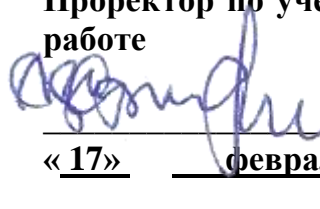




МЕЖДУНАРОДНЫЙ ЮРИДИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

УТВЕРЖДАЮ

**Проректор по учебной и методической
работе**


С.И.Сильченко

« 17 » февраля 2017 г.

**МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ
ПО ПРОВЕДЕНИЮ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ
ИННОВАЦИОННЫХ ФОРМ ОБУЧЕНИЯ
В МЕЖДУНАРОДНОМ ЮРИДИЧЕСКОМ ИНСТИТУТЕ**

*Обсуждены и рекомендованы на заседании
УМС, протокол от 16.02.2017 № 69*

**Москва
2017**

1. Общие положения

1.1. Методические рекомендации по проведению учебных занятий с использованием инновационных форм обучения (далее - методические рекомендации) в Международном юридическом институте и его филиалах (далее – Институт) предназначены для преподавателей и обучающихся по реализуемым, в соответствии с лицензией Института на осуществление образовательной деятельности, основным профессиональным образовательным программам: образовательным программам среднего профессионального образования, образовательным программам высшего образования, основным программам профессионального обучения, а также дополнительным образовательным программам.

1.2. Проведение учебных занятий с применением различных инновационных - активных и интерактивных - форм обучения (интерактивные лекции, компьютерные симуляции, деловые и ролевые игры, анализ конкретных ситуаций, психологические и иные тренинги, групповые дискуссии и т.д.) с целью формирования и развития общих и профессиональных навыков и компетенций обучающихся является одним из необходимых условий реализации образовательных программ на основе федеральных государственных образовательных стандартов (далее - ФГОС).

1.3. Учебные занятия с использованием инновационных (активных и интерактивных) форм обучения проводятся в том случае, если это предусмотрено соответствующим ФГОС и (или) элементами образовательной программы Института (учебным планом, рабочей программой дисциплины и т. д).

2. Рекомендации по проведению учебных занятий с применением инновационных (активных и интерактивных) форм обучения

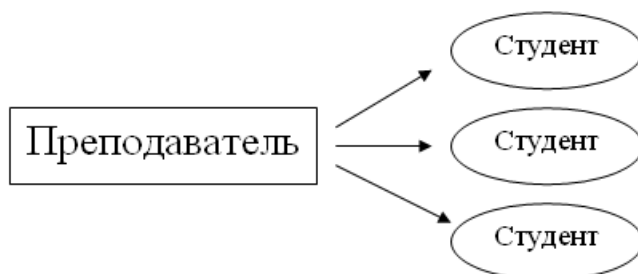
2.1. Инновационность учебной работы заключается в целенаправленном внедрении в образовательный процесс новых технологий, способствующих эффективному обучению. Инновационный подход ориентирует на внесение в процесс обучения новизны, обусловленной особенностями динамики развития жизни и деятельности, спецификой дистанционного обучения и потребностями личности, общества и государства в выработке у обучающихся социально полезных знаний, убеждений, черт и качеств характера, отношений и опыта поведения.

2.2. В педагогике различают несколько моделей обучения:

1) пассивная - обучающийся выступает в роли "объекта" обучения (слушает и смотрит);

- 2) активная - обучающийся выступает "субъектом" обучения (самостоятельная работа, творческие задания);
- 3) интерактивная - взаимодействие.

