

 НФ МИСиС	Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС» Новотроицкий филиал			СМК-О-П-20-12
	Выпуск 1	Изменение 0	Экземпляр №1	Лист 1 Всего листов 15



## СИСТЕМА МЕНЕДЖМЕНТА КАЧЕСТВА

### ПОЛОЖЕНИЕ

*об образовательных технологиях НФ НИТУ «МИСиС»*

СМК-О-П-20-12

Положение соответствует  
 требованиям ГОСТ Р ИСО 9001-2001

Документ не подлежит передаче, воспроизведению и копированию  
 без письменного разрешения директора филиала

Новотроицк, 2012

 <b>НФ МИСиС</b>	<b>Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС» Новотроицкий филиал</b>			<b>СМК-О-П-20-12</b>	
	Выпуск 3	Изменение 0	Экземпляр №1	Лист	2
				<b>Всего листов</b>	<b>15</b>

## Содержание

1 Назначение и область применения.....	3
2 Термины, определения и сокращения.....	3
3 Общие положения.....	3
3.1 Классификация методов.....	5
3.2 Активные и интерактивные технологии, применяемые для проведения лекции.....	6
3.3 Активные и интерактивные технологии, применяемые для проведения практических и лабораторных работ.....	8
4 Организация проведения занятий в активной/интерактивной форме.....	12
4.1 Форма отчетности.....	13
5 Ответственность.....	13
Лист регистрации изменений.....	14
Лист ознакомления и регистрации рассылки.....	15

	<b>Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС» Новотроицкий филиал</b>			<b>СМК-О-П-20-12</b>	
	Выпуск 3	Изменение 0	Экземпляр №1	Лист	3
				<b>Всего листов</b>	<b>15</b>

## 1 Назначение и область применения

1.1 Положение разработано с целью систематизации имеющихся и разрабатываемых в НФ НИТУ «МИСиС» образовательных технологий, форм и методов применяемых преподавателями при изучении дисциплин.

1.2 Настоящее положение предназначено для профессорско-преподавательского состава НФ НИТУ «МИСиС» членов Методического совета, авторов изданий и заведующих кафедрами НФ МИСиС.

## 2 Термины, определения и сокращения

В настоящем положении использованы следующие термины и определения:

**Активный метод** – это форма взаимодействия студентов и преподавателя, при которой они взаимодействуют друг с другом в ходе занятия и студенты здесь не пассивные слушатели, а активные участники, студенты и преподаватель находятся на равных правах.

**Интерактивный метод** - это форма взаимодействия студентов и преподавателя (Интерактивный («Inter» - это взаимный, «act» - действовать)), между самими студентами в режиме беседы, диалога с кем-либо.

**Пассивный метод** – это форма взаимодействия преподавателя и студента, в которой преподаватель является основным действующим лицом и управляющим ходом занятия, а студенты выступают в роли пассивных слушателей, подчиненных директивам преподавателя.

**Образовательная технология** – это процессная система совместной деятельности учащихся и преподавателя по проектированию (планированию), организации, ориентированию и корректированию образовательного процесса с целью достижения конкретного результата при обеспечении комфортных условий участникам процесса.

В настоящем стандарте использованы следующие сокращения:

ФГОС ВПО – Федеральный государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования;

ООП - основная образовательная программа.

## 3 Общие положения

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего профессионального образования (ФГОС ВПО) представляет собой совокупность требований, обязательных при реализации основных образовательных программ (ООП) бакалавриата (подготовки специалиста) по направлениям подготовки образовательными учреждениями высшего профессионального образо-

 <b>НФ МИСиС</b>	<b>Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС» Новотроицкий филиал</b>			<b>СМК-О-П-20-12</b>	
	Выпуск 3	Изменение 0	Экземпляр №1	Лист 4	Всего листов 15

вания (высшими учебными заведениями, вузами), на территории Российской Федерации, имеющими государственную аккредитацию.

Одно из требований к условиям реализации основных образовательных программ бакалавриата (подготовки специалиста) на основе ФГОС является широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

Удельный вес занятий, проводимых в интерактивных формах, определяется главной целью ООП, особенностью контингента обучающихся и содержанием конкретных дисциплин. Во многих направлениях подготовки в целом они должны составлять не менее 20 процентов аудиторных занятий (таблица 1).

