

УТВЕРЖДЕНО
приказом Минпросвещения КБР
от «02» сентября 2025 г. №22/8

Министерство просвещения и науки Кабардино-Балкарской Республики
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
«Кабардино-Балкарский сельскохозяйственный колледж»
(ГБПОУ «КБСХК»)

Рассмотрено и одобрено
на педагогическом совете
Протокол № 02 от «05» сентября 2025 г.

«Утверждено»
Приказом № 58-01 от «05» сентября 2025г.
ГБПОУ «КБСХК»
м.п.

ПОЛОЖЕНИЕ
об активных и интерактивных формах обучения

2025 г.

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Положение об активных и интерактивных формах обучения (далее - Положение) регулирует процедуру внедрения в образовательный процесс активных методов и технологий, способствующих эффективному обучению в ГБПОУ «КБСХК» (далее – колледж).

1.2. Настоящее Положение разработано в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральным законом от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 24 августа 2022 г. N 762 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования";

- федеральными государственными образовательными стандартами среднего профессионального образования;

- иными нормативными правовыми актами.

1.3. Основная цель использования активных и интерактивных форм проведения занятий в учебном процессе - формирование и развитие компетенций и профессиональных навыков обучающихся.

1.4. Активные и интерактивные формы проведения занятий предполагают обучение в сотрудничестве. Все участники образовательного процесса (преподаватель и обучающиеся) взаимодействуют друг с другом, обмениваются информацией, совместно решают проблемы, моделируют ситуации в атмосфере делового сотрудничества, оптимальной для выработки навыков и качеств будущего профессионала.

1.5. Основные преимущества активных и интерактивных форм обучения:

- активизация познавательной и мыслительной деятельности обучающихся;
- развитие навыков рефлексии, анализа и критического мышления;
- усиление мотивации к обучению в целом;
- создание благоприятной атмосферы на занятии;
- развитие коммуникативных компетенций у обучающихся;
- развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями обработки информации;
- формирование и развитие способности самостоятельно находить информацию и определять уровень ее достоверности;
- использование электронных форм, обеспечивающих четкое управление учебным процессом, повышение объективности оценки результатов обучения обучающихся;
- приближение учебного процесса к условиям будущей профессиональной деятельности.

1.6. Активные и интерактивные формы проведения занятий могут быть использованы при проведении лекций, практических и лабораторных занятий, выполнении курсовых работ (проектов), научно-исследовательской работы, выполнении выпускной квалификационной работы, при прохождении практики и других видах учебных занятий. Использование активных и интерактивных форм обучения позволяет осуществлять оценку усвоенных знаний, сформированности умений и навыков, общекультурных и профессиональных компетенций в рамках процедуры текущего контроля по дисциплине (междисциплинарному курсу, профессиональному модулю).

1.7. Преподаватель может использовать предложенные в настоящем Положении виды организации занятий в активной и интерактивной форме, а также разработать новые в зависимости от особенностей учебной дисциплины (профессионального модуля, практики), целей и задач учебных занятий по конкретной специальности / профессии.

2. ОСОБЕННОСТИ АКТИВНОГО И ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

2.1. При активном обучении обучающийся в большей степени выступает субъектом учебной деятельности, чем при пассивном обучении, вступает в диалог с преподавателем, активно участвует в познавательном процессе, выполняя творческие, поисковые, проблемные задания.

2.2. Интерактивное обучение основано на взаимодействии обучающихся между собой, на их собственном опыте, прямом взаимодействии с областью осваиваемого профессионального опыта. Обучение понимается как совместный процесс познания, где знание добывается в совместной деятельности через диалог (полилог) и постоянном взаимодействии обучающегося с учебным окружением и учебной средой.

2.3. При реализации интерактивных форм проведения занятий активность преподавателя уступает место активности обучающихся. Преподаватель чаще выступает лишь в роли организатора процесса обучения, создателя условий для инициативы обучающихся.

