

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«Адыгейский государственный университет»

Юридический факультет

# МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ИНТЕРАКТИВНЫМ МЕТОДАМ ОБУЧЕНИЯ



Методические указания составлены в соответствии с требованиями Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования по 40 УГСН. Утверждены на заседании Ученого совета юридического факультета ФГБОУ ВО «АГУ». Предназначены для студентов юридического факультета.

## **1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Важнейшей составляющей инновационных технологий являются активные методики обучения. Активные методики обучения – это система методик, обеспечивающих активность и разнообразие мыслительной и практической деятельности обучающихся в процессе освоения учебного материала. Эти методики основаны на практической направленности, игровом и творческом характере обучения, интерактивности, разнообразных коммуникациях, диалоге и полилоге, использовании знаний и опыта студентов, групповой форме организации их работы, вовлечении в процесс всех органов чувств, деятельностном подходе к обучению, рефлексии.

Разновидностью активных методик обучения являются интерактивные методики. Интерактивность означает способность взаимодействовать или находиться в режиме беседы, диалога с человеком или компьютерной программой. Следовательно, интерактивное обучение – это прежде всего диалоговое обучение, в ходе которого осуществляется взаимодействие преподавателя и обучающегося. Особенности этого взаимодействия состоят в следующем: - совместное «погружение» студентов и преподавателей в проблемное поле решаемой задачи, т.е. включение в единое творческое пространство; - свобода в выборе средств и методов реализации решения задачи; - эмоциональный контакт, переживание созвучных чувств, сопутствующих принятию и осуществлению решения задач.

## **2. ОСОБЕННОСТИ АКТИВНОГО И ИНТЕРАКТИВНОГО ОБУЧЕНИЯ**

Суть интерактивного обучения состоит в том, что образовательный процесс выстраивается таким образом, что практически все обучающиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность понимать и рефлексировать по поводу того, что они знают и думают. Совместная деятельность обучающихся в процессе познания и освоения учебного материала означает, что каждый вносит свой особый индивидуальный вклад, идет обмен знаниями, идеями, способами деятельности. Причем, происходит это в атмосфере доброжелательности и взаимной поддержки, что позволяет не только получать и синтезировать новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводить ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

Главная особенность интерактивных форм – это высокий уровень взаимно направленной активности субъектов взаимодействия, эмоциональное, духовное единение участников. Активность преподавателя уступает место активности студентов, а задачей преподавателя становится создание условий для их инициативы. Он регулирует образовательный процесс и занимается его общей организацией, определяя ведущее направление (готовит заранее необходимые задания и формулирует вопросы или темы для обсуждения в группах), контролируя время и порядок

выполнения намеченного плана работы, давая консультации, разъясняя сложные термины, помогая в случае серьезных затруднений.

### **3 ВИДЫ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ**

Для решения воспитательных и учебных задач используются следующие интерактивные формы:

- интерактивные лекции;
- занятия семинарского типа с использованием интерактивных методов;
- ролевые (деловые) игры;
- анализ конкретных ситуаций (метод кейсов);
- метод дискуссии;
- самостоятельная работа в группах;
- организация и проведение мастер-классов

Следует обратить внимание на то, что подготовка к занятиям, проводимым на основе интерактивных форм обучения с применением различных методов данного обучения, способствует лучшему осмыслению и усвоению нового материала студентами. Далее рассмотрены различные формы и методы интерактивного обучения.

**1. Интерактивная лекция** – это форма лекционного занятия, предполагающая включение элементов диалога в форме проблемных вопросов, заданий, задач, краткого обсуждения специально разработанных ситуаций, анализ нестандартных явлений, высказывания мнения студентами, их активное участие в обсуждении рассматриваемых вопросов.

Отличительная особенность интеллектуального внимания – его познавательная направленность. Восприятие слушателями учебного материала зависит от его содержания, способа изложения, индивидуальных особенностей преподавателя и студентов. **Главная задача интерактивной лекции – активизировать познавательную мыслительную деятельность обучающихся.**

Такой формат лекции требует значительного учебного времени и этот факт должен учитывать педагог. Задача преподавателя – сделать каждую лекцию убедительной, точной, осязаемой. Во время чтения лекции преподаватель, видоизменяя громкость, тембр и темп речи, подчеркивает свое эмоциональное отношение к тому, о чем говорит, а также, включая элементы полемики, дискуссии, креатива, видоизменяет традиционную форму лекции.

