

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДИК В ПРЕПОДАВАНИИ ЮРИДИЧЕСКИХ ДИСЦИПЛИН**

**Баглай Ю.В., канд.юрид. наук, Чеснокова О.А.  
Оренбургский государственный университет**

Преподавание юридических дисциплин имеет свою специфику, так как требует тщательной методической оснащённости, в том числе предполагает использование нормативно-правовых актов, обобщений судебной практики, предоставляемой Верховным Судом Российской Федерации.

Вместе с тем, учитывая большой объем самостоятельной работы студентов и недостаточность лекционных часов, необходимо значительное внимание уделять содержанию практических занятий студентов, изучающих юриспруденцию.

В этом отношении рекомендуется преподавателям в данной области использовать интерактивные методики. Данный метод способствует тщательному усвоению изучаемых дисциплин, в том числе дисциплин криминального цикла: уголовного права, уголовно-исполнительного права, специальных курсов.

Интерактивные формы занятий способствуют интеллектуальному развитию юридической мысли, развивают у студентов умение реагировать на нестандартные ситуации, в короткое время принимать решения, умение моделировать и разрешать конфликтные ситуации.

Правы те специалисты, которые отдают предпочтение интерактивным методам образования. «Интерактивное обучение позволяет решать одновременно несколько задач, главной их которых является развитие коммуникативных умений и навыков, помогает установлению эмоциональных контактов между обучающимися, обеспечивает воспитательную задачу, поскольку приучает работать в команде, прислушиваться к мнению своих товарищей. Использование интерактивных форм в процессе обучения, как показывает практика, снимает нервную нагрузку обучающихся, дает возможность менять формы их деятельности, переключать внимание на узловые вопросы темы занятий. Основой интерактивных подходов являются интерактивные упражнения и задания, которые выполняются обучаемыми. Основное отличие интерактивных упражнений и заданий заключается в том, что они направлены не только и не столько на закрепление уже изученного материала, сколько на изучение нового» [1].

Ученые подразделяют методы обучения на три группы: пассивный метод; активный метод; интерактивный метод. «Под активным методом следует понимать форму взаимодействия учащихся и преподавателя, при которой преподаватель и обучающиеся взаимодействуют друг с другом в ходе занятия и учащиеся здесь - не пассивные слушатели, а активные участники занятия. Если пассивный метод предполагал авторитарный стиль взаимодействия, то активный ориентирован на демократический стиль. Также стоит отметить, что

между активным и интерактивным методами иногда ставят знак равенства, однако, несмотря на общность, эти методы имеют различия. Интерактивный метод можно рассматривать как наиболее современную форму активного метода. Итак, слово интерактивный означает взаимодействовать, находиться в режиме беседы, диалога с кем-либо. Другими словами, в отличие от активного метода интерактивный ориентирован на более широкое взаимодействие обучающихся не только с преподавателем, но и друг с другом и на доминирование активности учащихся в процессе обучения. Место преподавателя в интерактивных занятиях сводится к направлению деятельности учащихся на достижение целей занятия» [2].

Для эффективной реализации федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования в преподавании юридических дисциплин (в том числе дисциплин криминального цикла) особое внимание следует уделять интерактивным формам проведения практических занятий, таким как интерактив, утверждение – провокация, свободная трибуна, деловая игра, идея дня.

Интерактив «утверждение – провокация» формирует у студентов умение быстро реагировать на конфликтные ситуации, предлагаемые преподавателем. В начале интерактива преподаватель формулирует и представляет группе утверждение – провокацию согласно теме практического занятия. Затем студенты делятся на две подгруппы. Первая из них соглашается с утверждением – провокацией, с приведением аргументов в его подтверждение. Студенты второй подгруппы, наоборот, не соглашаются с утверждением – провокацией и приводят свои аргументы в его опровержение. Время на выступления регламентируются преподавателем и оставляют не более трех минут. Студенты не вправе менять состав подгрупп, даже если они не согласны с позицией, навязанной преподавателем, а должны найти аргументы для ее подтверждения. Заключительное слово остается за преподавателем, который определяет, какая из подгрупп была более убедительной.

Интерактив «свободная трибуна» способствует свободной риторике. Студент по своему желанию имеет право высказать свои рассуждения на любую проблему темы. Его точка зрения должна быть аргументирована и обоснована с точки зрения законодательства и судебной практики. Время для рассуждений ограничивается преподавателем. Остальные студенты, обсуждают мнение выступающего, также в свободной форме. Могут задаваться вопросы выступающему. Количество студентов, желающих выступить в данном интерактиве, не ограничивается.