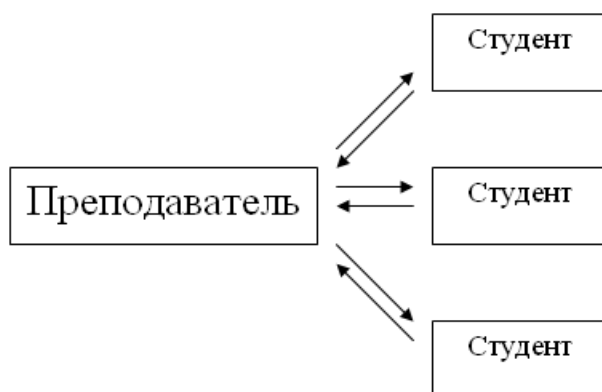
Рис. 1. Пассивный метод обучения



2.3. Использование активных и интерактивных моделей обучения предусматривает моделирование жизненных ситуаций, использование ролевых игр, совместное решение проблем. Исключается доминирование какого-либо участника учебного процесса или какой-либо идеи. Из объекта воздействия обучающийся становится субъектом взаимодействия, он сам активно участвует в процессе обучения, следуя своим индивидуальным маршрутом.

2.4. *Активное обучение* – форма обучения, направленная на развитие у обучающихся самостоятельного мышления и способности квалифицированно решать нестандартные профессиональные задачи. Цель обучения – развитие познавательной деятельности обучающихся, вовлечение их в решение проблем, расширение и углубление знаний и одновременное развитие практических навыков и умения мыслить, размышлять, осмысливать свои действия. Активные методы обучения обеспечивают проявление большей активности, чем традиционные методы.

Рис. 2. Активный метод обучения



Отличительные особенности активных форм проведения занятий:

- целенаправленная активизация мышления, когда обучающийся вынужден быть активным независимо от его желания;
- достаточно длительное время активности обучаемых (в течение всего занятия);
- самостоятельная творческая выработка решений, повышенная степень мотивации эмоциональности обучаемых;
- взаимодействие обучаемых строится преподавателем посредством прямых и обратных связей.

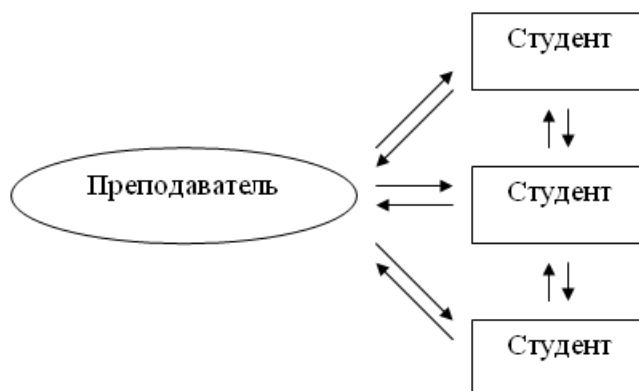
2.5. *Интерактивное обучение* – это специальная форма организации познавательной деятельности, основанная на взаимодействии обучающихся с преподавателем и друг с другом.

Она имеет в виду вполне конкретные и прогнозируемые цели:

повышение эффективности образовательного процесса, достижение высоких результатов;

- усиление мотивации к изучению дисциплины;
- формирование и развитие профессиональных навыков обучающихся;
- формирование коммуникативных навыков;
- развитие навыков анализа и рефлексивных проявлений;
- развитие навыков владения современными техническими средствами и технологиями восприятия и обработки информации;
- формирование и развитие умения самостоятельно находить информацию и определять ее достоверность;
- сокращение доли аудиторной работы и увеличение объема самостоятельной работы обучающихся.

Рис. 3. Интерактивный метод обучения



Особенности интерактивного обучения:

1. Образовательный процесс организован 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, освоения образовательного 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 новое знание, но и развивает саму познавательную деятельность, переводит ее на более высокие формы кооперации и сотрудничества.