**Таблица 1 - Доля занятий, проводимых в интерактивной форме по требованиям ФГОС**

Шифр	ООП	Доля интерактива, %
080100.62	Экономика	20
080200.62	Менеджмент	30
140100.62	Теплоэнергетика и теплотехника	20
140400.62	Электроэнергетика и электротехника	20
150400.62	Металлургия	20
151000.62	Технологические машины и оборудование	20
230700.62	Прикладная информатика	20
240100	Химическая технология	10

**Цель** проведения занятий в активной и интерактивной форме состоит в создании комфортных условий обучения, при которых студент или слушатель чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным сам процесс обучения, дает знания и навыки, а также создать базу для работы по решению проблем после того, как обучение закончится.

**Задачами** активных/интерактивных форм обучения являются:

- пробуждение у обучающихся интереса;
- эффективное усвоение учебного материала;

	<b>Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС» Новотроицкий филиал</b>			<b>СМК-О-П-20-12</b>	
	Выпуск 3	Изменение 0	Экземпляр №1	Лист 5	Всего листов 15

- самостоятельный поиск учащимися путей и вариантов решения поставленной учебной задачи (выбор одного из предложенных вариантов или нахождение собственного варианта и обоснование решения);

- установление взаимодействия между студентами, обучение работать в команде, проявлять терпимость к любой точке зрения, уважать право каждого на свободу слова, уважать его достоинства;

- формирование у обучающихся мнения и отношения;
- формирование жизненных и профессиональных навыков;
- выход на уровень осознанной компетентности студента.

### 3.1 Классификация методов

Классификации методов представлена на рисунке 1.

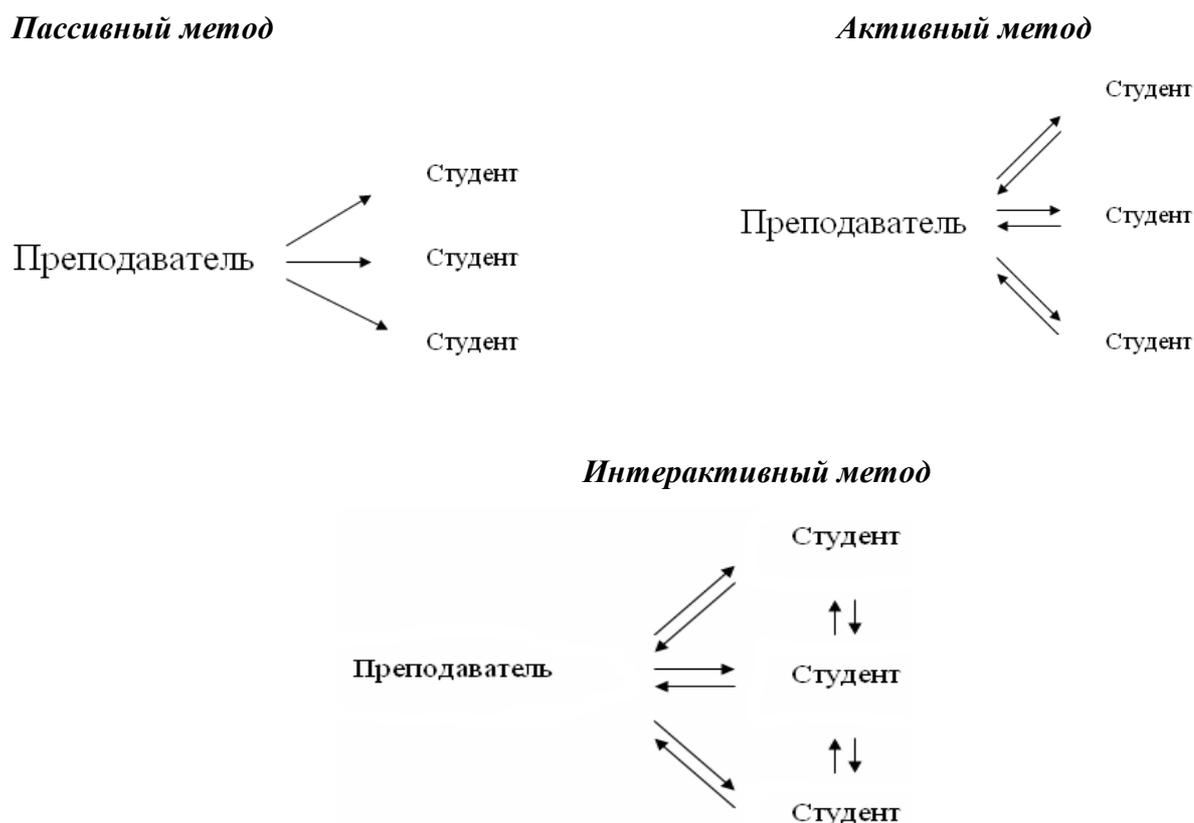


Рисунок 1 – Классификации методов

	<b>Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС» Новотроицкий филиал</b>			<b>СМК-О-П-20-12</b>	
	Выпуск 3	Изменение 0	Экземпляр №1	Лист 6	Всего листов 15