2.4. Основные методические принципы активного и интерактивного обучения:

- всесторонний анализ конкретных практических примеров управленческой и профессиональной деятельности, в которой обучаемые выполняют различные ролевые функции;
- поддержание всеми обучающимися постоянного взаимодействия между собой;
- активное использование технических учебных средств, в том числе таблиц, слайдов, фильмов, роликов, видеоклипов, видеотехники, с помощью которых иллюстрируется учебный материал;
- постоянное поддержание преподавателем активного внутригруппового взаимодействия, снятие им напряженности во взаимоотношениях между участниками, нейтрализация «острых» шагов и действий отдельных обучаемых;
- своевременное вмешательство преподавателя в процесс выполнения задания (в ход дискуссии и др.) в случае возникновения непредвиденных трудностей, а также в целях пояснения новых для обучающихся положений учебной программы;
- организация учебной среды, которая должна способствовать раскрепощению обучаемого, созданию комфортной и безопасной атмосферы;
- проигрывание ролей в деловых и ролевых играх с учетом индивидуальных творческих и интеллектуальных способностей обучающихся;
- осуществление взаимодействия в режиме строгого соблюдения сформулированных преподавателем норм, правил, поощрений (наказаний) за достигнутые результаты;
- обучение принятию решений в условиях жесткого регламента и наличия элемента неопределенности в информации.

3. ВИДЫ АКТИВНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ ФОРМ И МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ

3.1. В рамках реализации компетентностного подхода ФГОС СПО предусматривают следующие основные виды активных и интерактивных форм проведения занятий:

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

3.2. Активная и интерактивная лекция может проводиться в различных формах.

Проблемная лекция. Преподаватель в начале и по ходу изложения учебного материала создает проблемные ситуации и вовлекает обучающихся в их анализ, разрешая противоречия, заложенные в проблемных ситуациях, обучаемые самостоятельно могут прийти к тем выводам, которые преподаватель должен сообщить в качестве новых знаний.

Лекция с запланированными ошибками (лекция-провокация). После объявления темы

лекции преподаватель сообщает, что в ней будет сделано определенное количество ошибок различного типа: содержательные, методические, поведенческие и т.д. Обучающиеся в конце лекции должны назвать ошибки.

Лекция вдвоем. Представляет собой работу двух преподавателей, читающих лекцию по одной и той же теме и взаимодействующих как между собой, так и с аудиторией. В диалоге преподавателей и аудитории осуществляется постановка проблемы и анализ проблемной ситуации, выдвижение гипотез, их опровержение или доказательство, разрешение возникающих противоречий и поиск решений.

Лекция-визуализация. В данном типе лекции передача преподавателем информации, обучающимся сопровождается показом различных рисунков, структурно-логических схем, опорных конспектов, диаграмм и т.п. с помощью ТСО и информационных технологий (слайды, видеозапись, дисплеи, интерактивная доска и т.д.).

Лекция «пресс-конференция». Преподаватель предлагает обучающимся в течение 25 минут задать ему вопросы письменно по теме лекции. Затем в течение 5 минут преподаватель систематизирует эти вопросы по их содержанию и начинает читать лекцию, включая ответы на заданные вопросы по ее содержанию.

Лекция-диалог и лекция-дискуссия. Содержание подается через серию вопросов, на которые обучающиеся должны отвечать непосредственно в ходе лекции. Лекция с разбором конкретных ситуаций по форме организации похожа на лекцию-дискуссию, в которые вопросы для обсуждения заменены конкретной ситуацией, предлагаемой обучающимся для анализа в устной или письменной форме. Обсуждение конкретной ситуации может служить прелюдией к дальнейшей традиционной лекции и использоваться для акцентирования внимания аудитории на изучаемом материале.

3.3. Дискуссия - это публичное обсуждение или свободный вербальный обмен знаниями, суждениями, идеями или мнениями по поводу какого-либо спорного вопроса, проблемы. Ее существенными чертами являются сочетание взаимодополняющего диалога и обсуждения-спора, столкновение различных точек зрения, позиций.

Возможности метода групповой дискуссии:

- участник и дискуссии с разных сторон могут увидеть проблему, сопоставляя противоположные позиции;
- уточняются взаимные позиции, что, уменьшает сопротивление восприятию новой информации;
- в процессе открытых высказываний устраняется эмоциональная предвзятость в оценке позиции партнеров и тем самым нивелируются скрытые конфликты;
- вырабатывается групповое решение со статусом групповой нормы;
- можно использовать механизмы возложения и принятия ответственности, увеличивая включенность участников дискуссии в последующую реализацию групповых решений;
- удовлетворяется потребность участников дискуссии в признании и уважении, если они проявили свою компетентность, и тем самым повышается эффективность их отдачи и заинтересованность в решении групповой задачи.