2. Основные методические принципы интерактивного обучения:

- тщательный подбор рабочих терминов, учебной, профессиональной лексики, условных понятий;

- всесторонний анализ конкретных практических примеров управленческой и профессиональной деятельности, в котором обучающиеся выполняют различные ролевые функции;

- поддержание всеми обучающимися непрерывного визуального контакта между собой;

- выполнение на каждом занятии одним из обучающихся функции руководителя, который инициирует обсуждение учебной проблемы;

- активное использование технических учебных средств, в том числе слайдов, фильмов, роликов, видеоклипов, интерактивной доски, с помощью которых иллюстрируется учебный материал;

- постоянное поддержание преподавателем активного внутригруппового взаимодействия, снятие им напряженности;

- оперативное вмешательство преподавателя в ход дискуссии в случае возникновения непредвиденных трудностей, а также в целях пояснения новых для слушателей положений учебной программы;

- интенсивное использование индивидуальных занятий (домашние задания творческого характера) и индивидуальных способностей в групповых занятиях;

- осуществление взаимодействия в режиме строгого соблюдения сформулированных преподавателем норм, правил, поощрений (наказаний) за достигнутые результаты;

- обучение принятию решений в условиях жесткого регламента и наличия элемента неопределенности информации.

2.5. В Институте могут проводиться учебные занятия с использованием

следующих форм активного и интерактивного обучения:

2.5.1. Интерактивная лекция. Лекция – это учебная технология, с помощью которой представитель образовательной организации, обычно преподаватель, используя определенный промежуток времени, устно предоставляет информацию и мысли на определенную тему определенному кругу учащихся. При этих условиях создается обучающая ситуация, где основной задачей каждого учащегося является получение информации. Однако, современная лекция не должна сводиться к простой трансляции знаний, предпочтительно введение ряда интерактивных приемов:

1. Активизация индивидуальной или групповой работы обучающихся во время лекции. Например, вместо того, чтобы задавать вопрос и спрашивать первого поднявшего руку обучающегося, можно попросить всех подумать, обсудить свои мысли с соседом, и лишь затем позволить желающему ответить на вопрос, позволяя, таким образом, всем обучающимся принять участие в обсуждении заданного вопроса. Задавая вопрос, следует точно определить критерии ответа: «Приведите 2-3 примера для того, чтобы доказать свое мнение» или «Представьте, что вы убеждаете клиента – 4-5 предложений».

2. Использование интерактивных видов деятельности. Обучающиеся могут описывать предложенные им миниатюры, интерпретировать диаграммы, производить самостоятельные вычисления, принимать совместные решения по заданной проблеме.

3. Оценка степени усвоения рассмотренного на лекции материала. Опрашивать обучающихся можно и индивидуально, предварительно предупредив, оценивается опрос или нет. Для этого раздаются карточки с разными вариантами ответов, одну из которых обучающиеся должны поднять одновременно после того, как прослушали вопрос. Или же предложить им заполнить пропуски в заранее подготовленных карточках. Такое упражнение можно предложить в конце лекции, с целью оценки понимания материала обучающимися, а можно – в течение лекции, позволив забрать карточки, чтобы потом они могли восстановить в памяти прослушанную лекцию. В конце лекции обучающимся можно предложить письменно ответить на несколько вопросов по пройденному материалу, а следующую лекцию начать с обсуждения полученных ответов. Можно предложить следующие вопросы: «Какова основная мысль лекции?», «Какая часть лекции оказалась наиболее трудной для понимания?», «Какие вопросы у вас возникали по мере прослушивания лекции?», «Какую часть лекции вы находите излишней, ненужной?», «Какие важные вопросы, по вашему мнению, остались неотмеченными?».

2.5.2. Презентация на основе современных мультимедийных

средств. Презентация - эффективный способ донести информацию, наглядно представить содержание, выделить и проиллюстрировать сообщение и его содержательные функции.

3. Метод проектов - это способ достижения дидактической цели через детальную разработку проблемы (технологии), которая должна завершиться вполне реальным, осязаемым практическим результатом, оформленным тем или иным образом; это совокупность приёмов, действий обучающихся в их определённой последовательности для достижения поставленной задачи - решения проблемы, лично значимой для учащихся и оформленной в виде некоего конечного продукта.

Основное предназначение метода проектов состоит в предоставлении обучающимся возможности самостоятельного приобретения знаний в процессе решения практических задач или проблем, требующего интеграции знаний из различных предметных областей. Если говорить о методе проектов как о педагогической технологии, то эта технология предполагает совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути. Преподавателю в рамках проекта отводится роль разработчика, координатора, эксперта, консультанта.

