ПРИНЯТО:
Ученым советом АНО ВО
«Гуманитарный университет», г. Екатеринбург
Протокол № 7 от 28 октября 2020 г.

УТВЕРЖДАЮ:
Ректор
_____ Л. А. Закс
28 октября 2020 г.

П О Л О Ж Е Н И Е

ОБ ИННОВАЦИОННЫХ ФОРМАХ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСНОВНЫМ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМ ПРОГРАММАМ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ – ПРОГРАММАМ БАКАЛАВРИАТА, ПРОГРАММАМ МАГИСТРАТУРЫ

(от 29 марта 2023 г.)

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1. Положение об инновационных формах организации учебных занятий обучающихся по основным профессиональным образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам магистратуры (далее – Положение) разработано в соответствии с Федеральным законом Российской Федерации «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (в актуальной редакции); Положением о практической подготовке обучающихся, утвержденным приказами Министерства науки и высшего образования Российской Федерации, Министерства просвещения Российской Федерации от 05.08.2020 г. № 885/390 (зарегистрировано в Минюсте России 11.09.2020 г. № 59778; в ред. Приказов от 18.11.2020 г. Минобрнауки России № 1430, Минпросвещения России № 652); Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам высшего образования – программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры, утвержденным Приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации (Минобрнауки России) от 06.04.2021 г. № 245 (зарегистрировано в Минюсте России 13.08.2021 г. № 64644; вступ. в силу с 01.09.2022 г.; в ред. Приказа Минобрнауки России от 02.03.2023 г. № 244); Федеральными государственными образовательными стандартами высшего образования (далее – ФГОС ВО); Уставом Автономной некоммерческой организации высшего образования «Гуманитарный университет» (АНО ВО «Гуманитарный университет»); другими нормативными актами.

1.2. АНО ВО «Гуманитарный университет» (далее – университет) предусматривает использование в учебном процессе инновационных форм учебных занятий, реализуемых за счет применения методов активного и интерактивного обучения, в рамках организации учебного процесса с учетом компетентностного подхода к результатам образования, региональных особенностей профессиональной деятельности выпускников и потребностей работодателей.

1.3. Организация учебных занятий в инновационных формах предполагает участие обучающихся в выполнении отдельных работ, связанных с будущей профессиональной деятельностью, отработку практических навыков и формирование профессиональных компетенций выпускников.

1.4. Инновационные формы учебных занятий стимулируют эмоционально-личностную заинтересованность обучающихся в учебном материале и выявляют практическую значимость освоения ОПОП ВО посредством организации активного и интерактивного взаимодействия на учебных занятиях педагогических работников и обучающихся, а также обучающихся друг с другом.

1.5. Положение определяет цель и задачи организации учебных занятий в инновационных формах, а также разъясняет классификацию и характеристику методов активного и интерактивного обучения, используемых в учебном процессе.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИННОВАЦИОННЫХ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

2.1. Инновационные формы организации учебных занятий (включая проведение групповых дискуссий, ролевых, деловых и др. игр, тренингов, анализ ситуаций и имитационных моделей) обеспечивают развитие у обучающихся навыков командной работы, межличностной коммуникации, принятия решений, креативного мышления, лидерских качеств и др.

2.2. Цель использования инновационных форм учебных занятий состоит в повышении эффективности и продуктивности учебного процесса.

2.3. Задачи применения инновационных форм учебных занятий:

– создание комфортных условий обучения и атмосферы профессиональной и творческой заинтересованности обучающихся в учебном процессе;

– обеспечение развития у обучающихся навыков самостоятельного творческого и критического мышления;

– идентификация обучающихся с учебным материалом и включение их в изучаемую профессиональную ситуацию, побуждение к активным действиям и взаимодействию при разрешении возникающих проблем;

– стимулирование у обучающихся переживания состояния успеха, осознанной компетентности и собственной интеллектуальной состоятельности;

– воспитание у обучающихся ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам в трудовом коллективе и в обществе в целом;

– обеспечение мобильности и оперативности учебного процесса.