Интерактивная лекция относится к числу активных и интерактивных методов обучения. В типологии лекций описаны виды таких занятий: проблемная лекция, лекция-консультация, лекция – пресс-конференция, лекция, проводимая несколькими педагогами, лекция-беседа, лекция-дискуссия, лекция-провокация, лекция- исследование, лекция-визуализация и др.

Индивидуальность лектора и возможность постоянного совершенствования содержания лекции благодаря передовым научным

исследованиям, знакомству с вновь принятыми нормативными актами и их проектами, актуальной литературой, научному общению с коллегами, делает лекцию практически незаменимой.

В процессе ее проведения происходит непосредственное общение педагога с аудиторией. Хороший лектор способствует установлению живой связи студентов с изучаемой дисциплиной.

Структура лекций в основном складывается из трех элементов: введения, основной части и заключения.

Вначале очень важно вызвать заинтересованность студентов и создать мотивацию к изучению. Здесь кратко формулируется тема, сообщается план и задачи, перечисляется литература к лекции, показывается связь с предшествующим материалом, характеризуется теоретическая и практическая значимость изучаемого вопроса.

В основной части всесторонне раскрывается содержание проблемы, обосновываются ключевые идеи и положения, осуществляется их конкретизация, показываются связи, отношения, анализируются явления, дается оценка сложившейся практике и научным исследованиям, раскрываются перспективы развития, формируется вывод. В конце лекции, когда основная часть материала уже изложена, полезно кратко повторить основные моменты.

В заключительной части подводятся итоги, кратко повторяются и обобщаются основные положения, формируются общие выводы, излагаются рекомендации по выполнению самостоятельной работы. Даются ответы на вопросы. Необходимо тщательно продумать лекцию, повторить основные положения и ключевые моменты, чтобы следующую лекцию начать именно с них.

В заключительной части преследуется цель ориентировать студентов на самостоятельную работу. Для этого может быть рекомендована литература по изучаемой проблематике, разъяснено, какие вопросы выносятся на семинарские занятия, а какие необходимо изучить самостоятельно. В самом конце лекции следует ответить на вопросы студентов, возможно поступившие в форме записок (о такой возможности надо предупредить студентов заранее).

Со студентами, проявившими интерес к теме лекции, желательно побеседовать после ее окончания, пригласить их на консультацию для продолжения разговора. Отвечая на наивные или нелепые вопросы надо щадить самолюбие студента, малейшая бестактность при этом может привести к потере контакта с аудиторией.

Конспект каждой лекции должен содержать тему (точно сформулированную), цель и задачи, список литературы обязательной и дополнительной, текст содержания (с выделением основного и второстепенного), задания для самостоятельной работы.

В зависимости от дидактических целей и места в учебном процессе различают следующие типы лекций:

**Вводная лекция** открывает лекционный курс по предмету.

На этом этапе четко и ярко раскрывается теоретическое и прикладное значение предмета, его связь с другими дисциплинами, роль в понимании (видении) мира, в подготовке специалиста.

**Установочная лекция** (используется, как правило, в очно-заочном и заочном обучении) сохраняет все особенности вводной, однако имеет и свою специфику. Она знакомит со структурой учебного материала, основными положениями курса и содержит программный материал, самостоятельное изучение которого, представляет для студентов трудность (наиболее сложные, узловые вопросы). Здесь должны детально освещаться формы и способы организации самостоятельной работы, с особенностями выполнения контрольных заданий.

**Текущая лекция** служит для систематического изложения учебного материала предмета.

**Заключительная лекция** завершает изучение учебного курса, где обобщается ранее изученное на более высокой теоретической основе, рассматриваются перспективы развития определенной отрасли науки. Особое внимание уделяется специфике самостоятельной работы студентов в предэкзаменационный период.

**Обзорная лекция** содержит краткую, в значительной мере обобщенную, информацию об определенных однородных (близких по содержанию) программных вопросах. Они используются на завершающих этапах обучения (например, перед государственными экзаменами), а также в заочной и очно-заочной формах обучения.

Лекции также классифицируются *по способу подачи информации*.

**Информационная лекция** использует объяснительно-иллюстративный метод изложения. Это самый традиционный вид лекций в высшей школе.