Основные функции преподавателя при проведении дискуссии:

- формулирует проблему и тему дискуссии, дает их рабочие определения;
- создает необходимую мотивацию, показывает значимость проблемы для участников дискуссии, выделяет в ней нерешенные и противоречивые моменты, определяет ожидаемый результат;
- создает доброжелательную атмосферу;
- формулирует вместе с участниками правила ведения дискуссии;
- добивается однозначного семантического понимания терминов и понятий;
- способствует поддержанию высокого уровня активности всех участников, следит за соблюдением регламента и темы дискуссии;
- фиксирует предложенные идеи на плакате или на доске, чтобы исключить

повторение и стимулировать дополнительные вопросы;

- участвует в анализе высказанных идей, мнений, позиций;
- подводит промежуточные итоги, чтобы избежать движения дискуссии по кругу;
- обобщает предложения, высказанные группой, и подытоживает все достигнутые выводы и заключения;
- сравнивает достигнутый результат с исходной целью.

При проведении дискуссии могут использоваться различные организационные формы занятий.

3.3. *Коллоквиум* - вид учебных занятий, представляющий собой обсуждение под руководством преподавателя широкого круга проблем, например, относительно самостоятельного большого раздела лекционного курса или отдельных частей какой-либо конкретной темы. Он может включать вопросы и темы из изучаемой дисциплины, не включенные в темы практических занятий.

Коллоквиум может проводиться в форме индивидуальной беседы преподавателя с обучающимся или как групповое обсуждение. В ходе группового обсуждения обучающиеся учатся высказывать свою точку зрения по определенному вопросу, защищать свое мнение, применяя знания, полученные на занятиях. Аргументируя и отстаивая свое мнение, обучающийся демонстрирует, насколько глубоко и осознанно он усвоил изученный материал.

3.4. *«Круглый стол»* - одна из форм организации дискуссии, в которой на равных участвуют 15 - 25 человек; в ходе нее происходит обмен мнениями между всеми участниками. Основное целевое назначение метода - обеспечение свободного, нерегламентированного обсуждения поставленных вопросов (тем) на основе постановки всех обучающихся в равное положение по отношению друг к другу.

При проведении «круглого стола» участники располагаются по кругу, процесс коммуникации происходит «глаза в глаза», что приводит к возрастанию активности, увеличению числа высказываний, возможности включения каждого в обсуждение, стимулирует невербальные средства общения. Преподаватель также располагается в общем кругу как равноправный член группы, что создает менее формальную обстановку.

3.5. *«Мозговой штурм» («мозговая атака»)* представляет собой разновидность групповой дискуссии, которая характеризуется отсутствием критики поисковых усилий, сбором всех вариантов решений, гипотез и предложений, рожденных в процессе осмысления какой-либо проблемы, их последующим анализом с точки зрения перспективы дальнейшего использования или реализации на практике.

«Мозговой штурм» включает три этапа: подготовительный, этап генерирования идей, этап анализа и оценки идей.

3.6. *Дебаты* - формализованное обсуждение, построенное на основе выступлений участников - представителей двух или более противостоящих, соперничающих команд (групп). Данная образовательная технология основывается на умении анализировать события, концентрироваться на обсуждаемой проблеме, собирать и обрабатывать информацию, творчески осмысливать возможности ее применения, определять собственную точку зрения по данной проблеме и защищать ее, организовывать взаимодействие в группе на основе соблюдения принятых правил и процедур совместной деятельности.

3.7. *Разбор конкретных ситуаций (кейс-метод)*. Метод кейсов представляет собой изучение, анализ и принятие решений по ситуации, которая возникла в результате происшедших событий, реальных ситуаций или может возникнуть при определенных обстоятельствах в конкретной организации в тот или иной момент времени.

Цели использования кейс-метода:

- развитие навыков анализа и критического мышления;
- соединение теории и практики;
- представление примеров принимаемых решений и их последствий;
- демонстрация различных позиций и точек зрения;

- формирование навыков оценки альтернативных вариантов в условиях неопределенности.

Метод разбора конкретных ситуаций может быть представлен такими своими разновидностями как решение ситуационных задач, выполнение ситуационных упражнений, кейс-стади, метод «инцидента» и проч.

Существует несколько вариантов организации занятий с использованием метода разбора конкретных ситуаций:

1 – й вариант. В процессе подготовительной работы перед разбором конкретных ситуаций обучающийся должен устранить пробелы в знаниях путем предварительного изучения описания ситуации. Анализ ситуации проводится фронтально с участием преподавателя. Форма работы обучающихся - групповая (микрогруппами по 4 - 6 человек). Принятие решений осуществляется после общегрупповой дискуссии.