Индивидуальный проект по учебной дисциплине выполняется обучающимися по программе подготовки специалистов среднего звена по специальности 40.02.01 Право и организация социального обеспечения. Методические указания, касающиеся требований к содержанию, оформлению, презентации, порядку защиты, критериям оценивания индивидуального проекта, изложены в отдельном локальном нормативном акте Института.

2.5.4. Деловая игра - это метод группового обучения совместной деятельности в процессе решения общих задач в условиях максимально возможного приближения к реальным проблемным ситуациям. Деловые игры в профессиональном обучении воспроизводят действия участников, стремящихся найти оптимальные пути решения производственных, социально-экономических педагогических, управленческих и других проблем.

Началу деловой игры предшествует изложение проблемной ситуации, формирование цели и задач игры, организация команд и определение их заданий, уточнение роли каждого из участников. Взаимодействие участников игры определяется правилами, отражающими фактическое положение дел в соответствующей области деятельности. Подведение итогов и анализ оптимальных решений завершают деловую игру.

С помощью деловой игры можно определить: наличие тактического и (или) стратегического мышления; способность анализировать собственные возможности и выстраивать соответствующую линию поведения; способность

анализировать возможности и мотивы других людей и влиять на их поведение.

Проведение деловой игры, как правило, состоит из следующих частей:

- инструктаж преподавателя о проведении игры (цель, содержание, конечный результат, формирование игровых коллективов и распределение ролей);
- изучение обучающимися документации (сценарий, правила, поэтапные задания), распределение ролей внутри подгруппы;
- собственно игра (изучение ситуации, обсуждение, принятие решения, оформление);
- публичная защита предлагаемых решений;
- определение победителей игры;
- подведение итогов и анализ игры преподавателем.

Использование деловых игр способствует развитию навыков критического мышления, коммуникативных навыков, навыков решения проблем, обработке различных вариантов поведения в проблемных ситуациях.

Ролевые игры являются разновидностью деловых игр. В этих играх отрабатывается тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса ситуации, между обучающимися распределяются роли с «обязательным содержанием», характеризующиеся различными интересами; в процессе их взаимодействия должно быть найдено компромиссное решение. В основе разыгрывания ролей всегда лежит конфликтная ситуация. Обучающиеся, не получившие роли, наблюдают за ходом игры и участвуют в ее заключительном анализе.

Еще одной модификацией деловой игры является имитационная игра. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации или органа публичной власти, например, судебного органа (игровой судебный процесс). Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность (кабинет начальника цеха, зал заседаний). Сценарий имитационной игры, кроме сюжета события, содержит описание структуры и назначения имитируемых процессов и объектов.

2.5.5. Анализ конкретных ситуаций. Конкретная ситуация (англ. case - случай, ситуация) – это любое событие, которое содержит в себе противоречие или вступает в противоречие с окружающей средой. Ситуации могут нести в себе как позитивный, так и отрицательный опыт. Кейс-метод или *метод case-study* – усовершенствованный метод анализа конкретных ситуаций, метод активного проблемно-ситуационного анализа, основанный на

обучении путем решения конкретных задач – ситуаций (решение кейсов).

Метод case-study относится к неигровым имитационным активным методам обучения. При анализе конкретных ситуаций у обучающихся развиваются навыки групповой, командной работы, что расширяет возможности для решения типичных проблем в рамках изучаемой тематики. При изучении конкретных ситуаций обучающийся должен понять ситуацию, оценить обстановку, определить, есть ли в ней проблема и в чем ее суть. Определить свою роль в решении проблемы и выработать целесообразную линию поведения. Метод конкретных ситуаций можно разбить на этапы: подготовительный, ознакомительный, аналитический и итоговый.

Непосредственная цель метода case-study - обучающиеся должны проанализировать ситуацию, разобраться в сути проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них. Кейсы делятся на практические (отражающие реальные жизненные ситуации), обучающие (искусственно созданные, содержащие значительные элемент условности при отражении в нем жизни) и исследовательские (ориентированные на проведение исследовательской деятельности посредством применения метода моделирования).