**Лекция-визуализация** предполагает визуальную подачу материала средствами ТСО либо аудио- и видеотехники с развитием или кратким комментированием демонстрируемых визуальных материалов.

**Бинарная лекция** (лекция-диалог) предусматривает изложение материала в форме диалога двух преподавателей, например, ученого и практика (представителей двух научных направлений).

**Лекция-провокация** (лекция с заранее запланированными ошибками) рассчитана на стимулирование обучающихся к постоянному контролю предлагаемой информации и поиску ошибок. В конце лекции проводится диагностика знаний слушателей и разбор сделанных ошибок.

**Лекция-конференция** проводится как научно-практическое занятие с заслушиванием докладов и выступлений студентов и слушателей по заранее поставленной проблеме в рамках учебной программы. В заключение преподаватель подводит итоги, дополняет и уточняет информацию, формулирует основные выводы.

**Лекция-консультация** предполагает изложение материала по типу «вопросы-ответы» или «вопросы-ответы – дискуссия».

**Проблемная лекция** базируется на изложении проблемного материала посредством вопросов, задач и ситуаций. При этом процесс познания происходит в научном поиске, диалоге и сотрудничестве с преподавателем в процессе анализа и сравнения точек зрения.

Важнейшее значение имеет само изложение проблемы. Лектор не дает готовых выводов, а рассуждает, анализирует отдельные положения и факты, раскрывает зависимость между ними, высказывает научные предположения, дает им логическое обоснование, подводит слушателей к формулированию выводов. При таком способе изложения познавательные процессы значительно активизируются.

## **2. Занятия семинарского типа с использованием интерактивных методов**

Интерактивные практические занятия и семинары нацелены на углубление и систематизацию наиболее важных и типичных для будущей профессиональной деятельности специалистов ситуаций, а также на формирование высокого уровня профессиональной подготовки специалиста и развитие профессионального мышления и сознания. Отличительные черты интерактивных практических занятий и семинаров: – *активность воспроизведения*, выраженная в стремлении обучающихся понять, запомнить, воспроизвести знания, овладеть способами применения по образцу; – *активность интерпретации* – желание постичь смысл изучаемого, установить связи, овладеть способами применения знаний в измененных условиях. – *творческая активность*, проявляющаяся в стремлении к синтезу теоретических знаний и практики, самостоятельном поиске решения проблем, интенсивном проявлении познавательных интересов.

**Семинар-конференция** предполагает подготовку студентов по каждому вопросу плана занятия с единым для всех перечнем рекомендуемой обязательной и дополнительной литературы; выступления студентов (по их желанию или по вызову преподавателя).

Основными компонентами такого занятия являются: вступительное слово преподавателя, доклады обучающихся, вопросы докладчику, выступления по докладу и обсуждаемым вопросам, заключение преподавателя.

Этот вид занятия позволяет вовлечь в обсуждение проблем наибольшее число студентов. Главная задача преподавателя при проведении такого интерактивного занятия состоит в использовании всех средств активизации: постановки хорошо продуманных, четко сформулированных дополнительных вопросов, умелой концентрации внимания на наиболее важных проблемах, умения обобщать и систематизировать высказываемые в выступлениях идеи, сопоставлять различные точки зрения, создавать обстановку свободного обмена мнениями. Возможные варианты вопросов: • открытые – подразумевающие собственный развернутый ответ; • закрытые –

включают односложный ответ или выбор из предлагаемых ответов; • ситуационные – направлены на выяснение сложившейся ситуации; • проблемные – обозначают конкретные трудности, противоречия, препятствия требующие разрешения; • направленные вопросы – позволяют извлечь конкретную информацию; • направляющие вопросы – вопросы, содержащие предложения; • проясняющие вопросы.

Данная форма семинара способствует выработке у обучаемых коммуникативных навыков.

Кроме общих целей учебного процесса, на таких занятиях преследуется цель формирования у студентов навыков дискуссии, творческой работы, воспитания самостоятельности мышления, мотивации к поиску новых знаний, идей, фактов и примеров.

**Семинар-диспут** в группе или на потоке имеет ряд достоинств. Диспут (от лат. *disputo* спорю, рассуждаю) – обсуждение острой, общественно значимой проблемы с целью утверждения собственной точки зрения и победы над другой стороной – как элемент обычного семинара может быть вызван преподавателем в ходе занятия или же заранее планируется им.