### 3.2 Активные и интерактивные технологии, применяемые для проведения лекции

3.2.1 Лекция-беседа или диалог. На этой лекции учебный материал проблемного содержания дается студентам в диалогическом общении двух преподавателей между собой. Моделируются профессиональные дискуссии разными специалистами, например, теоретиком и практиком, сторонником и противником определенной концепции. Диалог преподавателей демонстрирует культуру совместного поиска решений задач. Студенты вовлекаются в общение, высказывают собственную позицию.

3.2.2 Лекция-дискуссия – это технология интерактивного обучения заключается в проведении учебных групповых дискуссий по конкретной проблеме в относительно небольших группах обучающихся (от 6 до 15 человек). Учебные групповые дискуссии дают наибольший эффект при изучении и проработке сложного материала и формировании профессиональной компетентности. Этот интерактивный метод обучения обеспечивает хорошие возможности для обратной связи, подкрепления, практики, мотивации и переноса знаний и навыков из одной области в другую. Необходимо обозначить следующие параметры оптимально организованной и проведенной учебной дискуссии:

1) высокая степень компетентности в рассматриваемой проблеме преподавателя-организатора и, как правило, имеющийся достаточный практический опыт решения подобных проблем у студентов;

2) высокий уровень прогнозирования решения типичных проблемных ситуаций благодаря серьезной методической подготовке преподавателя-организатора, т. е. относительно низкий уровень импровизации со стороны педагога. Одновременно достаточно высокий уровень импровизации со стороны студентов. Отсюда необходимость управляемости педагогом процессом проведения дискуссии;

3) целью и результатом учебной дискуссии являются высокий уровень усвоения студентами учебного материала, развитие у них диалектического (критического) мышления.

3.2.3 Лекция с применением элементов «мозгового штурма» – один из наиболее популярных методов стимулирования творческой активности. Позволяет найти решение сложных проблем путем применения специальных правил обсуждения. Широко используется во многих организациях для поиска нетрадиционных решений самых разнообразных задач. Целью применения мозгового штурма является исключение оценочного компонента на начальных стадиях создания идей. Классическая техника мозгового штурма основывается на двух основных принципах — «отсрочка вынесения приговора идее» и «из количества рождается качество». Этот подход предполагает

	<b>Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС» Новотроицкий филиал</b>			<b>СМК-О-П-20-12</b>	
	<b>Выпуск 3</b>	<b>Изменение 0</b>	<b>Экземпляр №1</b>	<b>Лист</b>	<b>7</b>
				<b>Всего листов</b>	<b>15</b>

применение нескольких правил. Критика исключается: *на стадии генерации* идей высказывание любой критики в адрес авторов идей (как своих, так и чужих) не допускается. Работающие в интерактивных группах должны быть свободны от опасений, что их будут оценивать по предлагаемым ими идеям.

Приветствуется свободный полет фантазии: студенты должны попытаться максимально раскрепостить свое воображение. Разрешено высказывать любые, даже самые абсурдные или фантастические идеи. Идей должно быть много: каждого студента просят представить максимально возможное количество идей. *Комбинирование и совершенствование предложенных идей:* на следующем этапе участников просят развивать идеи, предложенные другими, например, комбинируя элементы двух или трех предложенных идей. *На завершающем этапе* производится отбор лучшего решения, исходя из экспертных оценок. Метод мозгового штурма может быть эффективно использован преподавателями для улучшения качества работы в группах.

