

Приложение 20
к приказу от 12 сентября 2017 г.
№ № 35-УМ

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Северо-Западный открытый технический университет»**

УТВЕРЖДАЮ
Ректор АНО ВО «СЗТУ»



**Положение
об использовании интерактивных форм проведения
занятий**

Рассмотрено и одобрено решением
Ученого совета
от «7» сентября 2017 г.
протокол № 6

Санкт-Петербург, 2017

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Настоящее Положение об использовании интерактивных форм проведения занятий (далее - Положение) в Автономной некоммерческой организации высшего образования “Северо-Западный открытый технический университет” (далее – Университет, АНО ВО “СЗТУ”) разработано в целях ознакомления с основными формами взаимодействия преподавателя и обучающегося при проведении занятий; распространения инновационных технологий обучения в образовательном процессе.

1.2. Положение разработано в соответствие с:

- Федеральным законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ;
- Федеральные государственные образовательные стандарты (далее - ФГОС ВО);
- Уставом АНО ВО “СЗТУ”.

1.3. Интерактивные формы занятий (компьютерные симуляции, деловые и ролевые игры, разбор конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги) должны выполнять требования ФГОС ВО к условиям реализации компетентностного подхода.

1.4. Преимущества интерактивных форм и методов проведения занятий:

- усиление активно-познавательной, мыслительной деятельности обучающихся;
- создание условий для освоения обучающимися учебного материала в качестве активных участников;
- развитие коммуникативных компетенций у обучающихся;
- развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями восприятия и обработки информации;
- формирование и развитие умения самостоятельно находить информацию и определять уровень ее достоверности;
- усиление мотивации к изучению дисциплины.

1.5. Интерактивные формы и методы могут быть использованы при проведении лекций, практических и других видов учебных занятий на всех уровнях подготовки.

1.6. Принципы работы на интерактивном занятии:

- занятия сопровождаются показом рисунков, структурно-логических схем, опорных конспектов, диаграмм и д.р.;
- все участники равны независимо от возраста, социального статуса, опыта, места работы;
- каждый участник имеет право на собственное мнение по любому вопросу;

- нет места прямой критике личности (подвергнуться критике может только идея);
- все сказанное на занятии – не руководство к действию, а информация к размышлению.

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

2. ВИДЫ ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ

2.1. Предусматриваются следующие виды интерактивных формы занятий:

- интерактивные лекции;
- дискуссии;
- семинары в диалоговом режиме;
- разбор конкретных ситуаций;
- деловые и ролевые игры;
- психологические и иные тренинги.

2.2. Информационные технологии:

- мультимедийные курсы лекций;
- виртуальные лабораторные работы;
- использование компьютерных программ при выполнении курсовой работы (проекта) и выпускной квалификационной работы;
- использование графических редакторов при выполнении курсовой работы (проекта) и выпускной квалификационной работы;
- применение электронных учебных пособий.

2.3. Игровые технологии.

Игровые технологии – образовательные технологии, основанные на следующих

видах педагогических игр: обучающих, тренировочных, контролирующих и обобщающих, познавательных, воспитательных, развивающих, репродуктивных, продуктивных, творческих, коммуникативных, диагностических, профориентационных, психотехнических и т.д.. По характеру игровой методики выделяют: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, операционные, драматизация, театрализация. В отличие от игры вообще педагогические игры обладают существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается при помощи игровых приемов и ситуаций, которые позволяют активизировать познавательную деятельность студентов. При планировании игры дидактическая цель превращается в игровую задачу, учебная деятельность подчиняется правилам игры, учебный материал используется как средство для игры, в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую, а успешное выполнение дидактического

задания связывается с игровым результатом. Важнейшая роль в игровых технологиях принадлежит заключительному ретроспективному обсуждению, в котором обучающиеся совместно анализируют ход и результаты игры, соотношение игровой (имитационной) модели и реальности, а также ход учебно

2.4. Тренинги и видео – тренинги.

Методические видеоразработки – дистанционные тренинги. Видео-тренинг включает видеолекции, и методическое пособие, содержащее описание изложенных приемов и упражнений для организации обучения. Видео-тренинги позволяют проводить обучение на высоком профессиональном уровне, не привлекая высокооплачиваемых внешних специалистов. Систематизированная и профессионально оформленная информация видео - тренинга, поможет быстро и эффективно применить полученные знания на практике. Записи живых семинаров - видеосеминар: включает в себя учебный фильм, который представляет собой отснятый в режиме реального времени семинар, либо тренинг, с небольшими монтажными обработками.

2.6. Виртуальные лабораторные занятия - использование результатов научных исследований в учебном процессе.

Учебная научно-исследовательская работа стимулирует развитие профессиональных интересов обучающихся, творческих инженерных мыслей. Участие обучающихся в проведении экспериментов и анализе НИР по планам аспирантской и магистерской подготовки.