Диспут не требует определенных и окончательных решений, ориентирует студентов на приобретение знаний в ходе столкновения мнений, точек зрения, дает возможность анализировать понятия и доводы, защищать свои взгляды, убеждать в них других людей.

Диспут возникает подчас и стихийно. В ходе полемики студенты формируют у себя находчивость, быстроту мыслительной реакции и, главное, отстаиваемое в споре мировоззрение, складывающееся у них как глубоко личное, что способствует мотивации учения. Такое интерактивное занятие ориентирует студентов на обсуждение жизненно важных, значимых проблем, учит обнаруживать сильные и слабые стороны противоположного суждения, подбирать доказательства, опровергающие ошибочность одной и подтверждающие достоверность другой точки зрения, учит навыкам познания истины.

Важно, чтобы соблюдались правила диспута: каждый участник обязан высказать свое мнение; нет правильного и неправильного мнения; когда один говорит, другие слушают; можно и нужно задавать вопросы.

Эта форма занятия имеет достаточно конкретные и прогнозируемые цели работы. Одна из таких целей – создание эффективных условий обучения, при которых обучающийся чувствует свою успешность, свою интеллектуальную состоятельность, что делает продуктивным и качественным весь процесс обучения. В ходе занятия осваиваются правила ведения диалога.

Диалог – разговор, обмен мнениями двух или более реальных, собирательных, условных или вымышленных лиц (от греч. *dialogos* – разговор), способ поиска истины в ходе беседы, спора или дискуссии, сложившийся как традиция в античном мире. «Искусство диалога, прежде



всего, состоит в том, чтобы удержать целостный смысл в каждом высказывании, не пытаясь давать оценку, кто прав, а кто нет» (Д. Бом).

**Семинар – пресс-конференция** является одной из разновидностей занятия-диалога. Один из обучающихся выступает экспертом по определенной проблеме, остальные задают ему вопросы.

Затем студенты меняются ролями.

**Коллоквиумы-собеседования** преподавателя со студентами обычно проводятся с целью выяснения знаний по той или иной теме курса, их углубления.

Практические или семинарские занятия в форме **дебатов** – это сложная самостоятельная форма групповой работы, игровая технология обучения, предполагающая определенный уровень состязательности. Ее отличает проработанность процедуры спора, ставящая участников перед необходимостью проявлять остроту ума, высказываться емко, лаконично, «держать удар», проявлять волевые качества, следить за лимитом времени. При интерактивном обучении исключается доминирование как одного выступающего, так и одного мнения.

Основное отличие дебатов состоит в том, что этот вид дискуссии, как правило, посвящается однозначному ответу на поставленный вопрос: да или нет.

Одна группа – сторонники положительного ответа, а вторая – отрицательного. Внутри каждой из них выделяется 2 подгруппы (первая – подбирает аргументы, вторая – разрабатывает контраргументы).

Выбираются (или приглашаются) члены жюри (судьи), которые по заранее разработанным критериям анализируют и оценивают аргументы и контраргументы. Группам выделяется время на подготовку своих выступлений, кроме того, контраргументы высказываются не сразу после аргументов, а через определенное время.

Для дебатов важен грамотный выбор преподавателем темы и четкое обозначение критериев оценивания аргументов и контраргументов. Работа членов жюри должна быть максимально открытой и объективной.

В ходе дебатов у участников формируется умение критически мыслить, рассуждать, решать противоречивые проблемы на основе анализа услышанной информации и обстоятельств, они учатся анализировать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, правильно выражать свои мысли, профессионально общаться с коллегами. Важно, что студент может не только выразить свое мнение, взгляд, дать оценку, но, услышав доказательные аргументы сверстников, пересмотреть свою точку зрения и существенно изменить ее. У участников формируется уважение к чужому мнению, умение выслушивать другого, навык делать выводы и обоснованные заключения.

Дидактическая значимость такого рода занятий состоит в том, что они способствуют развитию критического и логического мышления, культуры диалога и дискуссии, умений самостоятельной учебной работы, воспитанию

толерантности, уважительного отношения к различным точкам зрения, в том числе отличным от собственных, формированию личностных и профессионально важных качеств.