3.2.4 Лекция в форме «Мастер-класс» – это комплексная интерактивная технология, позволяющая не только изложить теоретический материал, но и продемонстрировать конкретные приемы профессиональной деятельности. Ведущий мастер-класса показывает студентам не готовый результат своего труда, а поэтапно, с комментариями и разъяснениями, объясняя и комментируя каждый шаг. Очень важно обратить внимание студентов на «подводные камни», сложности, потенциально возможные нестандартные ситуации, тем самым раскрывая секреты своего профессионального мастерства. По возможности все (или большинство студентов) повторяют действия под контролем преподавателя, осваивая новую технику или методику. Достоинства технологии: практико-ориентированное обучение студентов; возрастание мотивации обучения.

3.2.5 Проблемная лекция. В отличие от информационной лекции, на которой сообщаются сведения, предназначенные для запоминания, на проблемной лекции знания вводятся как «неизвестное», которое необходимо «открыть». Проблемная лекция начинается с вопросов, с постановки проблемы, которую в ходе изложения материала необходимо решить. При этом выдвигаемая проблема требует не однотипного решения, готовой схемы которого нет. Данный тип лекции строится таким образом, что деятельность студента по ее усвоению приближается к поисковой, исследовательской. На подобных лекциях обязательен диалог преподавателя и студентов.

3.2.6 Лекция с заранее запланированными ошибками. Эта форма проведения лекции была разработана для развития у студентов умений оперативно анализировать профессиональные ситуации, выступать в роли экспертов, оппонентов, рецензентов, вычленять неверную или неточную информацию.

 <b>НФ МИСиС</b>	<b>Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС» Новотроицкий филиал</b>			<b>СМК-О-П-20-12</b>	
	<b>Выпуск 3</b>	<b>Изменение 0</b>	<b>Экземпляр №1</b>	<b>Лист</b>	<b>8</b>
				<b>Всего листов</b>	<b>15</b>

3.2.7 Лекция-пресс-конференция. Преподаватель объявляет тему лекции и просит студентов письменно задавать ему вопросы по данной теме. Студент обязан сформулировать вопросы в течение 5 минут, далее преподаватель сортирует поступившие записки и читает лекцию в форме связного раскрытия темы, в процессе которого формулируются ответы на заданные вопросы. В конце лекции преподаватель проводит итоговую оценку вопросов, выявляя знания и интересы обучающихся. Если подобная лекция проводится в начале изучения темы или раздела, то она выявляет круг интересов студентов и степень их подготовленности к работе. Если она читается в середине курса, то направлена на привлечение внимания студентов к его важнейшим моментам. Наконец, в конце чтения подобной лекции имеет цель подведение итогов курса и систематизацию полученных студентами знаний.

3.2.8 Лекция с разбором конкретных ситуаций. Данная лекция по форме похожа на лекцию-дискуссию, однако, на обсуждение преподаватель ставит не вопросы, а конкретную ситуацию. Обычно, такая ситуация представляется устно или в очень короткой видеозаписи, диафильме. Анализ конкретной ситуации - развивает способность анализировать самостоятельно формировать познавательные задачи.

### **3.3 Активные и интерактивные технологии, применяемые для проведения практических и лабораторных работ**

К основным формам практических и лабораторных занятий относят:

3.3.1 Семинары- практикумы, на которых студенты обсуждают различные варианты решения практических ситуационных задач, выдвигая в качестве аргументов психологические положения. Оценка правильности решения практических ситуационных задач вырабатывается коллективно под руководством преподавателя.

3.3.2 Семинары-дискуссии, на которых обсуждаются различные методики психологического исследования применительно к нуждам практики. В процессе таких занятий обучаемые уясняют для себя приемы и методы изучения психологических особенностей конкретных людей (детей и взрослых), с которыми им придется работать.

3.3.3 Круглый стол предполагает обобщение изученного материала, используется для повышения эффективности усвоения теоретических проблем путем рассмотрения их в разных научных аспектах, с участием специалистов разного профиля.

3.3.4 Ролевая игра (деловая игра)– эти технологии представляют собой в комплексе ролевую игру с различными, зачастую противоположными интересами ее участников и необходимостью принятия какого-либо решения по окончании или в ходе игры. Ролевые игры помогают фор-

	<b>Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС» Новотроицкий филиал</b>			<b>СМК-О-П-20-12</b>	
	<b>Выпуск 3</b>	<b>Изменение 0</b>	<b>Экземпляр №1</b>	<b>Лист</b>	<b>9</b>
				<b>Всего листов</b>	<b>15</b>

мировать такие важные ключевые компетентности, как коммуникативные способности, толерантность, умение работать в малых группах, самостоятельность мышления и т.д. От преподавателя требуется большая предварительная методическая подготовка при проведении ролевых игр, умение прогнозировать результаты и делать соответствующие выводы. Деловые игры характеризуются направленностью на снятие определенных практических проблем, приобретение навыков выполнения конкретных приемов деятельности.