2 – й вариант. Разбор конкретных ситуаций проводится в аудитории, но дополнительные сведения обучающиеся получают из специально подобранной литературы или кейсов, подготовленных преподавателем.

3 – й вариант. Каждая микрогруппа работает самостоятельно над различными (но типичными) реальными ситуациями. Анализ конкретной ситуации осуществляется методом мозгового штурма. Справки и дополнительные сведения по ситуациям дает преподаватель. После завершения работы каждая команда защищает свое решение перед всей группой. Преподаватель делает обобщенный вывод в целом по всем рассмотренным типовым ситуациям.

4 – й вариант. Обучающиеся работают с ситуациями, не имеющими однозначно заданных параметров (с недостающими данными в описании проблемы). Они самостоятельно методом обсуждения определяют, какой информации, каких знаний у них недостает для решения проблемы, и восполняют пробелы на основе поиска информации в научных источниках, изучения практического опыта или проведения исследования. Завершающий этап анализа конкретных ситуаций осуществляется на последующем занятии.

5 – й вариант. Обучающиеся теоретически готовы к решению ситуации. Им на рассмотрение даются ситуации с множественными переменными, предполагающие неоднозначные многовариантные решения. Вся группа работает над одной ситуацией.

При разработке содержания кейсов (конкретных ситуаций) следует соблюдать следующие требования к учебному кейсу:

- кейс должен опираться на знания основных разделов дисциплины, а не каких-то частностей;
- кейс должен содержать текстовый материал (описание) и другие виды подачи информации (таблицы, графики, диаграммы, иллюстрации и т.п.);
- кейс не должен содержать прямой формулировки проблемы;
- кейс должен быть написан профессиональным языком, но в интересной для чтения форме;
- кейс должен быть основан на реальных материалах, но названия компаний, товаров, географических мест и т.п. сведения могут быть изменены.

Рекомендуется следующая структура кейса:

1. Описание ситуации. Дополнительная информация в виде форм отчетности, статистических и аналитических таблиц, графиков, диаграмм, исторических справок о компании, списка источников и любой другой информации, которая нужна для анализа ситуации.

2. Методическая записка (1 - 2 стр.), содержащая как рекомендации для обучающегося, анализирующего кейс, так и для преподавателя, который организует обсуждение кейса.

3. Перечень вопросов, которые должны помочь обучающимся понять его основное содержание, сформулировать проблему и соотнести проблему с соответствующими разделами учебной дисциплины.

3.8. *Деловые и ролевые игры.* Ролевая игра - это эффективная отработка вариантов поведения в тех ситуациях, в которых могут оказаться обучающиеся (например, аттестация, защита или презентация какой-либо разработки, конфликт с однокурсниками и др.). Игра позволяет приобрести навыки принятия ответственных и безопасных решений в учебной ситуации. Признаком, отличающим ролевые игры от деловых, является отсутствие системы оценивания по ходу игры.

Существенные признаки ролевой игры:

- наличие игровой ситуации;
- набор индивидуальных ролей;
- несовпадение ролевых целей участников игры, принимающих на себя и исполняющих различные роли;
- игровое взаимодействие участников игры;
- проигрывание одной и той же роли разными участниками;
- групповая рефлексия процесса и результата.

Деловая игра - форма воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности, моделирования тех систем отношений, которые характерны для этой деятельности, моделирования профессиональных проблем, реальных противоречий и затруднений, испытываемых в типичных профессиональных проблемных ситуациях.

Существенные признаки деловой игры:

- моделирование процесса труда (деятельности) по выработке профессиональных решений;

- наличие общей цели у всей группы;
- распределение ролей между участниками игры;
- различие ролевых целей при выработке решений;
- взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли;
- групповая выработка решений участниками игры;
- реализация цепочки решений в игровом процессе;
- многоальтернативность решений;
- наличие управляемого эмоционального напряжения. Психолого-педагогические принципы деловой игры:
 - принцип имитационного моделирования содержания профессиональной деятельности, конкретных условий и динамики производства;
 - принцип воссоздания проблемных ситуаций, типичных для данной профессиональной деятельности, через систему игровых заданий, содержащих некоторые противоречия и вызывающих у обучающихся состояние затруднения;
 - принцип совместной деятельности участников в условиях взаимодействия имитируемых в игре производственных функций специалистов;
 - принцип диалогического общения и взаимодействия партнеров по игре как необходимое условие решения учебных задач, подготовки и принятия согласованных решений;
 - принцип двуплановости отражает процесс развития реальных личностных характеристик специалиста в «мнимых», игровых условиях. Разработчик ставит перед обучающимся двойного рода цели, отражающие реальный и игровой контексты в учебной деятельности.