3. КЛАССИФИКАЦИЯ МЕТОДОВ АКТИВНОГО И ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

3.1. Методы активного и интерактивного обучения классифицируются:

а) по виду учебной деятельности обучающихся;

б) по типу учебной деятельности обучающихся.

3.2. По <u>виду учебной деятельности</u> обучающихся выделяются <u>имитационные</u> и <u>неимитационные</u> методы обучения.

3.2.1. *Имитационные методы обучения* подразделяются на игровые и неигровые и отличаются наличием модели изучаемого процесса (имитация индивидуальной или коллективной профессиональной деятельности).

3.2.2. Методы, при реализации которых обучающиеся разыгрывают определенные роли и эмоционально-личностно включаются в имитируемую профессиональную деятельность, относятся к *игровым*.

В числе *игровых методов*:

– игровое проектирование;

– игровые приемы и процедуры;

– игровые ситуации;

– имитационные модели;

– имитационные игры;

– организационно-деятельностные игры;

– ролевые игры;

– деловые игры.

3.2.3. Методы, при реализации которых обучающиеся решают практические задачи на прогнозирование результатов имитируемой профессиональной деятельности и развивают аналитическое мышление относятся к *неигровым*.

В число *неигровых методов* включаются:

– анализ конкретных ситуаций (метод кейсов, case-study);

– анализ имитационных моделей;

– тренинг в активном режиме (бизнес-тренинг, навыковый тренинг, психотерапевтический тренинг, социально-психологический тренинг и др.);

– решение разноуровневых задач и заданий;

– решение прикладных задач, применимых к конкретной профессиональной ситуации;

– компьютерная симуляция.

3.2.4. *Неимитационные методы* характеризуются отсутствием модели изучаемого процесса и включают: 1) проблемное обучение, ориентированное на коммуникации в режиме «вопрос-ответ», «защита мнения», «позиция и оппозиция» и т. п.; 2) проектное обучение, включающее подготовку проекта, том числе выполнение обучающимися заданий, требующих творческой и исследовательской работы.

В числе *неимитационных методов*:

– бинарная лекция, интерактивная лекция, лекция-провокация, лекция-дискуссия, лекция пресс-конференция, лекция-презентация;

– командная работа (работа в малых группах);

– «мозговой штурм», групповая дискуссия;

– мастер-класс, перекрестная дискуссия и др.

3.3. По типу учебной деятельности обучающихся выделяются:

– методы, основанные на ранжировании по различным признакам объектов и действий;

– методы, базирующиеся на оптимизации процессов и структур;

– методы проектирования и конструирования объектов;

– методы, основанные на выработке стратегии или выборе тактики действий в управлении, коммуникации и конфликтных ситуациях;

– методы, базирующиеся на решении инженерно-конструкторской, исследовательской, управленческой, экономической или социально-психологической задачи;

– методы, основанные на демонстрации и тренинге навыков внимания, выдумки, оригинальности и быстроты мышления.

4. ХАРАКТЕРИСТИКА МЕТОДОВ АКТИВНОГО И ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ

4.1. Имитационные методы, относящиеся к игровым, подразделяются на а) *элементы игровой деятельности*; б) *игры*.

4.2. К *элементам игровой деят*ельности относятся:

4.2.1. *Игровое проектирование* – один из методов интенсивного обучения, посредством которого реализуется процесс создания и совершенствования объектов профессиональной деятельности.

Игровое проектирование ориентировано на практическое обучение, является базой для выполнения курсовых и выпускных квалификационных проектов (работ), и может включать в себя проекты разного типа: исследовательский; поисковый; творческий; прогностический; аналитический; др.

