



**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
«ТОЛЬЯТТИНСКИЙ ЭЛЕКТРОТЕХНИЧЕСКИЙ ТЕХНИКУМ»**

УТВЕРЖДАЮ
И.о. директора ГАПОУ СО «ТЭТ»
_____ Т.А. Серова
«01» сентября 2022г.

**ПОЛОЖЕНИЕ
ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ
ОБУЧЕНИЯ**

Тольятти, 2022

1 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Настоящее Положение разработано в соответствии с требованиями Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29.12.2012 г., федеральных государственных образовательных стандартов среднего профессионального образования (далее по тексту – «ФГОС СПО»)

1.2 Настоящее Положение определяет организационные формы и механизмы применения технологий развивающего обучения на основе активных и интерактивных форм проведения занятий в государственном автономном профессиональном образовательном учреждении Самарской области «Гольяттинский электротехнический техникум» (далее по тексту – ГАПОУ СО «ТЭТ»).

1.3 Интерактивные формы предполагают обучение в сотрудничестве. Все участники образовательного процесса (преподаватель и обучающиеся) взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации. Организация и проведение занятий с применением интерактивных форм обучения может сочетать непосредственное общение обучающихся с преподавателем и между собой и использование сетевых ресурсов (вебинары, on-line трансляции и др.).

1.4 Под активными формами проведения занятий понимается форма взаимодействия обучающихся и преподавателя, при которой обучающиеся являются активными участниками и находятся на равных правах с преподавателем.

1.5 Интерактивные формы ориентированы на более широкое взаимодействие обучающихся не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности обучающихся в процессе обучения. Роль преподавателя на занятиях, проводимых в интерактивных формах, заключается в направлении деятельности обучающихся на достижение целей занятия.

1.6 Суть использования активных и интерактивных форм проведения занятий состоит в погружении обучающихся в реальную атмосферу делового сотрудничества по разрешению проблем для оптимального формирования и развития компетенций будущего специалиста.

1.7 Активные и интерактивные формы могут быть использованы при проведении лекционных, лабораторных и практических занятий.

1.8 Организация и координация деятельности по применению активных и интерактивных форм в образовательном процессе осуществляется методистом техникума.

1.9 Распространение лучшего опыта применения активных и интерактивных форм проведения занятий происходит при организации мастер-классов, проведении открытых уроков и других образовательных мероприятий, а также путём размещения методических материалов на образовательных сайтах.

1.10 Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах в учебном процессе, должен составлять не менее 60 % аудиторных занятий по общеобразовательному, общему гуманитарному и социально-экономическому, математическому и общему естественнонаучному циклу и не менее 50 % аудиторных занятий по профессиональному циклу.

1.11 Преподаватели ГАПОУ СО «ТЭТ» могут использовать предложенные в настоящем Положении формы, а также разработать новые в зависимости от особенностей учебной дисциплины/междисциплинарного курса, целей и задач учебных занятий.

2 ПРИЗНАКИ АКТИВНОГО И ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

2.1 Активная форма обучения – это организация образовательного процесса, мотивирующая обучающихся к самостоятельному, инициативному и творческому освоению учебного материала в процессе познавательной деятельности (обучающийся выступает «субъектом» обучения; преподаватель и студенты – активные участники, взаимодействуют друг с другом в ходе занятия).

2.2 Видами учебной активности являются: интенциональная (направленность на достижение цели); организационная (реализация самообразовательной деятельности); поисково-творческая (учет эффективности деятельности); креативная (способность активизировать свою мыслительную деятельность); эмоционально-ценностная (наличие позитивных эмоций к самосовершенствованию).

2.3 Интеракция – это способность индивидов взаимодействовать в ходе коммуникации, влияя при этом своим поведением на других индивидов, мобилизуя внутренние силы каждого из участников, «все обучают каждого и каждый обучает всех». Интерактивное взаимодействие – это специальная форма организации диалоговой познавательной деятельности. Интерактивность – это способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с чем-либо (компьютер), с кем-либо (человек).

2.4 Интерактивная форма обучения – это специальная форма организации познавательной деятельности, при которой все участники образовательного процесса взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, оценивают действия других и свое собственное поведение, погружаются в реальную атмосферу делового сотрудничества. Центральное место в деятельности преподавателя занимает не отдельный студент как индивид, а группа взаимодействующих участников познавательного процесса, которые стимулируют и активизируют друг друга.