Практическое занятие и семинар с использованием метода **«круглого стола»**. Этот метод является разновидностью диалога и строится на основе принципа коллективного обсуждения проблемы.

Модератором «круглого стола» может быть преподаватель или студент. Работа «круглого стола» организуется на положениях известного полемического кодекса чести: взаимная интеллектуальная терпимость и доверие участников, объективность, искренность, активность, откровенность, определенный уровень эмоциональной напряженности, разумная доля юмора. Заблаговременно обучающимся предлагается подготовить интересующие их вопросы в пределах темы занятия. Собранные вопросы группируются по проблемам и подбираются соответствующие специалисты, которые могут дать ответы на эти вопросы. Это могут быть приглашенные специалисты, преподаватели вуза (кафедры) и наиболее подготовленные студенты. Само название метода подчеркивает необходимость расположения участников семинара за общим столом, зрительно подчеркивающим их равенство.

Семинар в форме **научно-практической конференции** может проводиться по результатам изучения отдельных разделов и дисциплины в целом с целью систематизации и углубления знаний студентов, формирования у них научного мышления и исследовательских умений. План проведения семинара должен предполагать серию научных докладов, сообщений и их обсуждение. В конце занятия проводится заключительное заседание, на котором принимается итоговая резолюция.

### **3. Ролевые (деловые) игры**

В настоящее время получили широкое распространение игровые технологии и методики. Существует достаточно много их разновидностей.

Выделим те из них, которые являются наиболее эффективными для образовательной деятельности.

**Деловые игры** имитируют различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия, снимают противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности. Основой при разработке деловой игры является создание двух параллельно работающих моделей – имитационной и игровой. Имитационная модель отражает фрагмент реальной действительности, моделируемой в игре. Игровая модель является сводом правил игры, по которым участники работают с имитационной моделью. В процессе игры обучающиеся осваивают новые для них формы и методы деятельности, учатся оперировать новыми понятиями. Таким образом, деловые игры – это тренинг-практика в измененных по сравнению с реальной действительностью условиях.

**Ролевые игры** предполагают деятельность студентов в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия, а не внешним сценарием поведения. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направления и исход игры.

Понятия ролевой и деловой игр не тождественны, хотя частично их содержание совпадает. Деловые игры тоже предполагают распределение ролей между участниками, но процедура деловых игр в отличие от ролевых в большей степени структурирована и регламентирована, в то время как ролевые игры представляют собой свободный процесс импровизации в рамках ролевых «ограничений», направление которого определяется самими участниками в соответствии с их индивидуальными особенностями.

Если в деловой игре, как правило, перед игроками стоит необходимость достижения общей цели, то в ролевой игре ролевые цели игроков могут не совпадать и даже противоречить. В ролевых играх одну и ту же роль в заданной ситуации могут последовательно проигрывать несколько участников, что позволяет анализировать разные варианты поведения и их эффективность. Ролевая игра позволяет расширять репертуар поведенческих реакций, развивать профессионально-важные качества личности (креативность, гибкость, способность к эффективному межличностному взаимодействию и т. п.). Однако управление ролевой игрой, анализ ее процесса и результата требует от преподавателя специфических умений и компетентности в психологии групповых процессов. В частности, умение организовывать групповую рефлексю, которой должна завершаться любая ролевая игра, во время которой личные впечатления, переживания и самооценка участников игры соотносится с впечатлениями, переживаниями и оценками наблюдателей, а так же с объективными результатами 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, многовариативность решений; • групповая рефлексия процесса и результата.

На занятиях по правовым дисциплинам целесообразно организовывать ролевые игры «судебное заседание», «решение трудового спора» и др., в которых только распределяются роли участников, и задается фабула ситуации, но не задаются жестко этапы игры, не регламентируется поведение игроков, демонстрирующих многообразные формы индивидуального поведения, определяющие направления и результаты игры.

**Деловая игра** – это имитационный игровой метод обучения, это моделирование профессиональной деятельности и ролевое взаимодействие по игровым правилам участвующих в ней специалистов, в определенном условном времени, при столкновении позиций, с разыгрыванием ролей и

оцениванием. Игра дает возможность экспериментировать с событием, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем.