Этапы разработки деловой игры:

1. Постановка проблемы и определение тематики игры. Преподаватель должен вначале определить, для каких целей он собирается ввести в обучение деловую игру, будет ли она тематической или сквозной.

2. Определение вида деловой игры. На этом этапе преподаватель выбирает под конкретные условия тот вид деловой игры, который даст максимальный обучающий результат на определенном этапе усвоения материала.

3. Определение главных закономерностей игры - связей, отношений, исходя из проблемы, являющейся основой деловой игры. На этом этапе определяется необходимая степень детализации представления объекта игры.

4. Создание плана игры. Ситуация должна предполагать неоднозначность решений, содержать элемент неопределенности, что обеспечивает проблемный характер игры и личностное участие обучающихся. Правила игры формулируются однозначно и определенно.

5. Определяется перечень решений, которые могут принимать обучающиеся. В игре необходимо отражать не все разнообразие факторов, действующих в реальной ситуации, а только наиболее значимые.

6. Определение параметров связей между факторами, которые нужно отразить в игре. Они должны быть такими, чтобы вызвать последствия, характерные для моделируемой деятельности. Необходимо определить взаимодействие параметров на каждом этапе деятельности обучающихся.

7. Формирование данных. На этом этапе определяются размерность основных параметров, закономерности и взаимодействия, а также приводятся таблицы и рисунки.

8. Формулирование правил, распределение ролей по игрокам, определение системы штрафов и поощрений, критериев выигрыша (или оценивания) и доведение их до сведения обучающихся.

9. Окончательная коррекция игры уточнение связей, параметров, проверка расчетов, анализ реальности ситуаций.

3.10. *Тренинг* - форма активного обучения, целью которого является передача знаний, развитие некоторых умений и навыков; метод создания условий для самораскрытия участников и самостоятельного поиска ими способов решения проблем.

Специфические черты тренингов как групповой формы обучения:

- соблюдение определенных принципов групповой работы;
- нацеленность на психологическую помощь участникам группы в саморазвитии, которая исходит не только от ведущего, но и от самих участников;
- наличие постоянной группы (обычно от 7 до 15 человек), периодически собирающейся на встречи или работающей непрерывно в течение нескольких дней;
- определенная пространственная организация (чаще всего работа в одном и том же отдельном помещении, когда участники большую часть времени сидят в кругу);
- акцент на взаимоотношениях между участниками группы, которые развиваются и анализируются в ситуации «здесь и теперь»;
- применение активных методов групповой работы;
- вербализованная рефлексия по поводу собственных чувств и происходящего в группе;
- атмосфера раскованности и свободы общения между участниками, климат психологической безопасности.

Обычно в тренинге используется трехуровневая модель обучения: приобретение - демонстрация - применение. Для приобретения знаний в тренинге используются информация, мини-лекция, сообщение, книги; для демонстрации ролевые и деловые игры, моделирование.

3.11. *Метод проектов* - система организации обучения, при которой обучающиеся приобретают знания и умения в процессе самостоятельного планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий - проектов.

Основные требования к учебному проекту:

1. Наличие значимой в исследовательском, творческом плане проблемы (задачи), требующей интегрированного знания, исследовательского поиска для ее решения.

2. Практическая, теоретическая, познавательная значимость предполагаемых результатов. Результаты выполненных проектов должны быть «осязаемыми»: если это теоретическая проблема, то предлагается конкретное ее решение, если практическая - конкретный результат, готовый к использованию.

3. Самостоятельная (индивидуальная, парная, групповая) деятельность обучающихся.

4. Структурирование содержательной части проекта (с указанием поэтапных результатов).

Использование исследовательских методов, предусматривающих определенную последовательность действий:

- определение проблемы и вытекающих из нее задач исследования (использование в ходе совместного исследования метода «мозговой атаки», «круглого стола»);
- выдвижение гипотез решения задач;
- обсуждение методов исследования (статистических и экспериментальных методов, наблюдений и проч.);
- обсуждение способов оформления конечных результатов (презентации, защиты, творческие отчеты и проч.);
- сбор, систематизация и анализ полученных данных;
- подведение итогов, оформление результатов, их презентация;
- выводы, выдвижение новых проблем исследований.

ЛИСТ ОЗНАКОМЛЕНИЯ

№	ФИО	Дата ознакомления	Подпись
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