2.5 Ведущие признаки и инструменты интерактивного взаимодействия: полилог, диалог, интенсивная мыследеятельность (обмен идеями, мнениями, способами деятельности между участниками взаимодействия), смысловторчество (осознанное создание взаимодействия новых для себя смыслов, содержания предметов и явлений окружающей действительности по обсуждаемой проблеме), межсубъектные отношения (умение выслушивать иную точку зрения и толерантно, тактично к ней относиться, умение работать в команде, вступать в партнерское общение и т.п.), свобода выбора, создание ситуации успеха, позитивность и оптимистичность оценивания, рефлексия (самоанализ, самооценка) и другие.

2.6 Цель активного и интерактивного обучения – реализация компетентностного подхода, повышение эффективности образовательного процесса, развитие коммуникативных умений и навыков обучающихся.

2.7 Основные преимущества активного и интерактивного обучения:

- активизация познавательной и мыслительной деятельности обучающихся;
- вовлечение студентов в процесс обучения в качестве активных участников;
- усиление мотивации к изучению дисциплины/междисциплинарного курса;
- развитие навыков анализа и критического мышления;
- развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации;
- развитие коммуникативных компетенций у обучающихся.

2.8 Активные и интерактивные формы могут применяться при проведении занятий следующих видов: лекция, семинар, практическое занятие, лабораторная работа, компьютерные симуляции, деловая (ролевая) игра, разбор конкретных ситуаций, просмотр и обсуждение видеофильма, научно-исследовательский семинар, бинарное занятие, а также психологический тренинг, бизнес-тренинг, групповая дискуссия, круглый стол, мастер-класс, дебаты, брейн-ринг, вебинар, супервизия и другие.

3 НАИБОЛЕЕ ЧАСТО ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ ФОРМЫ ЗАНЯТИЙ

3.1 **Бинарная лекция (лекция-диалог).** Предусматривает изложение материала в форме диалога двух преподавателей, например ученого и практика, представителей двух научных направлений. Необходимы: демонстрация культуры дискуссии, вовлечение в обсуждение проблемы студентов.

3.2 **Брифинг.** Брифинг – (англ. briefing от англ. brief – короткий, недолгий) – краткая пресс-конференция, посвященная одному вопросу. Основное отличие: отсутствует презентационная часть. То есть практически сразу идут ответы на вопросы.

3.3 **Вебинар.** Вебинар (от слов «веб» и «семинар») – это «виртуальный» практикум, организованный посредством интернет-технологий. Вебинару присущ главный признак практикума – интерактивность. Вы делаете доклад, слушатели задают вопросы, а вы отвечаете на них.

3.4 **Видео-конференция.** Видео-конференция (англ. videoconference) – это область информационной технологии, обеспечивающая одновременно двустороннюю передачу, обработку, преобразование и представление интерактивной информации на расстояние в реальном режиме времени с помощью аппаратно-программных средств вычислительной техники. Взаимодействие в режиме видеоконференций также называют сеансом видеоконференцсвязи. Видеоконференцсвязь (сокращенное название ВКС) – это телекоммуникационная технология интерактивного взаимодействия двух и более удаленных абонентов, при которой между ними возможен обмен аудио- и видеoinформацией в реальном масштабе времени с учетом передачи управляющих данных.

3.5 **Видео-лекция.** Снятая на плёнку сокращённая лекция, дополненная схемами, таблицами, фотографиями и видеофрагментами, иллюстрирующими подаваемый в лекции материал. Серия таких лекций хорошо подходит как для дистанционного и заочного обучения, так и для повторения изученного материала.

3.6 **Виртуальная консультация.** Самостоятельные занятия студента по изучению интерактивных учебных материалов позволяют ему получить основной объем учебной информации, а выполнение письменных заданий – развить навыки практического использования концепций курса при исследовании собственного опыта.

3.7 **Групповая дискуссия (обсуждение вполголоса).** Для проведения такой дискуссии все студенты, присутствующие на практическом занятии, разбиваются на небольшие подгруппы, которые обсуждают те или иные вопросы, входящие в тему занятия. Обсуждение может организовываться двояко: либо все подгруппы анализируют один и тот же вопрос, либо какая-то крупная тема разбивается на отдельные задания. Традиционные материальные результаты обсуждения таковы: составление списка

интересных мыслей, выступление одного или двух членов подгрупп с докладами, составление методических разработок или инструкций, составление плана действий.