Метод case-study развивает следующие навыки:

1. Аналитические – умение отличать данные от информации, классифицировать, выделять существенную и несущественную информацию, анализировать, представлять и добывать ее, находить пропуски информации и уметь восстанавливать их. Мыслить ясно и логично.

2. Практические – пониженный по сравнению с реальной ситуацией уровень сложности проблемы, представленной в кейсе, способствует формированию на практике навыков использования различных методов и принципов.

3. Творческие.

4. Коммуникативные – умение вести дискуссию, убеждать окружающих, использовать наглядный материал, кооперироваться в группы, защищать собственную точку зрения, составлять краткий, но убедительный отчет.

5. Социальные – оценка поведения людей, умение слушать, поддерживать в дискуссии или аргументировать противоположное мнение и т.п.

6. Самоанализ – несогласие в дискуссии способствует осознанию и анализу мнения других и своего собственного.

Хороший кейс должен удовлетворять следующим требованиям: соответствовать четко поставленной цели создания; иметь соответствующий уровень трудности; иллюстрировать несколько аспектов; быть актуальным на сегодняшний день; иллюстрировать типичные ситуации; развивать аналитическое мышление; провоцировать дискуссию; иметь несколько решений.

2.5.6. Тренинг (англ. training от train — обучать, воспитывать) — метод интерактивного обучения, направленный на развитие знаний, умений и навыков и социальных установок, целью которого является развитие компетентности межличностного и профессионального поведения в общении. Достоинство тренинга заключается в том, что он обеспечивает активное вовлечение всех участников в процесс обучения. Можно выделить основные типы тренингов по критерию направленности воздействия и изменений — навыковый, психотерапевтический, социально-психологический, бизнес-тренинг.

2.5.7. Групповая, научная дискуссия, диспут. Дискуссия — это целенаправленное обсуждение конкретного вопроса, сопровождающееся обменом мнениями, идеями между двумя и более лицами. Задача дискуссии - обнаружить различия в понимании вопроса и в споре установить истину. Дискуссии могут быть свободными и управляемыми.

К технике управляемой дискуссии относятся: четкое определение цели, прогнозирование реакции оппонентов, планирование своего поведения, ограничение времени на выступления и их заданная очередность.

Групповая дискуссия (обсуждение вполголоса). Для проведения такой дискуссии все обучающиеся, присутствующие на практическом занятии, разбиваются на небольшие подгруппы, которые обсуждают те или иные вопросы, входящие в тему занятия. Обсуждение может организовываться двояко: либо все подгруппы анализируют один и тот же вопрос, либо какая-то крупная тема разбивается на отдельные задания. Традиционные материальные результаты обсуждения таковы: составление списка интересных мыслей, выступление одного или двух членов подгрупп с докладами, составление методических разработок или инструкций, составление плана действий. Очень важно в конце дискуссии сделать обобщения, сформулировать выводы, показать, к чему ведут ошибки и заблуждения, отметить все идеи и находки группы.

Диспут происходит от латинского disputare — рассуждать, спорить. В тех ситуациях, когда речь идет о диспуте, имеется в виду коллективное обсуждение нравственных, политических, литературных, научных, профессиональных и других проблем, которые не имеют общепринятого, однозначного решения. В процессе диспута его участники высказывают различные суждения, точки зрения, оценки на те или иные события, проблемы. Важной особенностью диспута является строгое соблюдение заранее принятого регламента и темы.

2.5.8. Метод работы в малых группах (результат работы студенческих исследовательских групп). Групповое обсуждение кого-либо вопроса направлено на достижение лучшего взаимопонимания и нахождения истины.