Деловые игры проходят, как правило, в форме согласованного группового мыслительного поиска, что требует вовлечения в коммуникацию всех участников игры. По своей сути эта технология обучения является особой формой коммуникации.

3.3.5 Тренинг как интерактивная технология игрового обучения направлена на формирование опыта межличностного взаимодействия в будущей профессиональной деятельности. Образовательная результативность тренинга основана на моделировании реальных профессиональных ситуаций, активной включенности его участников в процесс общения и оптимального разрешения ситуаций в доверительной и комфортной обстановке, выработке вариативных сценариев делового взаимодействия и партнерского сотрудничества. Формы и методы, используемые в тренинге: информация, сообщение, мини-лекция, дискуссия, мозговой штурм, разбор кейса и кейс-стади, ролевые и имитационные игры, фрагменты деловых игр, коммуникативные задачи и упражнения, презентации и самопрезентации, аналитические упражнения, видеодемонстрация и видеоанализ поведения участников обучения. Виды тренингов: социально-психологический (т.личностного роста, т.социальных навыков, т.прогнозирования поведения, т.коммуникативных умений, т.развития презентационных навыков, т.креативности, т.выработки стрессоустойчивости, т.ораторского мастерства), управленческий(т.лидерства, конкуренции и власти, т.коллективного принятия решений, т.формирования команды, т. работы с клиентом, т. продвижения товара, т.в рекруитменте, коучинге), коммуникативный, в том числе поведенческий.

Тренинг – обучающая технология, в которой основное внимание уделяется практической отработке изучаемого материала, когда в процессе моделирования специально заданных ситуаций студенты имеют возможность развить и закрепить необходимые знания и навыки, изменить свое отношение к собственному опыту и применяемым в предстоящей профессиональной деятельности подходам.

3.3.6 Технология проблемного обучения направлена на организацию под руководством педагога самостоятельной поисковой деятельности обучаемых по решению учебных проблем, вследствие чего формируются новые знания, умения и навыки, развиваются познавательные способно-

	<b>Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС» Новотроицкий филиал</b>			<b>СМК-О-П-20-12</b>	
	<b>Выпуск 3</b>	<b>Изменение 0</b>	<b>Экземпляр №1</b>	<b>Лист</b>	<b>10</b>
				<b>Всего листов</b>	<b>15</b>

сти, любознательность, эрудиция, творческое мышление. Преподаватель не сообщает знания в готовом виде, а выдвигает перед обучаемыми задачу (создает проблемную ситуацию) и побуждает к ее разрешению.

Основные формы (по степени познавательной самостоятельности обучаемых): проблемное изложение – демонстрация преподавателем обучаемым разворачивающейся логики научного решения поставленной проблемы; частично-поисковая деятельность направляется преподавателем с помощью специальных вопросов, побуждающих обучаемых к самостоятельному рассуждению, активному поиску ответов на проблемные вопросы; исследовательская деятельность представляет собой в полной мере самостоятельный поиск обучаемыми путей и способов решения проблемы.

3.3.7 Групповая работа как интерактивная технология нестандартных задач предполагает создание условий для освоения студентами нового опыта, переживаемого ими непосредственно в ходе учебного процесса, организацию коммуникативной деятельности между студентами, переход преподавателя из роли носителя знаний в позицию партнера-помощника. Значение групповой работы заключается в побуждении участников к активности, самостоятельности и ответственности, улучшает процесс усвоения, запоминания и применения новых знаний; создает целостную картину образовательного процесса, что облегчает применение знаний в реальных ситуациях; повышает познавательную мотивацию и сохраняет работоспособность участников группы. Групповая работа включает в себя вводный, обучающий и заключительный этапы процедуры проведения, в ней четко прописаны условия успешной работы малых групп, а также роли-функции членов группы и правила общения в группе.

3.3.8 Компьютерный имитатор (симулятор), Компьютерный тренажер – позволяющие создавать оптимальные условия для эффективного формирования профессиональных знаний, навыков и умений, необходимых для выполнения деятельности.