3.8 **Дебаты.** Это чётко структурированный и специально организованный публичный обмен мыслями между двумя сторонами по актуальным темам. Это разновидность публичной дискуссии участников дебатов, направляющая на переубеждение в своей правоте третьей стороны, а не друг друга. Поэтому вербальные и невербальные средства, которые используются участниками дебатов, имеют цель получить определённый результат – сформировать у слушателей положительное впечатление от собственной позиции.

3.9 **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 (объекта) и реальным характером профессиональной деятельности.

3.10 **Дискуссия.** Как интерактивный метод обучения означает исследование или разбор. Образовательной дискуссией называется целенаправленное, коллективное обсуждение конкретной проблемы (ситуации), сопровождающееся обменом идеями, опытом, суждениями, мнениями в составе группы. Дискуссия предусматривает обсуждение какого-либо вопроса или группы связанных вопросов компетентными лицами с намерением достичь взаимоприемлемого решения. Дискуссия является разновидностью спора, близкой к полемике, и представляет собой серию утверждений, по очереди высказываемых участниками. Заявления последних должны относиться к одному и тому же предмету или теме, что сообщает обсуждению необходимую связность.

3.11 **Диспут.** Происходит от латинского *disputare* – рассуждать, спорить. В тех ситуациях, когда речь идет о диспуте, имеется в виду коллективное обсуждение нравственных, политических, литературных, научных, профессиональных и других проблем, которые не имеют общепринятого, однозначного решения. В процессе диспута его участники высказывают различные суждения, точки зрения, оценки на те или иные события, проблемы. Важной особенностью диспута является строгое соблюдение заранее принятого регламента и темы.

3.12 **Имитационные игры.** Известные также как «микромиры» (*microworlds*) – представляют собой своеобразные «тренажеры», которые развивают системное мышление, навыки принятия решений в динамично меняющейся окружающей среде в условиях стресса и неопределенности. Микромиры позволяют за несколько часов промоделировать ситуации протяженностью в несколько месяцев, лет или десятилетий, что позволяет оценить долгосрочные последствия принятия решений и вероятные побочные эффекты. Имитационные игры представляют собой своеобразную «лабораторию обучения», в которой моделируется реальная ситуация, и участники эксперимента могут применить свои навыки принятия решений к моделируемой ситуации. В основе данных игр лежат сложные имитационные модели по системной динамике, агентному моделированию или же комбинированному подходу.

3.13 **Интерактивная (проблемная) лекция.** Интерактивная (проблемная) лекция представляет собой выступление, как правило, опытного преподавателя перед большой аудиторией обучающихся в течение 2-4 академических часов с применением следующих активных форм обучения:

- ведомая (управляемая) дискуссия или беседа;
- модерация (наиболее полное вовлечение всех участников лекционного занятия в процесс изучаемого материала);
- демонстрация слайд-презентации или фрагментов учебных фильмов;
- мозговой штурм;
- мотивационная речь.

3.14 **Информационно-проблемная лекция.** Предполагает изложение материала с использованием проблемных вопросов, задач, ситуаций. Процесс познания происходит через научный поиск, диалог, анализ, сравнение разных точек зрения.

3.15 **Кейс-метод (анализ конкретных ситуаций).** Кейс-метод (от английского case – случай, ситуация) – усовершенствованный метод анализа конкретных ситуаций, метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов). Метод кейсов представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации (проблеме), которая возникла в результате происшедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах в тот или иной момент времени. Таким образом, различают полевые ситуации, основанные на реальном фактическом материале, и кресельные (вымышленные) ситуации, кейсы. Обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них.

3.16 **Коллективные решения творческих задач.** Под творческими заданиями понимаются такие учебные задания, которые требуют от обучающихся не простого воспроизводства информации, а творчества, поскольку задания содержат больший или меньший элемент неизвестности и имеют, как правило, несколько подходов.

3.17 **Коллоквиум.** Коллоквиум – вид учебно-теоретических занятий, представляющий собой групповое обсуждение под руководством преподавателя достаточно широкого круга проблем (ситуаций). Одновременно это и форма контроля, разновидность устного экзамена, массового (фронтального) опроса, позволяющая преподавателю в сравнительно небольшой срок выяснить уровень знаний, умений студентов целой академической группы по данному разделу дисциплины/междисциплинарного курса. Коллоквиум, как правило, проходит в форме дискуссии, в ходе которой обучающимся предоставляется возможность высказать свою точку зрения на рассматриваемую проблему (ситуацию), учиться обосновывать и защищать ее. Аргументируя и отстаивая свое мнение, обучающиеся в то же время демонстрируют, насколько глубоко и осознанно они усвоили изученный материал.