Интерактив «деловая игра» представляет собой коммуникативную форму общения. Игра состоит из двух основных периодов: работы в малых группах (формируются преподавателем) и докладов результатов работы всей студенческой группе. Она жестко регламентируется по времени координатором малой группы и – на выступлении – преподавателем. Время каждого периода обозначается в начале игры. Во время работы в малых группах должен быть выделен короткий период «мозгового штурма», во время которого всеми

участниками группы (за этим следит координатор) набрасываются основные идеи по полученному заданию. В этот период запрещена критика идей и их обсуждение. И критика (доброжелательная), и обсуждение возможны и необходимы после того, как группа сочтет достаточным количество предложенных идей. Принятые идеи должны получить свое графическое воплощение – на ватманах. Кроме того, поощряется и нетрадиционное решение воплощения – песня, танец, стихи, рисунки и т.д. Доклад представляется всеми участниками группы.

Интерактив «идея дня» одна из самых сложных форм интерактивных методик. Интерактив направлен на выявление способностей отстаивать свои идеи и вести научную полемику в специально создаваемой мягко конфликтной ситуации. Поэтому участники интерактива узнают о своем участии в нем только в момент проведения. Главные действующие лица: автор идеи; четыре его оппонента, два защитника (защитники выдвинутой идеи) и независимый эксперт, назначаются преподавателем. Поскольку данные сведения не разглашаются, постольку все студенты должны быть готовы к тому, чтобы выступить в обозначенных ролях. Автор идеи в течение семи - десяти минут должен показать суть своей идеи (согласно теме практического занятия) и доказать аудитории ее правоту или преимущества, по сравнению с другими. Оппоненты имеют право каждый на два вопроса к автору для прояснения его позиции или сформирования продуктивной критики (время на формулирование вопросов и время на ответы одному оппоненту в общей сложности не должно превышать пяти минут – по каждому вопросу и ответу в совокупности). Оппоненты не имеют права согласиться с выдвинутой идеей, как бы она им не понравилась. Они должны найти достаточно убедительные аргументы, показывающие или несостоятельность, или уязвимость позиции автора. На выступление оппонента отводится до пяти минут. Вопросы ему не задаются. Защитники также имеют право на два вопроса к автору, с тем же временным запасом. На выступление им дается также до пяти минут, и они также не вправе критиковать позицию автора, а должен найти ее не прозвучавшие сильные стороны. Защитники выступают между оппонентами. Далее следуют короткие – по две – три минуты – выступления остальных студентов группы. Высказаться должен каждый студент, не задействованный в основных ролях. Завершает интерактив независимый эксперт. Ему отводится десять минут, он подводит – аргументировано – итоги обсуждения.

Интерактив в собственном смысле слова. Его смысл – в максимальном участии в обсуждении предложенной проблемы всех студентов группы. Поэтому не допускаются любые выступления, превышающие по времени три минуты. Студенты, нашедшие себя в числе предлагающих основные обсуждаемые идеи, готовят таковые по теме практического занятия: максимум две идеи (укладывающиеся в рамки темы), с краткой аргументацией, которые должны быть доложены в пределах 5 минут. Вопросы в интерактиве не задаются. После вброса обсуждаемых идей идет обсуждение, в которое преподаватель включает последовательно и по своему усмотрению любого

присутствующего студента. Соответственно в интерактиве необходимо быть готовым к выступлению каждому, отказаться от участия в обсуждении нельзя. Хотя и инициативное участие, спровоцированное преподавателем, поощряется. Дважды выступать в интерактиве нельзя, за исключением авторов идей, которые начинают и заканчивают интерактив. Итоги интерактива подводят авторы обсуждаемых идей. Они должны оценить: 1) вызвала ли интерес брошенная ими идея; 2) получила ли она развитие; 3) готовы ли они скорректировать свои идеи, как результат состоявшегося обсуждения, а, возможно, отказаться от них.

Рассмотренными нами интерактивные методики необходимо максимально внедрять в процесс ведения практических (семинарских) занятий по юридическим дисциплинам.

Интерактивные формы занятий справедливо признаются сегодня наиболее эффективными для усвоения материала, в том числе будущими юристами. Данное обстоятельство имеет немаловажное значение в контексте последующих научных исследований. Студент приобретает необходимые навыки и умения для научной работы, которая, в конечном результате, выражается в итоговой магистерской диссертации.

#### *Список литературы*

1. *Информационно-аналитический обзор: интерактивные методы обучения в образовательных учреждениях высшего профессионального образования [Электронный ресурс]. - Режим доступа: [http://apu-fsin.ru/service/otumr/material\\_int\\_form.html](http://apu-fsin.ru/service/otumr/material_int_form.html) (дата обращения 19.12.2017)*

2. *Андропова Т.А., Тарасенко О.А. Активные и интерактивные формы проведения занятий для бакалавров и магистров [Электронный ресурс] / Т.А. Андропова, О.А. Тарасенко // Юридическое образование и наука. – 2013. - №2 .– С.33-37.*