4.2.2. *Игровые приемы и процедуры*. К игровым приемам и процедурам относятся средства реализации отдельных, единичных принципов. В первую очередь, различные формы активизации лекций и других традиционных форм обучения, отдельные средства активизации. Принцип проблемности реализуют: лекция с запланированными ошибками; лекция с использованием метода анализа конкретных ситуаций в виде иллюстраций; лекция вдвоем; проблемная лекция; др.

4.2.3. *Игровые ситуации* (также называемые блиц-играми, мини-играми) включают игровые действия или отдельные, единичные игровые элементы, не имеющие сложных правил, с примитивной процедурой действий конкретных участников и коротким контролем времени.

Игровые ситуации являются средством реализации двух и более принципов, не совпадающим с деловой игрой в составе элементов (по количеству) и не имеющим формальной структуры, правил поведения на игровой площадке, регламента. На игровой ситуации основываются дискуссионные занятия, проводимые с незапланированными выступлениями и оппонированием, когда заранее неизвестно кто и в каком качестве будет участвовать в обсуждении (докладчика, критика, провокатора).

4.2.4. *Имитационные модели* представляют собой логико-математические описания объектов, которые могут быть использованы для экспериментирования на компьютере в целях проектирования, анализа и оценки функционирования тех или иных объектов профессиональной деятельности.

Имитационная модель – основной, центральный элемент деловой игры. В основе других игровых форм, вместо имитационной модели, могут использоваться творческие (или проблемные) задачи, ситуационные задачи, проблемные вопросы. Цель имитационного моделирования состоит в воспроизведении поведения исследуемой системы на основе результатов анализа наиболее существенных взаимосвязей между её элементами или в разработке симулятора исследуемой предметной области для проведения различных экспериментов.

К имитационному моделированию прибегают, когда: 1) невозможно экспериментировать на реальном объекте; 2) невозможно построить аналитическую модель: в системе есть время, причинные связи, последствие, нелинейности, стохастические (случайные) переменные; 3) необходимо сымитировать поведение системы во времени.

4.3. *Игры* подразделяются на:

4.3.1. *Имитационные игры* – воссоздают реальные ситуации, в которых представлены определенные фрагменты реальности. В то же время конфликтная ситуация часто моделируется из социальной или профессиональной реальности.

Имитационная игра демонстрирует процесс принятия решений путем его моделирования. Принятые в результате игры решения приводят к необратимым эпизодам (конкретным исходам и их последствиям). Действия в имитационной игре всегда характеризуются анализом проблем, рассмотрением альтернатив, выработкой стратегии и принятием решений.

4.3.2. *Организационно-деятельностные игры* – разновидность операциональных игр, форма активного обучения разрешению проблемных ситуаций.

В организационно-деятельностной игре участники рефлексируют над собственной деятельностью и той ситуацией, в которой эта деятельность разворачивается. Активизация рефлексии в игре приводит к тому, что обучающийся делает собственную деятельность объектом активного воздействия. В ходе игры он изменяет, совершенствует или заново выстраивает свою деятельность.

Доминирующей мотивацией в отношении деятельности обучающихся становится познавательная мотивация. Уходят на второй план такие механизмы личностного включения в игру, как мотивация самоутверждения, избегания неудачи, поддержки своего социального статуса в группе. Изменение мотивации в организационно-деятельностной игре происходит по мере того, как обучающийся включается в обсуждаемую проблему, начинает выдвигать собственные гипотезы, отстаивать свою собственную точку зрения.

4.3.3. *Ролевая игра* представляет собой моделирование событий, происходящих в определенном мире в определенное время. Участники ролевой игры отыгрывают персонажей, руководствуясь характером роли и внутренними убеждениями персонажа в рамках игровых реалий. Сюжет игры складывается из индивидуальных и коллективных действий игроков. Существуют правила проведения ролевой игры с описанием рамок действий игроков, моделирования игровых ситуаций. Действия игроков представляют собой вольную импровизацию в рамках выбранных правил, а также определяют суть игры и достигаемый результат.