3.18 **Круглый стол.** В современном значении выражение «круглый стол» употребляется как название одного из способов организации обсуждения некоторого вопроса. Этот способ характеризуется следующими особенностями:

- все участники круглого стола выступают в роли оппонентов, т.е. должны выразить мнение по поводу обсуждаемого вопроса, а не по поводу мнений других участников. У оппонента две задачи: добиться, чтобы оппоненты поняли его и поверили;
- все участники обсуждения равноправны;
- никто не имеет права диктовать свою волю и решения.

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

3.19 **Лекция – консультация.** Предполагает изложение материала по типу «вопросы – ответы – дискуссия».

3.20 **Лекция-пресс-конференция.** Проводится как научно-практическое занятие, с заранее поставленной проблемой и системой докладов, длительностью 5-10 минут. Каждое выступление представляет собой логически законченный текст, заранее подготовленный в рамках предложенной преподавателем программы. Совокупность представленных текстов позволит всесторонне осветить проблему. В конце лекции преподаватель подводит итоги самостоятельной работы и выступлений студентов, дополняя или уточняя предложенную информацию, и формулирует основные выводы.

3.21 **Метод «Мозгового штурма», «Мозговая атака», «Мозговой штурм»** – это метод, при котором принимается любой ответ обучающегося на заданный вопрос. Важно не давать оценку высказываемым точкам зрения сразу, а принимать все и записывать мнение каждого на доске или листе бумаги. Участники должны знать, что от них не требуется обоснований или объяснений ответов. «Мозговой штурм» – это простой способ генерирования идей для разрешения проблемы. Во время мозгового штурма участники свободно обмениваются идеями по мере их возникновения таким образом, что каждый может развивать чужие идеи.

3.22 **Метод портфолио.** Метод портфолио (итал. portfolio – 'портфель, англ. – папка для документов) – современная образовательная технология, в основе которой используется метод аутентичного оценивания результатов образовательной и профессиональной деятельности.

3.23 **Моделирование производственных процессов и ситуаций.** Метод «Моделирование производственных процессов и ситуаций» предусматривает имитацию реальных условий, конкретных специфических операций, моделирование соответствующего рабочего процесса, создание интерактивной модели и др.

3.24 **Обсуждение в группах.** Групповое обсуждение какого-либо вопроса направлено на нахождение истины или достижение лучшего взаимопонимания. Групповые обсуждения способствуют лучшему усвоению изучаемого материала. Разновидностью группового обсуждения является круглый стол, который проводится с целью поделиться проблемами, собственным видением вопроса, познакомиться с опытом, достижениями.

3.25 **Онлайн-семинар.** Разновидность веб-конференции, проведение онлайн-встреч или презентаций через Интернет в режиме реального времени. Во время веб-конференции каждый из участников находится у своего компьютера, а связь между ними поддерживается через Интернет посредством загружаемого приложения, установленного на компьютере каждого участника, или через веб-приложение.

3.26 **Проблемная лекция.** На этой лекции новое знание вводится через проблемность вопроса, задачи или ситуации. При этом процесс познания студентов в сотрудничестве и диалоге с преподавателем приближается к исследовательской деятельности. Содержание проблемы раскрывается путем организации поиска ее решения или суммирования и анализа традиционных и современных точек зрения.

3.27 **Просмотр и обсуждение учебных видеофильмов.** Учебные и научно-познавательные видеофильмы соответствующего содержания можно использовать на любом из этапов занятий и тренингов в соответствии с их темой, целями и задачами, а не только как дополнительный материал. Перед показом фильма преподавателю необходимо поставить перед студентами несколько ключевых вопросов. Это будет основой для последующего обсуждения. Можно останавливать фильм на заранее отобранных кадрах

(моментах) и проводить дискуссию. В конце занятия необходимо обязательно совместно со студентами подвести итоги и озвучить полученные выводы.

3.28 **Публичная презентация проекта.** Презентация – самый эффективный способ донесения важной информации как в разговоре "один на один", так и при публичных выступлениях. Слайд-презентации с использованием мультимедийного оборудования позволяют эффективно и наглядно представить содержание изучаемого материала, выделить и проиллюстрировать сообщение, которое несет поучительную информацию, показать ее ключевые содержательные пункты. Использование интерактивных элементов позволяет усилить эффективность публичных выступлений, являющихся частью профессиональной деятельности преподавателя.