3.3.9 Проектная технология. Проект – (от нем. Projekt < лат. projectus – выступающий, выдающийся вперед) разработанный план чего-нибудь, в широком смысле – способ целенаправленного качественного изменения или создания какой-либо новой системы, технологии, продукта, личности.

В проектном обучении деятельность преподавателя и студента в сравнении с традиционной системой профессионального образования обладает определенными специфическими отличиями. К примеру, деятельность преподавателя носит, во-первых, преимущественно организационный характер; во-вторых, инструктивно-методический; в-третьих, контрольно-диагностический. С другой стороны, деятельность студентов осуществляется главным образом

 <b>НФ МИСиС</b>	<b>Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС» Новотроицкий филиал</b>			<b>СМК-О-П-20-12</b>	
	<b>Выпуск 3</b>	<b>Изменение 0</b>	<b>Экземпляр №1</b>	<b>Лист</b>	<b>11</b>
				<b>Всего листов</b>	<b>15</b>

на основе самоорганизации, взаимоконтроля на всех этапах разработки проекта: начальном (установочном), промежуточном (процессуальном), конечном (результатирующем). Этапность позволяет преподавателю фиксировать результаты деятельности студентов и осуществлять мониторинг формирования профессиональной самостоятельности будущих специалистов.

Проектное обучение обладает значительным потенциалом формирования профессиональной самостоятельности будущего специалиста, поскольку ориентировано на междисциплинарную интеграцию, которая позволяет рационально использовать учебное время и достигать эффективных практических результатов учебно-познавательной деятельности.

3.3.10 Технология коллективного взаимодействия реализует дидактический метод - «погружение» обучаемых в учебную тему во временных рамках обучающего цикла; актуализирует коллективную ответственность в познавательной деятельности; индивидуализирует темп обучения; формирует адекватную самооценку; способствует прочному усвоению знаний за счет увеличения объема ассоциативных связей. Ведущие формы: организованный диалог, сочетательный диалог, коллективный способ обучения, работа обучаемых в парах и группах сменного состава (статических, динамических и вариационных). Этапы: подготовка учебного материала (отбор учебных текстов, дополнительной и справочной литературы, смысловое структурирование учебного материала, разработка целевых заданий); ориентация обучаемых (сообщение целевых установок, дидактический тренинг, усвоение «правил игры», способов учета результатов учения); проведение учебного занятия (учет объема учебного материала, времени усвоения, индивидуальная проработка учебного материала, обмен знаниями с партнерами в ролевой парадигме «обучающий-обучаемый» с обязательной сменой ролей, проработка полученной информации и поиск нового ролевого партнера для взаимообучения).

3.3.11 Технологии анализа ситуаций для активного обучения позволяют студентам соединить теорию и практику, представить примеры принимаемых решений и их последствий, продемонстрировать различные позиции, формировать навыки оценки альтернативных вариантов в вероятностных условиях. Данная технология может использоваться и самостоятельно, и как часть традиционных методов обучения, деловых игр, тренингов. При активном ситуационном обучении участникам анализа предъявляются факты (события), связанные с некоторой ситуацией по ее состоянию на определенный момент времени в конкретной социально-экономической системе. Задача обучаемых — выявить специфические признаки проблемы, ее истоки, причинно-следственные связи и свойства, рассмотреть проблему с различных сторон и точек зрения и в разных аспектах: управленческом, психологическом, юридическом, нравственном, и принять рацио-

 НФ МИСиС	<b>Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС» Новотроицкий филиал</b>			<b>СМК-О-П-20-12</b>	
	Выпуск 3	Изменение 0	Экземпляр №1	Лист	12
				<b>Всего листов</b>	15

нальное решение, действуя сначала индивидуально, а затем в рамках коллективного обсуждения возможных решений, т.е. в процессе интерактивного взаимодействия. К технологиям, построенным на анализе ситуаций, относятся: метод ситуационного анализа, включающий анализ конкретных ситуаций — АКС (ситуационные задачи — СЗ, ситуационные упражнения — СУ); метод ситуационного обучения — кейс-стади, метод кейсов, метод «инцидента»; метод анализа критических прецедентов, метод проигрывания ролей, игровое проектирование.

