

В новом учебном году прошел новый набор в клуб, была сформирована вторая группа, занятия которой будут проходить по программе первого года обучения.

Традицией клуба стало проведение дней самоуправления. Ребята группы второго года обучения проводят занятия с ребятами группы первого года обучения. На подготовительной стадии требуется помощь педагога в составлении плана занятия. Однако следует сразу отметить, что ребята сами предлагают новые формы занятий, принимают активное участие в составлении плана урока. Первый опыт показал, что такая работа полезна как для ребят «педагогов», так и для ребят «учеников».

Ребята в роли педагогов получают огромный социальный опыт. Опыт просветительской работы в области права. А ребята ученики с огромным интересом включаются в эту игру и воспринимают своих товарищей как учителей, при этом чувствуют себя более раскованно и активнее обсуждают представляемые проблемы.

Клуб продолжает свою деятельность, и каждое занятие приносит открытие. Для педагога это открытие огромного интеллектуального и творческого потенциала ребят, а для членов клуба открытие нового в мире знаний и умений, возможность реализовать свои знания.

*И. А. Музева*

## **ОСОБЕННОСТИ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДИК ОБУЧЕНИЯ ПРАВУ**

Сегодня методической инновацией в области преподавания права является использование интерактивных методик. Суть их заключается в том, что образовательный процесс строится на основе взаимодействия, диалога, в ходе которого учащиеся учатся критически мыслить, решать сложные проблемы на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации, взвешивать альтернативные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях, общаться с другими людьми.

Не следует считать, что интерактивные методики являются чем-то принципиально новым в российской педагогике – это обобщение и модернизация уже имеющегося богатого опыта.

Прежде чем приступить к анализу интерактивных методик обучения необходимо выяснить значение слова «интерактивный».

Интеракционизм – одно из наиболее распространенных направлений в современной западной психологии, рассматривающее социально-психологические процессы и явления как результат непосредственного воздействия людей друг

на друга. Такое определение дает психологический словарь. Если же мы обратимся к точному переводу слова с английского языка, то увидим, что часть слова *inter* переводится как взаимно, среди, между. А слово *interaction* – взаимодействие.

Словарь современных понятий и терминов дает трактовку интерактивному методу как диалоговому.

Исходя из такой трактовки, к интерактивным методам будут относиться:

Беседа, диспут, семинар, конференция, мозговой штурм, лекция-диалог, урок-провокация, круглый стол, ролевая игра, драматизация, деловая игра, урок-имитация, пресс-конференция, митинг, политический клуб, заседание суда, парламента, дебаты, научное моделирование, исследовательская работа, урок-проект, эвристическая беседа, дискуссия.

Цель этих методов преподавания:

- дать учащимся возможность максимально полно участвовать в учебном процессе;
- уважать личность, ее ценность;
- совместно с учениками контролировать учебный процесс.

Необходимо менять распространенную модель образования «передача ученику знаний». В традиционном обучении ученик вначале «получает знания», а затем применяет их. В активном же обучении ученик сам выстраивает модель, гипотезу, а учитель помогает осмыслить и достроить ее.

Новые знания не навязываются извне, а формируются на основе личного опыта, ценностей, пристрастий, потребностей учащихся. В этом свете психологические аспекты приобретают особое значение.

На сегодняшний день к интерактивным методам относят те, которые позволяют:

- формировать собственное мнение, не бояться его высказывать, уметь его аргументировать;
- учиться слушать и слышать другого человека, уважать иное мнение;
- обогащать свой социальный опыт путем включения и переживания тех или иных ситуаций;
- уметь разрешать конфликты в повседневной жизни правовыми способами;
- продуктивно усваивать учебный материал;
- творчески подходить к учебному материалу;
- активно и самостоятельно работать;
- комфортно чувствовать себя на занятиях;
- проявлять свою индивидуальность.

Хотелось бы более подробно остановиться на таком популярном методе как ролевая и деловая игры.

Игра является одним из основных методов интерактивного обучения. Она основывается на реальных жизненных ситуациях, смоделированных и упрощенных в образовательных целях. Игра должна быть связана с учебным материалом. Каждый участник получает определенную роль и должен действовать в контексте своей роли. Это очень удачный ход, так как на первых стадиях внедрения интерактивных методик в учебный процесс, учащиеся стесняются высказывать свое личное мнение. А в такой форме, находясь в роли, они постепенно привыкают говорить мнение, отличное от других. Это служит побуждением к дальнейшему самостоятельному мышлению.

В процессе игры участники получают жизненный опыт, опыт общения, опыт поиска информации, опыт поиска компромисса и др. Обогащаясь опытом, учащиеся терпят минимальный ущерб, он гораздо меньше, чем, если бы они решали подобные проблемы в реальной жизни.

Однако не все так безоблачно в данном методе. В первую очередь следует внимательно относиться к материалу, на основе которого будет строиться игра. Реальность, решаемость, корректность, доступность – многим требованиям должен соответствовать материал. Строгое соблюдение процедуры. Роль учителя должна сводиться лишь в консультированию, не следует перехватывать инициативу у участников.

Эффективность применения данной методики во многом зависит от того, как был организован подготовительный этап. Игра, любая подобна айсбергу, глазам наблюдающих предстает лишь результат, а вся подготовительная работа, в классе, консультации с педагогом, специалистами, опросы и анкетирование, изучение законодательства, подбор литературы и многое другое, остается вне поля зрения. Об этой огромной работе можно судить лишь по тому, как слаженно, четко работают учащиеся, как легко они ориентируются в законодательстве, вживаются в роль.

Главное в деятельности педагога, продуктивно организовать этот этап, смотивировать учащихся на поиск информации, ее обработку. Если педагог в системе использует эти методики, учащиеся сами настраиваются на качественную подготовку к игре. Они на опыте ощущают важность, тех знаний, на которые ориентирует их педагог. Они знают, что во время игры это им пригодится.