3.29 **Работа в малых группах.** Это одна из самых популярных стратегий, так как она дает всем обучающимся возможность участвовать в работе, практиковать навыки сотрудничества, межличностного общения (в частности, умение активно слушать, вырабатывать общее мнение, разрешать возникающие разногласия).

3.30 **Разработка проекта.** Этот метод позволяет мысленно выйти за пределы аудитории и составить проект своих действий по обсуждаемому вопросу. Самое главное, что группа или отдельный участник имеет возможность защитить свой проект, доказать преимущество его перед другими и узнать мнение студентов. Участники могут обратиться за консультацией, дополнительной литературой в Интернет, электронную библиотечную систему, читальный зал библиотеки и т.д. Можно предложить участникам проекта собрать статьи из газет, публикации из научно-познавательных журналов, фотографии, касающиеся вопросов темы, а затем обсудить эти материалы со всей группой.

3.31 **Творческое задание.** Творческое задание является содержанием (основой) любой интерактивной формы проведения занятия. Выполнение творческого задания требует от студента воспроизведения полученной ранее информации в форме, определяемой преподавателем:

- 1) подборка примеров из практики (опыта);
- 2) подборка материала по определенной проблеме (ситуации);
- 3) участие в ролевой (ситуационной) игре и т.п.

4 ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЮ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ

4.1 Основными методическими принципами организации и проведения занятий с использованием в образовательном процессе активных и интерактивных форм при реализации компетентностного подхода являются следующие:

- нахождение проблемной формулировки темы, целей и вопросов для активной и интерактивной форм занятий;
- подготовка учебного пространства (специализированные аудитории, учебные лаборатории и т.п.), располагающих к активной и интерактивной формам работам;
- организация пространственной среды занятий – «игрового поля», которое должно способствовать психологическому раскрепощению обучаемого (например, дискуссия внутри команд или межгрупповая дискуссия) и настраивать на активную и интерактивную формы работы;

- создание условий мотивационной готовности студентов и преподавателя к совместным действиям в процессе познания;
- создание специальных (служебных) ситуаций, побуждающих студентов к интеграции усилий для решения поставленной задачи;
- выработка и принятие правил равноправного сотрудничества для студентов и преподавателя;
- использование «поддерживающих» приёмов общения: доброжелательные интонации, умение задавать конструктивные вопросы и т.д.;
- оптимизация системы оценки процесса познания и результатов совместной деятельности;
- развитие общегрупповых и межличностных умений и навыков анализа и самоанализа;
- всесторонний анализ конкретных практических ситуаций управленческой и профессиональной деятельности, в которой обучаемые выполняют различные ролевые функции;
- поддержание всеми обучающимися 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 мультимедийной техники, звуковоспроизводящей техники, видео- и аудио- техники и т.д.;
- оперативное вмешательство преподавателя в ход дискуссии в случае возникновения непредвиденных трудностей, а также в целях пояснения новых для обучающихся положений учебной программы;
- интенсивное использование индивидуальных занятий (домашние задания творческого характера) и проявление индивидуальных способностей в групповых занятиях;
- проигрывание игровых ролей («оппонента», «пессимиста», «реалиста», «аудитора», «компетентного специалиста» и др.) 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 информационном обеспечении.

4.2 Критерии отбора активных и интерактивных форм занятий:

- соответствие целям и задачам конкретной компетенции учебной дисциплины/междисциплинарного курса;
- соответствие дидактическим целям занятия;
- соответствие содержанию темы занятия (всех видов);
- соответствие возрастным, интеллектуальным возможностям обучающихся и уровню их подготовленности по другим дисциплинам/междисциплинарным курсам;
- соответствие временным рамкам обучения;
- соответствие логике учебного процесса.

4.3 Использование в образовательном процессе активных и интерактивных форм занятий предусматривает:

- наличие позитивных отношений между преподавателем и обучающимися, создание условий внешней и внутренней мотивации деятельности, а также взаимомотивации обучающихся;

- взаимное сотрудничество между преподавателями и обучающимися в процессе общения; опору на личный опыт, включение в учебный процесс примеров лучших практик;

- многообразие форм и методов представления информации, форм деятельности обучающихся, их мобильность;

- регулярное обновление и использование электронной базы учебно-методических материалов;

- модернизацию мультимедийных средств для проведения занятий;

- формирование видеотеки с курсами занятий и бизнес-кейсами.

4.4 Применение в образовательном процессе информационно-коммуникационных и мультимедийных технологий является одним из важнейших условий для проведения занятий в активной и интерактивной форме и предполагает использование мультимедийных средств, компьютерной техники, сетевых информационных образовательных ресурсов.