3.3.12 Case-study – этот метод предполагает переход от метода накопления знаний к деятельностному, компетентностно-ориентированному относительно реальной профессиональной деятельности подходу. Цель этого метода — научить студентов анализировать информацию, выявлять ключевые проблемы, выбирать альтернативные пути решения, оценивать их, находить оптимальный вариант и формулировать программы действий. При анализе конкретных ситуаций особенно важно то, что здесь сочетается индивидуальная работа студентов с проблемной ситуацией и групповое обсуждение предложений, подготовленных каждым членом группы. Это позволяет студентам развивать навыки групповой, командной работы, что расширяет возможности для решения типичных проблем в рамках изучаемой тематики. В результате проведения индивидуально-группового анализа, обсуждения в группе, определения проблем, нахождения альтернатив, выбора действий и плана их выполнения студенты получают возможность развивать навыки анализа и планирования.

3.3.13 Технология развития критического мышления – позволяет максимально эффективно сформировать общеучебные компетенции: умение работать в группе; умение графически оформить текстовый материал; умение творчески интерпретировать имеющуюся информацию; умение распределить информацию по степени новизны и значимости; умение обобщить полученные знания; создает условия для вариативности и дифференциации обучения; способствует выработке студентом собственной технологии учебной деятельности. Базовая модель технологии развития критического мышления включает три стадии: вызов; осмысление новой информации; рефлексия.

#### **4 Организация проведения занятий в активной/интерактивной форме**

**Применение и подготовка студентов к той или иной интерактивной форме обучения для изучения конкретной дисциплины (темы занятия) должны быть отражены в рабочей программе дисциплины и в методических рекомендациях по подготовке к занятию в интерактивной (конкретной) форме.**

 НФ МИСиС	<b>Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС» Новотроицкий филиал</b>			<b>СМК-О-П-20-12</b>	
	Выпуск 3	Изменение 0	Экземпляр №1	Лист	13
				<b>Всего листов</b>	<b>15</b>

#### 4.1 Форма отчетности

При проведении занятия в интерактивной форме необходимо подготовить программу проведения занятия, в котором отражаются следующие ключевые моменты:

- название дисциплины;
- форма проведения;
- используемые технологии (в соответствии с рабочей программой);
- план проведения занятия;
- рассматриваемые вопросы;
- результаты, знания, умения, навыки, полученные студентами при проведении занятия;
- материально-техническое и/или информационное обеспечение занятия (раздаточный материал).

Программа проведения занятия подписывается у заведующего кафедрой, и храниться в УМКД соответствующей дисциплины.

Преподаватель, за 1 день до проведения занятия должен поставить в известность заведующего кафедрой. Заведующий кафедрой имеет право посетить занятие и в случае не выполнения программы не учитывать данное занятие при рейтинговой оценке преподавателя.

Программа проведения занятия и рабочая программа дисциплины являются подтверждающими документами при аттестации преподавателей, позволяющий начислить баллы по пункту 2.1.5 положение СМК-П-14-11 (использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий (деловые игры, разбор конкретных ситуаций и т.д.)).

#### 5 Ответственность

Ответственность за актуальность настоящего положения несет Методический совет.

Ответственность за выполнение настоящего положения несут заведующие кафедрами и ППС.

**Положение СМК-О-П-20-12 разработано:**

**Зам.директора по УМР**

**Инженер УО**

**С.Н. Басков**

**Л.В.Безбородова**



 НФ МИСиС	<b>Национальный исследовательский технологический университет «МИСиС» Новотроицкий филиал</b>			<b>СМК-О-П-20-12</b>	
	Выпуск 3	Изменение 0	Экземпляр №1	Лист	15
				<b>Всего листов</b>	<b>15</b>

**Лист ознакомления и регистрации рассылки**

*СМК-О-П-20-12*

*Положение об образовательных технологиях НФ НИТУ «МИСиС»*

Ф.И.О.	Должность	Дата	Роспись
А.В. Швалева	Зав.кафедрой МиЕ		
С.Н.Басков	Зав. кафедрой ПИиУСА		
Л.В.Яскевич	Зав.кафедрой ГиЭСН		
А.В.Нефёдов	Зав.кафедрой ОМП		
Е.В.Братковский	Зав.кафедрой МТ		

Электронная версия документа находится на файловом сервере Public/Нормативные документы/ СМК-О-П-20-12 – Образовательные технологии.

Рассылку Электронной версии: \_\_\_\_\_  
произвел (Должность) (Подпись) (Дата) (И. О. Ф.)

Документ изъят:

Основание: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
(Должность) (Подпись) (Дата) (И. О. Ф.)