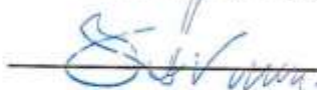


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ЮРИДИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

«Утверждено»
Решением Ученого Совета УрГЮУ
от «22» июня 2020 года



Председатель Ученого совета УрГЮУ,
Ректор УрГЮУ, профессор,
доктор юридических наук
В.А. Бублик

**Методические рекомендации по активным и интерактивным формам
проведения учебных занятий**

Основная профессиональная образовательная программа высшего
образования – программа магистратуры по направлению подготовки

40.04.01 Юриспруденция

(профиль (магистерская программа): **Правовое обеспечение деятельности
государственных и муниципальных органов**)

Методические рекомендации по активным и интерактивным формам проведения учебных занятий

В соответствии с федеральными государственными образовательными стандартами (ФГОС) реализация учебного процесса должна предусматривать проведение занятий в интерактивных и активных формах.

Внедрение интерактивных форм обучения – одно из важнейших направлений совершенствования подготовки студентов в современном вузе.

Интерактивные методы основаны на принципах взаимодействия, активности обучаемых, опоре на групповой опыт, обязательной обратной связи. Создается среда образовательного общения, которая характеризуется открытостью, взаимодействием участников, равенством их аргументов, накоплением совместного знания, возможностью взаимной оценки и контроля.

В образовании сложились, утвердились и получили широкое распространение в общем три формы взаимодействия преподавателя и студентов:

1. Пассивные методы
2. Активные методы
3. Интерактивные методы

При использовании активных форм обучения студент вступает в диалог с преподавателем, участвует в познавательном процессе, выполняя различные задания, способствующие обмену информацией, принятию нестандартных решений, умению избегать повторения ошибок, убедительности в изложении своей позиции.

При использовании интерактивных форм обучения студент вступает во взаимодействие как с преподавателем, так и с другими студентами. Эти формы обучения обеспечивают наиболее эффективное достижение поставленных целей. Интерактивные формы обучения предполагают сообучение (коллективное, обучение в сотрудничестве), причем и обучающийся, и педагог являются субъектами учебного процесса. Педагог чаще выступает лишь в роли организатора процесса обучения, в том числе самостоятельной работы студенты.

Использование активных и интерактивных форм обучения на лекции приводит к повышению мотивации студентов и их вовлеченности в процесс освоения дисциплины, обсуждению вопросов, что дает эмоциональный толчок к последующей самостоятельной работе студента, в частности поисковой активности материала, совершению конкретных действий.

Формы проведения активных и интерактивных лекций:

Проблемная лекция: преподаватель в начале и по ходу изложения лекционного материала сознательно создает проблемные ситуации и вовлекает студентов в их анализ. Разрешая вопросы, заложенные в проблемных ситуациях, обучающиеся самостоятельно приходят к выводам, которые преподаватель сообщает в качестве новых знаний.

Лекция-диалог. Содержание подается через серию вопросов, на которые студенты должны отвечать непосредственно в ходе лекции.

Лекция-дискуссия. Преподаватель при изложении лекционного материала не только использует ответы слушателей на его вопросы, но и организует свободный обмен мнениями в интервалах между логическими разделами.

Лекция с разбором конкретных ситуаций по форме организации похожа на лекцию-дискуссию, в которой вопросы для обсуждения заменены конкретной ситуацией, предлагаемой обучающимся для анализа в устной или письменной форме. Обсуждение конкретной ситуации может служить прелюдией к дальнейшей традиционной лекции и использоваться для акцентирования внимания аудитории на изучаемом материале.

Формы проведения активных и интерактивных практических занятий.

Практические занятия характеризуются двумя взаимосвязанными признаками:

- самостоятельным изучением студентами программного материала;
- обсуждением результатов их последующей деятельности.

На практических занятиях студенты учатся выступать с самостоятельными сообщениями, дискутировать, отстаивать свои суждения.

Дискуссия обеспечивает активное, глубокое, личностное усвоение знаний. Активное, заинтересованное, эмоциональное обсуждение ведет к осмысленному усвоению новых знаний, может заставить человека задуматься, изменить или пересмотреть свои установки. Во время дискуссии осуществляется активное взаимодействие обучающихся. Обратная связь с обучающимися. Дискуссия обеспечивает видение того, насколько хорошо группа понимает обсуждаемые вопросы, и не требует применения более формальных методов оценки.

