проектов, изучение нормативных документов и первоисточников, деление на игровые коллективы, подбор фактических данных, статистики и др.

Список рекомендуемой литературы, необходимой для подготовки обучающихся к занятию.

Материально-техническое и программное обеспечение, необходимое для проведения учебного занятия.

4. Структура и содержание занятия.

Сценарий – примерный алгоритм действий всех участников занятия. Краткое описание каждого этапа занятия в соответствии с учебными вопросами; используемые методы, приемы; виды деятельности обучающихся и преподавателя; используемые дидактические материалы (возможно, в виде ссылок, приложений).

Оценочные средства, позволяющие установить степень достижения целей проведенного занятия.

Заключительная часть: оценка работы обучающегося, самооценка; выводы по занятию; задание для дальнейшей самостоятельной работы.

	ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	СМК ЮГУ П – 119 – 2016
	Система менеджмента качества Положение о порядке применения интерактивной формы проведения занятий по программам среднего профессионального образования в ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»	Версия № 1

Лист учета оригинальных экземпляров и копий документа

Копии:

Все структурные подразделения Университета – 1 экз.

Филиалы – 1 экз.

Ректорат – 1 экз.

Оригинальные экземпляры:

Административно-правовое управление – 1 экз.

Ученый секретарь ученого совета Университета – 1 экз.