В игре присутствует мастер, который посредством введения мастерских персонажей или при помощи мастерского произвола отвечает за весь игровой мир целиком или только за немоделируемую его часть.

Ролевые игры классифицируются:

а) *по способу взаимодействия игроков и условностям моделирования*:

✓ вербальные (действие происходит в воображении участников в соответствии с заранее заданными правилами; к таким играм относятся *ролевые игры по электронной почте*, а также *форумные ролевые игры*;

✓ экзистенциальные (игроки физически участвуют в событиях игры);

✓ компьютерные (одно- или многопользовательские игры, в которых обстановка, окружающая игроков, управляется компьютерной программой);

б) *по поставленным ц*елям:

✓ театральные (подразумевают заданность сюжета, атмосферы и соответствие ролям);

✓ экстремальные (в процессе игры игрок заведомо оказывается в экстремальных для него ситуациях, психологических или физических);

✓ мистериальные (предполагают глубокое психологическое погружение игрока в сущность своего персонажа; при коллективной игре требуются максимально адекватные для всех участников действия);

✓ реконструктивные (наиболее распространены в стратегических играх, где важна точность моделирования);

в) *по типу отыгрываемых персонажей:*

✓ стратегические или политические (когда одна роль вбирает в себя целую территорию, народ, государственный аппарат);

✓ командно-штабные (практически без изменений повторяют военно-стратегические игры).

4.3.4. *Деловая игра* – представляет собой имитацию принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях; осуществляется по заданным правилам группой обучающихся или одним обучающимся в диалоговом режиме, при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределенности.

Деловые игры разделяются:

а) *по типу человеческой практики, воссоздаваемой в игре:*

✓ учебная, исследовательская, управленческая, аттестационная;

по времени проведения:

✓ без ограничения времени;

✓ с ограничением времени;

✓ игры, проходящие в реальное время;

✓ игры, где время сжато;

б) *по конечному результату:*

✓ жесткие игры – заранее известен ответ (например, сетевой график), существуют жесткие правила;

✓ свободные, открытые игры – заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры, участники работают над решением неструктурированной задачи;

в) *по конечной цели:*

✓ обучающие – направлены на появление новых знаний и закрепление навыков участников;

✓ констатирующие – конкурсы профессионального мастерства;

✓ поисковые – направлены на выявление проблем и поиск путей их решения;

г) *по методологии проведения:*

✓ луночные игры – игра проходит на специально организованном поле, с жесткими правилами, результаты заносятся в бланки;

✓ ролевые игры – каждый участник имеет или определенное задание, или определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с заданием;

✓ групповые дискуссии – связаны с отработкой проведения совещаний или приобретением навыков групповой работы; участники имеют индивидуальные задания; существуют правила проведения дискуссии;

✓ имитационные – имеют цель создать у участников представление, как следовало бы действовать в определенных условиях;

✓ организационно-деятельностные игры – не имеют жестких правил, у участников нет ролей, игры направлены на решение междисциплинарных проблем; активизация работы участников происходит за счет жесткого давления на личность;

✓ инновационные игры – формируют инновационное мышление участников; выдвигают инновационные идеи в традиционной системе действий; отрабатывают модели реальной, желаемой, идеальной ситуаций; включают тренинги по самоорганизации;

✓ ансамблевые игры – формируют управленческое мышление; направлены на решение конкретных проблем методом организации делового партнерского сотрудничества команд, состоящих из руководителей служб.

4.4. Имитационные методы, относящиеся к *неигровым*, характеризуются наличием а) *проблемной ситуации;* б) *имитационной модели или симуляции*.

4.4.1. *Кейс-стади* (case-study) представляет собой технологию, основанную на использовании реальных случаев, т. е. кейсов (от лат. casus – казус). Кейс – это реальная ситуация, которая может сложиться в будущей профессиональной деятельности обучающихся. Как правило, кейс уже содержит практическую задачу, или формулируется как кейс-задание, которое необходимо выполнить, т. е. проанализировать проблемную ситуацию, выявить проблему, осуществить поиск альтернативных решений и принять оптимальное решение.