Деловые игры имитируют различные аспекты человеческой активности и социального взаимодействия, снимают противоречия между абстрактным характером учебного предмета и реальным характером профессиональной деятельности. Основой при разработке деловой игры является создание двух параллельно работающих моделей – имитационной и игровой. Имитационная модель отражает фрагмент реальной действительности, моделируемой в игре. Игровая модель является сводом правил игры, по которым участники работают с имитационной моделью. В процессе игры обучающиеся осваивают новые для них формы и методы деятельности, учатся оперировать новыми понятиями. Таким образом, деловые игры – это тренинг-практика в измененных по сравнению с реальной действительностью условиях.

Высокая эффективность игры при обучении объясняется высоким уровнем запоминания происходящих во время игры событий.

С образовательной точки зрения деловая игра представляет собой способ группового взаимодействия с целью исследования возможной действительности в контексте личностных практических интересов. Для игры характерны следующие признаки:

- игра проводится по регламентированным обязательным правилам;
- это добровольное, осознанное и целенаправленное действие;
- игра ограничена пространственными и темпоральными пределами;
- это имитация, моделирование реальных жизненных ситуаций субъектами игры;
- игре присущ непредсказуемый, непредвиденный характер событий и результата.

Для проведения деловой игры необходимо:

- наличие проблемы и распределение ролей между участниками ее решения;
- взаимодействие участников занятия (каждый из участников в соответствии со своей ролью может соглашаться или не соглашаться с мнением других участников, высказывать свое мнение и т.д.);
- ввод преподавателем в процессе занятия корректирующих условий;
- оценка результатов обсуждения и подведение итогов игры преподавателем и ее участниками.

Деловые игры не только разнообразят учебный процесс, но и позволяют каждому из участников представить себя на месте того или иного должностного лица, например, в определенных судебных ситуациях. В результате проведения деловых игр:

- развиваются навыки самостоятельного исследования и оценки информации, а также способности находить новые источники получения необходимой информации для достижения поставленной цели (участники игры мотивируются на принятие оптимальных решений в профессиональной деятельности, в том числе в условиях неопределенности);

- развиваются способности к моделированию проблемной ситуации, выявлению причинно-следственной связи между событиями и явлениями;

- формируется аналитическое мышление, умение отчетливо и убедительно излагать свою точку зрения, повышается квалификация специалиста;

- уменьшается количество совершаемых ошибок на практике в профессиональной деятельности, поскольку основные проблемные ситуации участники проживают и лично их разрешают в процессе обучения.

В деловой игре знания и умения усваиваются не абстрактно, а в контексте профессии. При этом знания усваиваются не впрок, для будущего, а обеспечивают игровые действия учащегося в реальном процессе деловой игры. Одновременно, студент наряду с профессиональными знаниями приобретает специальную компетенцию – навыки специального взаимодействия и управления людьми, коллегиальность, умение руководить и подчиняться соответственно. В процессе игры осваиваются нормы профессиональных и социальных действий; при этом каждый ее участник находится в активной позиции, взаимодействует с другими участниками, таким образом, познавая и себя. Игровая обстановка дает возможность не бояться ошибок, интеллектуально раскрепощаться и активизироваться творческому потенциалу личности. Деловая игра, будучи школой коллективных отношений, выполняет важную социализирующую функцию, служит средством актуализации, применения и закрепления знаний и средством развития практического мышления.

Таким образом, при подготовке юриста, которому по роду своей деятельности приходится не только знать законодательную базу, но и разъяснять, объяснять, доказывать и убеждать, использование деловой игры позволяет формировать необходимые профессиональные навыки. Практические занятия с проведением деловых игр в определяющей степени будут способствовать дальнейшему углублению теоретических знаний, приобретению и закреплению профессиональных навыков, умений и компетенций у студентов при изучении гражданского процесса.

**Деловая учебная игра** – моделирование профессиональной деятельности и ролевое взаимодействие по игровым правилам участвующих в ней специалистов, в определенном условном времени, в атмосфере неопределенности, при столкновении позиций, с разыгрыванием ролей и оценением.

**Организационно-деятельностные игры** – это особый инструмент коллективного поиска оптимальных решений сложных реальных проблем: технических, организационных, управленческих, сформулированных в ходе самой игры. Процедуры игры синхронизируют и координируют деятельность ее участников: группы специалистов, заинтересованных в решении проблемы. То есть во время игры возникает своеобразный научно-исследовательский коллектив, ведущий творческий поиск. Решение проблемы и составляет предмет игры.