Дискуссионный метод помогает решать следующие задачи:

- обучение участников анализу реальных ситуаций, а также формирование навыков отделения важного от второстепенного и формулирования проблемы; – моделирование особо сложных ситуаций, когда даже самый способный студент не в состоянии единолично охватить все аспекты проблемы;
- формирование способности критически оценивать и защищать свои убеждения.

Мозговой штурм (мозговая атака) — является наиболее свободной формой дискуссии, хорошим способом быстрого включения всех членов группы в работу на основе свободного выражения своих мыслей по рассматриваемому вопросу. Он используется для коллективного решения проблем при разработке конкретных проектов, где предполагаются генерация в группе разнообразных идей, их отбор и критическая оценка.

Кейс-технологии. «Кейс» — от англ. «case» — «происшествие» или «событие». Кейс-технологиям относятся: – метод ситуационного анализа; – ситуационные задачи и упражнения; – анализ конкретных ситуаций (кейс-стади); – метод кейсов; – метод инцидента; – метод разбора деловой корреспонденции; – игровое проектирование; – метод ситуационно-ролевых игр.

Метод анализа конкретных ситуаций. Под конкретной ситуацией понимается событие, которое включает в себя противоречие (конфликт) или выступает в противоречии с окружающей средой. Как правило, эти ситуации характеризуются неопределенностью, непредсказуемостью появления и представляют собой нежелательное нарушение или отклонение в социальных, экономических, организационных, педагогических, производственных и технологических процессах. Однако данный метод может включать и ситуации, в которых присутствует положительный пример или опыт, изучение и заимствование которого приводит к повышению качества производственной и общественной деятельности.

Особый вид метода анализа конкретных ситуаций представляет **метод «кейс-стади» (Case-study)**. Кейс-стади — это вид учебного занятия, сочетающий в себе несколько методов (самостоятельная работа с научной литературой, учебной информацией, документами; анализ конкретных ситуаций; мозговой штурм; дискуссия; метод проектов и др.) и форм (практического занятия, семинара, деловой или ролевой игры и др.) обучения. Речь идет о таком виде аудиторного занятия, на котором студенты, предварительно изучив информационный пакет учебного материала (кейс), ведут

коллективный поиск новых идей, а также определяют оптимальные пути, механизмы и технологии их реализации. Использование метода «кейс-стади» особенно ценно при изучении тех разделов учебных дисциплин, где необходимо осуществить сравнительный анализ, и где нет однозначного ответа на поставленный вопрос, а имеется несколько научных подходов, взглядов, точек зрения. Результатом использования «кейс-стади» являются не только полученные знания, но и сформированные навыки профессиональной деятельности, профессионально-значимых качества личности.

Игра — это форма деятельности (чаще — совместной деятельности) людей, воссоздающая те или иные практические ситуации и систему взаимоотношений, одно из средств активизации учебного процесса в системе образования. Выделяют две основные категории игр:

Деловые игры. В наиболее общем виде деловую игру можно определить как метод имитации (подражания, изображения, отражения), принятия управленческих решений в различных ситуациях (путем проигрывания, разыгрывания) по заданным или вырабатываемым самими участниками игры правилам. Основные характеристики деловой игры, отличающие ее от других интерактивных обучающих технологий:

– моделирование процесса труда (деятельности) руководителей и специалистов по выработке профессиональных решений;

- наличие общей цели у всей группы;
- распределение ролей между участниками игры;
- различие ролевых целей при выработке решений;
- взаимодействие участников, исполняющих те или иные роли;
- групповая выработка решений участниками игры;
- реализация цепочки решений в игровом процессе;
- многоальтернативность решений;
- наличие управляемого эмоционального напряжения.

Ролевые игры. Ролевая игра — это эффективная отработка вариантов поведения в тех ситуациях, в которых могут оказаться обучающиеся (например, аттестация, защита или презентация какой-либо разработки, конфликт с однокурсниками и др.). Игра позволяет приобрести навыки принятия ответственных и безопасных решений в учебной ситуации. Признаком, отличающим ролевые игры от деловых, является отсутствие системы оценивания по ходу игры. Такие игры проводятся с целью внедрения новой практики в некоторой профессиональной сфере.