Кейсы должны отвечать следующим требованиям:

✓ основу кейса составляет конкретная профессиональная ситуация;

✓ описание кейса содержит исчерпывающую или частичную информацию по поставленной задаче: часть информации в кейсе может являться избыточной для решения задачи, а существенной части может не хватать; выявление и затребование недостающих данных, игнорирование лишних может входить в процесс выработки решения как отдельное задание;

✓ кейс имеет достаточно много вариантов решения, отличающихся степенью достижения поставленной цели или отдельных ее элементов;

✓ кейс рассчитан на многогранность предлагаемой модели в сочетании с множеством альтернативных решений; выявляет различный уровень компетентности обучающихся, различие их приоритетов и мировоззрений.

4.4.2. *Имитационная модель* позволяет обучающимся погрузиться в контекст, максимально приближенный к профессиональной среде. Имитационная модель демонстрирует закономерности и механизмы тех или иных социальных процессов и поступков, управленческих действий или технических решений, методов работы, поведения, фактов и условий выполнения тех или иных работ.

Анализ имитационной модели предполагает:

✓ наличие модели социально-экономической системы, рассматриваемой в некоторый отдельный момент времени;

✓ коллективную выработку решения;

✓ много альтернативность возможных решений;

✓ единую цель при выработке решения (в отсутствие ролей или различных ролевых функций перед обучающимися ставится единая цель – найти решение проблемы, предлагается единая для всех задача);

✓ наличие системы группового оценивания деятельности обучающихся (предполагает коллективную деятельность обучающихся; оценивание деятельности может осуществляться либо выборочно индивидуально как поощрение наиболее активных обучающихся, нашедших наиболее правильное решение, либо по группам в случае формирования команд);

✓ наличие управляемого эмоционального напряжения (любая активизация обучения предусматривает наличие эмоционального напряжения, которое должно контролироваться педагогическим работником).

4.4.3. *Тренинг в активном режиме* – совокупность групповых методов обучения целью которых является формирования навыков коммуникаций (социального взаимодействия), группового взаимодействия, самопознания (например, бизнес-тренинг, навыковый тренинг, психотерапевтический тренинг, социально-психологический тренинг и др.).

4.4.4. *Компьютерная симуляция* имитирует и моделирует профессиональный процесс с помощью механических или компьютерных устройств. Как правило, симуляторами выступают компьютерные программы. Обучение происходит посредством включения обучающегося в компьютерную среду и достижения ее средствами решения поставленных задач или освоения заданного учебного материала.

Компьютерные симуляции: а) имитируют реальные условия производства, позволяя обучающимся осваивать профессиональные навыки в безопасных условиях, с меньшими затратами (временными, экономическими и др.); при недоступности необходимого оборудования и специфике исследуемого явления (масштаб, длительность протекания процесса и др.);

б) снижают риски при ошибочных действиях; позволяют прорабатывать ситуацию несколько раз, учитывая предыдущий опыт; позволяют задавать разнообразные условия деятельности с разным уровнем сложности.

Для компьютерных симуляций необходимы: 1) виртуальные лаборатории – программно-аппаратный комплекс (электронная среда), позволяющая проводить опыты без непосредственного контакта с реальной установкой, лабораторией, оборудованием или при полном их отсутствии (например, проведение лабораторных работ); 2) виртуальные (компьютерные) тренажеры – электронная среда для выполнения профессиональных задач, отработки практических навыков; 3) компьютерные модели изучаемого объекта – замещение объекта исследования, конкретных предметов или явлений с целью изучения их свойств, получения необходимой информации.

4.5. **Неимитационные методы** обучения:

4.5.1. *Бинарная лекция* – или лекция вдвоем – особая технология проблемного изложения учебного материала в живом диалогическом общении двух лекторов между собой. В процессе лекции моделируются реальные ситуации обсуждения теоретических и практических вопросов двумя специалистами.