Конструктивный анализ показывает, что они наиболее органично вписываются в интерактивное обучение.

**Организационно-обучающие игры (ООИ).** Несколько участников, набранных из различных специализированных предметных областей, сталкиваются в решении какой-либо предъявленной им проблемы. Главное в ООИ – не решить конкретную проблему (как в ОДИ), а научить участников решать проблемы наиболее эффективным методом, раскрыть свой творческий потенциал.

#### **4. Анализ конкретных ситуаций (метод кейсов)**

**Кейс-технологии – анализ конкретных ситуаций** (метод кейсов, англ. case study) – метод обучения, предназначенный для совершенствования навыков, приобретения опыта и компетенций в профессиональной деятельности путем анализа и нахождения решений в конкретных практических ситуациях. Широко используется в бизнес-обучении.

**Суть метода.** Студентам дается описание определённой проблемной ситуации, с которой столкнулась реальная организация в своей деятельности, для того чтобы ознакомиться с проблемой и найти самостоятельно и (или) в ходе коллективного обсуждения решение проблемы.

Метод *способствует развитию следующих навыков и компетенций:*

- выявление, отбор и решение проблем;
- работа с информацией, осмысление значения деталей, описанных в ситуации;
- анализ информации, синтез, разработка решений и аргументов; работа с предположениями и заключениями; оценка альтернатив;
- принятие решений; слушание и понимание других людей, навыки групповой работы.

**Кейс** представляет собой описание конкретной ситуации, требующей управленческих, правовых, судебных и т.п. решений со стороны обучающихся. В процессе занятий преподаватель может оказывать помощь студентам в поиске таких решений.

**Основные виды кейсов: Структурированные кейсы** (highly structured case) – короткое и точное изложение ситуации с конкретными цифрами и данными. Для такого типа кейсов существует определённое количество правильных ответов. Они предназначены для оценки знания и/или умения использовать одну формулу, навык, методику в определённой области знаний.

**Неструктурированные кейсы** (unstructured cases) представляют собой материал с большим количеством данных; они предназначены для оценки стиля и скорости мышления, умения отделить главное от второстепенного и навыков работы в определённой области. Для них существует несколько правильных вариантов ответов и обычно не исключается возможность нахождения нестандартного решения.

**Открытые (первооткрывательские) кейсы** (ground breaking cases) описывают реальные проблемные ситуации, решение которых еще не

найденно. Возможных вариантов решений может быть много. Важно найти наиболее эффективные. Наблюдение за решением такого кейса даёт возможность увидеть, способен ли человек мыслить нестандартно, сколько креативных идей он может выдать за отведённое время. Если проходит групповое решение, то может ли он подхватить чужую мысль, развить её и использовать на практике.

### **5. Метод дискуссии**

Метод дискуссии является базовым в системе интерактивных методов обучения, включаясь в каждый из них как необходимая составляющая. Дискуссия может выступать и как самостоятельный метод интерактивного обучения, представленный множеством модификаций, различающихся способами организации процесса обсуждения. Дискуссия может быть организована в формате «круглого стола».

#### ***Методика проведения дискуссии***

Каждая дискуссия обычно включает четыре стадии развития: *ориентация, реализация, оценка, консолидация.*

На первой стадии происходит процесс постановки проблемы, предполагающей альтернативные подходы к решению, «ориентации» и адаптации участников дискуссии к самой проблеме, друг к другу, общей атмосфере. Именно таким образом начинает выработываться некая установка на решение представленной проблемы.

Стадия реализации – собственно дискуссия, обмен мнениями, аргументация, доказательство и опровержение.

Стадия «оценки» напоминает ситуацию сопоставления информации, различных позиций, возможностей компромисса, формирования единого мнения.

На последней стадии консолидации предполагается выработка идей единых или компромиссных решений, мнений и позиций.

### **6. Самостоятельная работа в группах**

***Работа в малых группах*** может использоваться для решения учебных проблем, коллективного выполнения заданий, обсуждения вопросов занятий, а также в качестве элемента проектной деятельности. Оптимальное количество участников группы 5-7 человек.

Важен синергетический эффект коллективного обсуждения в группах. Данный метод достаточно универсален и в качестве компонента может применяться на различных видах практических занятий.