4.5 Мультимедиа – комплекс аппаратных и программных средств компьютера, позволяющих объединить информацию, представленную в различных формах (текст, графика, звук, видео), и работать с ней в интерактивном режиме. Ведущей целью применения мультимедийного оборудования является достижение более глубокого запоминания учебного материала через образное восприятие, обеспечение «погружения» в конкретную социокультурную среду.

4.6 Использование компьютерной техники обеспечивает:

- доступ к глобальным ресурсам сети Интернет;

- использование рациональных методов поиска, обработки и хранения информации;

- функционирование систем автоматизации управления деятельностью;

- применение электронных ресурсов образовательного назначения;

- расширение видов совместной работы студентов, повышение коммуникативного опыта.

4.7 При использовании интерактивных методов роль преподавателя резко меняется, перестаёт быть центральной, он лишь регулирует процесс и занимается его общей организацией, готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах, даёт консультации, контролирует время и порядок выполнения намеченного плана. Использование интерактивных форм и методов обучения в процессе обучения позволят приобрести конкретному обучающемуся:

- опыт активного освоения содержания будущей профессиональной деятельности во взаимосвязи с практикой;

- развитие личностной рефлексии как будущего профессионала в своей профессии;

- освоение нового опыта профессионального взаимодействия с практиками в этой области;

учебной группе:

- развитие навыков общения и взаимодействия в малой группе;

- формирование ценностно-ориентационного единства группы;

- поощрение к гибкой смене социальных ролей в зависимости от ситуации;

- принятие нравственных норм и правил совместной деятельности;

- развитие навыков анализа и самоанализа в процессе групповой рефлексии;
 - развитие способности разрешать конфликты, способности к компромиссам;
- системе преподаватель – группа:
- нестандартное отношение к организации образовательного процесса;
 - формирование мотивационной готовности к межличностному взаимодействию не только в учебных, но и в профессиональных ситуациях.

5 АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ В САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Основная возможность применения интерактивных методов при самостоятельной работе заключается в организации групповой работы студентов. Стимулирование тесного общения обучающихся друг с другом приводит к формированию навыков социального поведения, освоению технологии совместной работы. При создании группы для выполнения внеаудиторной самостоятельной работы преподаватель должен:

- четко обозначить цель задания;
- проинструктировать студентов об этапах выполнения задания;
- объяснить студентам, каким должно быть взаимодействие членов группы, чтобы поставленная цель была достигнута;
- консультировать студентов в случае возникновения вопросов по существу задания или чтобы усилить взаимосвязь между членами группы.

При этом консультирование между студентами и преподавателем может осуществляться как непосредственно в аудиторное время, так и с использованием offline и on-line технологий.

6 АКТИВНЫЕ И ИНТЕРАКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ПРИ ИНКЛЮЗИВНОМ ОБУЧЕНИИ

Исходя из психофизического развития и состояния здоровья студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ, организуются занятия совместно с другими обучающимися в общих группах, используя социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе. Обучение студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ может осуществляться индивидуально, а также с применением дистанционных технологий. Дистанционное обучение обеспечивает возможность коммуникаций с преподавателем, а так же с другими обучаемыми посредством вебинаров, что способствует сплочению группы, направляет учебную группу на совместную работу, обсуждение, принятие группового решения.

В учебном процессе для студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ применяются специализированные технические средства приема-передачи учебной информации в доступных формах для студентов с различными нарушениями, электронных образовательных ресурсов в формах, адаптированных к ограничениям здоровья обучающихся, наличие необходимого материально-технического оснащения. Преподаватели, учебные дисциплины/междисциплинарные курсы которых требуют от студентов выполнения определенных специфических действий и представляющих собой проблему или действие, невыполнимое для студентов, испытывающих трудности с

передвижением или речью, обязаны учитывать эти особенности и предлагать студентам-инвалидам и студентам с ОВЗ альтернативные методы закрепления изучаемого материала. Выбор методов и средств обучения, образовательных технологий и учебно-методического обеспечения реализации образовательной программы осуществляется техникумом самостоятельно, исходя из необходимости достижения обучающимися планируемых результатов освоения образовательной программы, а также с учетом индивидуальных возможностей обучающихся из числа инвалидов и лиц с ОВЗ. При необходимости для студентов-инвалидов и студентов с ОВЗ могут разрабатываться индивидуальные учебные планы и индивидуальные графики обучения.