Бинарная лекция представляет собой мини-игру, «театр двух актеров», предполагает высокую степень импровизации в поведении лекторов, выступление которых должно быть естественным и непринужденным. Во взаимодействии лекторов и аудитории осуществляется постановка проблемы и анализ проблемной ситуации; выдвигаются, доказываются или опровергаются гипотезы; разрешаются противоречия и осуществляется поиск решений.

4.5.2. *Интерактивная лекция* отличается особым состоянием погружения в лекционный процесс при наличии тесного контакта с аудиторией.

Интерактивная лекция создает атмосферу творческого взаимодействия педагогического работника и обучающихся. Основная цель интерактивной лекции – определение уровня достижения обучающимися профессиональных компетенций и их способности применить освоенный учебный материал в дальнейшей практической деятельности.

4.5.3. *Лекция-провокация или лекция с заранее запланированными ошибками* рассчитана на стимулирование обучающихся к постоянному контролю предлагаемой информации (поиск ошибки содержательной или методологической). Задача обучающихся заключается в том, чтобы по ходу лекции отмечать в конспекте замеченные ошибки и называть их в конце лекции.

В ходе разбора сделанных ошибок даются правильные ответы на вопросы – педагогическим работником, обучающимися или совместно. Количество запланированных ошибок зависит от специфики учебного материала, дидактических и воспитательных целей лекции, уровня подготовленности обучающихся.

4.5.4. *Лекция-дискуссия или проблемная лекция* – разновидность лекции, которая проходит в форме диалога двух лекторов, защищающих разные позиции, с использованием свободного обмена мнениями с аудиторией в интервалах между логическими разделами. Учебный материал подается в форме учебной проблемы, имеющей логическую форму познавательной задачи. Лекторы отмечают противоречия в условиях поставленной задачи и формулируют вопросы, требующие исследования и не однотипного решения. Обучающиеся в поиске решения вовлекаются в обсуждение проблемы и раскрывают ее содержание путем совместного с лекторами анализа и суммирования различных точек зрения.

4.5.5. *Лекция пресс-конференция* – форма проведения лекции, приближенная к форме проведения пресс-конференций. Лектор называет тему лекции и просит обучающихся письменно задавать ему вопросы. Каждый обучающийся в течение 2–3 минут должен сформулировать наиболее интересующие его вопросы и передать педагогическому работнику. Затем в течение 3–5 минут лектор сортирует вопросы по их смысловому содержанию и начинает читать лекцию. Изложение материала строится в виде связного раскрытия темы, в процессе которого формулируются ответы на заданные обучающимися вопросы.

В качестве лекторов лекции пресс-конференции могут участвовать два-три педагогических работника, ведущих учебные дисциплины из разных предметных областей. Лекция-пресс-конференция позволяет выявить степень подготовленности и актуальные потребности обучающихся. Возможно, проведение лекции пресс-конференции как научно-практического занятия с заранее поставленной проблемой и системой докладов. Выступления обучающихся должны представлять собой логически завершенные тексты, заранее подготовленные в рамках учебной программы. Совокупность представленных текстов позволяет всесторонне осветить проблему.

В конце лекции подводятся итоги самостоятельной работы и выступлений обучающихся, дополняется или уточняется представленная информация и формулируются основные выводы.

4.5.6. *Лекция-презентация* или *лекция-визуализация* – является результатом нового использования принципа наглядности. В ходе подготовки к данной лекции педагогический работник переконструирует учебную информацию по теме лекционного занятия в визуальную форму таким образом, чтобы представить обучающимся учебный материал через технические средства обучения или вручную (схемы, рисунки, чертежи и т. п.). Чтение лекции сводится к связному, развернутому комментированию лектором подготовленных наглядных материалов, полностью раскрывающему тему данной лекции.