Активные методы обучения предполагают широкое использование компьютерных средств и программных продуктов для поддержки процессов реализации этих методов, аналитической деятельности и принятия решений.

С развитием мультимедийных технологий появляются новые возможности: наглядность, интерактивность, динамичность, образность, самым главным, по мнению автора, является соблюдение принципа их оптимального использования. Демонстрационные программы позволяют

естественным образом показать процессы в динамике их развития. Они особенно необходимы, когда другими средствами достичь этого невозможно.

### **7. Организация и проведение мастер-классов**

Мастер-класс как интерактивный метод обучения имеет следующие черты:

- это открытая педагогическая система, позволяющая демонстрировать новые возможности педагогики развития и свободы, показывающая способы преодоления консерватизма и рутины.

- это особый жанр обобщения и распространения педагогического опыта, представляющий собой фундаментально разработанный оригинальный метод или авторскую методику, опирающийся на свои принципы и имеющий определенную структуру.

- отличается от других форм трансляции опыта, тем, что в процессе его проведения идет непосредственное обсуждение предлагаемого методического продукта и поиск творческого решения педагогической проблемы, как со стороны участников мастер-класса, так и со стороны преподавателя (мастера, практика).

- это главное средство передачи концептуальной новой идеи своей (авторской) педагогической системы. Преподаватель как профессионал на протяжении ряда лет вырабатывает индивидуальную методическую систему, включающую целеполагание, проектирование, использование последовательности ряда известных дидактических и воспитательных методик, мероприятий, собственные «ноу-хау», учитывает реальные условия работы с различными категориями обучающихся и т.п.

- это эффективная форма передачи знаний и умений, обмена опытом обучения и воспитания, центральным звеном которой является демонстрация оригинальных методов освоения определенного содержания при активной роли всех участников занятия. - это особая форма учебного занятия, которая основана на «практических» действиях показа и демонстрации творческого решения определенной познавательной и проблемной педагогической задачи.

## **4. ОСНОВНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К ОРГАНИЗАЦИИ И ПРОВЕДЕНИЮ ЗАНЯТИЙ В ИНТЕРАКТИВНОЙ ФОРМЕ**

### *1. Подготовка занятия.*

Ведущий (куратор, педагог) производит подбор темы, ситуации, определение дефиниций (все термины, понятия и т.д. должны быть одинаково поняты всеми обучающимися), подбор конкретной формы интерактивного занятия, которая может быть эффективной для работы с данной темой в данной группе. Студенты должны ознакомиться с предлагаемой ситуацией, с проблемой, над решением которой им предстоит работать, а также с целью, которую им нужно достичь. Преподаватель информирует участников о рамочных условиях, правилах работы в группе, дает четкие инструкции о том, в каких пределах участники могут действовать на занятии;



2. *Основная часть*, особенностью которой является определение выбранной формой интерактивного занятия, и включает в себя: – выяснение позиций участников; – сегментация аудитории; – интерактивное позиционирование.

### 3. *Выводы (рефлексия).*

Рефлексия начинается с концентрации участников на эмоциональном аспекте, чувствах, которые испытывали участники в процессе занятия. Второй этап рефлексивного анализа занятия – оценочный (отношение участников к содержательному аспекту использованных методик, актуальности выбранной темы и др.). Рефлексия заканчивается общими выводами, которые делает преподаватель.

Эффективность интерактивного обучения: – интенсификация процесса понимания, усвоения и творческого применения знаний при решении практических задач за счет более активного включения обучающихся в процесс не только получения, но и непосредственного (здесь и теперь) использования знаний; – повышает мотивацию и вовлеченность участников в решение обсуждаемых проблем, что дает эмоциональный толчок к последующей поисковой активности участников, побуждает их к конкретным действиям; – обеспечивает не только прирост знаний, умений, навыков, способов деятельности и коммуникации, но и раскрытие новых возможностей обучающихся, является необходимым условием для становления и совершенствования компетентностей через включение участников образовательного процесса в осмысленное переживание индивидуальной и коллективной деятельности для накопления опыта, осознания и принятия ценностей; – изменяет не только опыт и установки участников, но и окружающую действительность, так как интерактивные методы обучения являются имитацией интерактивных видов деятельности.