Групповое обсуждение способствует лучшему усвоению изучаемого материала. Оптимальное количество участников - 5-7 человек. Перед обучающимися ставится проблема, выделяется определенное время, в течение которого они должны подготовить аргументированный обдуманый ответ. Преподаватель может устанавливать правила проведения группового обсуждения – задавать определенные рамки обсуждения, ввести алгоритм выработки общего мнения, назначить лидера и др. В результате группового обсуждения вырабатывается групповое решение совместно с преподавателем.

Разновидность группового обсуждения является *круглый стол*. Круглый стол - один из способов организации обсуждения некоторого вопроса. Данный способ характеризуется следующими признаками: цель обсуждения — обобщить идеи и мнения относительно обсуждаемой проблемы; все участники круглого стола выступают в роли проponentов (должны выразить мнение по поводу обсуждаемого вопроса, а не по поводу мнений других участников); все участники обсуждения равноправны; никто не имеет права диктовать свою волю и решения.

2.5.9. Метод «мозгового штурма» (англ. brainstorming) — оперативный метод решения проблемы на основе стимулирования творческой активности, при котором участникам обсуждения предлагают высказывать как можно большее количество вариантов решения, в том числе самых фантастичных. Затем из общего числа высказанных идей отбирают наиболее удачные, которые могут быть использованы на практике. Является методом экспертного оценивания.

На первом этапе проведения «мозгового штурма» группе задается определенная проблема для обсуждения, участники по очереди высказывают предложения. На втором этапе обсуждают высказанные предложения, возможна дискуссия. На третьем этапе группа представляет презентацию результатов по заранее определенному принципу.

Для проведения «мозгового штурма» возможно деление участников на несколько групп: генераторы идей, которые высказывают различные предложения, направленные на разрешение проблемы; критики, которые пытаются найти отрицательное в предложенных идеях; аналитики, которые привязывают выработанные предложения к конкретным реальным условиям с учетом критических замечаний.

2.5.10. Компьютерная симуляция – (англ. simulation «моделирование») имитация процесса с помощью механических или компьютерных устройств; чаще всего слово «симулятор» используется применительно к компьютерным программам.

В Институте возможно применение метода компьютерной симуляции

на основе программного обеспечения «Mirapolis». Mirapolis - интегрированная образовательная среда, обеспечивающая доступ обучающимся и работникам к базе электронных учебно-методической документации, средств тестирования, интерактивных дидактических инструментов обучения, позволяющая проводить видео-телеконференции с прямым и обратным каналами, обеспечивающая интерактивное взаимодействие в виртуальной комнате обучающихся и преподавателей в процессе изучения дисциплин.

2.5.11. Видео-телеконференция - вузовское, межвузовское собрание, совещание представителей вузов с обменом звуко- и видеоинформации. Такие собрания обычно проводятся в оборудованных конференц-залах с использованием специального оборудования для конференций (проекторы, экраны, системы синхронного перевода и пр.)

Технология видеоконференции позволяет людям видеть и слышать друг друга, обмениваться данными и совместно обрабатывать их в интерактивном режиме. Количество участников может быть два и более (видеоконференцсвязь). Это дает возможность соединения с разными городами, странами.

2.5.12. Семинар в диалоговом режиме – это групповое практическое занятие под руководством преподавателя, где обучающиеся закрепляют знания, учатся стандартным процедурам и поисковой деятельности при решении задач и упражнений, точно и доказательно выражать свои мысли на языке конкретной науки. Данный вид аудиторного занятия предполагает обсуждение проблем темы, результатов индивидуальных (домашних) заданий в вопросно-ответной форме в виде беседы преподавателя с обучающимися.

В учебном процессе могут применяться и другие инновационные формы обучения, предусмотренные конкретными образовательными программами.

Современное образование без использования активных, интерактивных методов и мультимедийных технологий практически невозможно. Это позволяет представить учебный материал не только в традиционном, но и в более доступном восприятии для обучающихся визуально-вербальном виде. Наибольший эффект для обучающихся активные и интерактивные методы приносят при их комплексном применении в процессе освоения учебной дисциплины. И в сочетании с традиционными видами учебной работы достигается более высокая эффективность в подготовке специалистов.