В ходе лекции-презентации используются разные виды визуализации – натуральные, изобразительные, символические, – каждый из которых или их сочетание выбирается в зависимости от содержания учебного материала.

4.5.7. *Работа в малых группах* или *командная работа* – стратегия интерактивного обучения, неотъемлемая часть многих методов активного обучения (например, «мозговой штурм», групповая дискуссия, мастер-класс, перекрестная дискуссия, почти все виды игр и имитаций).

Работа в малых группах реализуется в системе аудиторной и внеаудиторной практической подготовки (лекции, практические и лабораторные занятия, самостоятельная работа обучающихся).

Учебные занятия в малых группах позволяют обучающимся приобрести навыки межличностного общения и опыт сотрудничества, помогают разрешить возникающие разногласия. Маленькие группы более эффективны с точки зрения практической подготовки, поскольку быстрее поддаются организации и лучше работают, предоставляя каждому обучающемуся больше возможностей.

Характеристика взаимодействия обучающихся внутри малой группы:

а) группы из двух человек: в группах отмечается высокий уровень обмена информацией и меньше разногласий, но выше вероятность возникновения большей напряженности, эмоциональности и очень часто потенциального тупика; в случае возникновения разногласий, ни один из участников не имеет союзника;

б) группы из трех человек: при такой организации две более сильные индивидуальности могут подавить более слабого члена группы; группы из трех обучающихся являются наиболее стабильными групповыми структурами с периодически возникающими смещающимися коалициями; в этом случае легче уладить разногласия;

в) группы с нечетным и четным количеством членов: в группах с четным количеством членов разногласия уладить труднее, чем в группах с нечетным количеством членов; нечетный состав способен вывести группу из тупика или уступить мнению большинства;

г) группы из пяти человек: для учебных целей представляется наиболее удовлетворительной по размеру; распределение мнений в соотношении 2:3 обеспечивает поддержку меньшинству; группа достаточно велика для моделирования ситуаций и достаточно мала для вовлечения всех участников в работу и персонального поощрения.

Роли обучающихся при работе в малой группе:

- ✓ фасилитатор (посредник-организатор деятельности группы);
- ✓ регистратор (записывает результаты работы группы);
- ✓ докладчик (докладывает результаты работы группы всей аудитории);
- ✓ журналист (задает уточняющие вопросы, которые помогают группе лучше выполнить задание, например те вопросы, которые могла бы задать другая сторона в дискуссии);
- ✓ активный слушатель (старается пересказать своими словами то, о чем только что говорил кто-либо из членов группы, помогая сформулировать мысль);
- ✓ наблюдатель (выставляет оценки или баллы каждому участнику группы);
- ✓ хронометрист (следит за временем, отпущенным на выполнение задания).

Распределение ролей между обучающимися позволяет каждому участнику группы активно включиться в работу. Если группа сохраняет стабильный состав на протяжении длительного времени, обучающиеся должны меняться ролями. Следует достаточно долго сохранять состав группы стабильным, чтобы каждый член группы мог добиться успеха в выполнении различных работ. Расформирование недостаточно эффективной группы часто оказывается непродуктивным, поскольку обучающиеся не приобретают навыков, необходимых для совместного разрешения проблем.

В разнородных группах отмечается более активное творческое мышление, более частый обмен объяснениями и более полное усвоение перспективы в результате обсуждений. Чтобы построить конструктивные взаимоотношения между обучающимися разных полов и представителями разных культур, нужно, чтобы состав каждой группы был, по возможности, разнородным в половом и культурном отношении.

5. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

5.1. Положение вступает в юридическую силу после утверждения ректором на основании решения ученого совета университета.

5.2. В Положение могут вноситься изменения, дополнения в связи с совершенствованием организации учебного процесса и изменениями в законодательстве Российской Федерации.

5.3. Внесения изменений и дополнений в Положение осуществляется путем принятия и утверждения его в новой редакции в порядке, установленном пунктом 5.1.