

Улендеева Наталия Ивановна

канд. пед. наук, доцент, доцент

ФКОУ ВО «Самарский юридический институт ФСИН России»

г. Самара, Самарская область

ТЕХНОЛОГИЯ ДИАЛОГОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ КАК ЭФФЕКТИВНЫЙ СПОСОБ ОРГАНИЗАЦИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

***Аннотация:** в статье рассматриваются возможности применения диалоговых технологий для организации лекций-дискуссий, учебных занятий с моделирование решения проблем ситуаций. Акцентируется внимание на занятиях, на которых обучающиеся учатся рассуждать, участвовать в диспутах, дебатах, тренингах, совместных группах по применению на практике умения решать проблему, выполнять функции по различным ролевым установкам и иллюстрировать методологию решению проблемы через детализацию решения отдельных вопросов, отличающихся различными подходами к формулированию ответов.*

***Ключевые слова:** технология, диалог, диалоговое взаимодействие, формы взаимодействия, образовательный процесс, образовательная деятельность, обучающиеся.*

Формирование предметных и метапредметных результатов обучения в современных условиях реализации федеральных государственных образовательных стандартов на всех уровнях образования требуют разработки новых подходов к организации образовательной деятельности обучающихся с использованием возможностей технологий деятельностного типа.

Одной из востребованных технологий организации образовательной деятельности обучающихся, способствующей поиску различных способов для выражения мыслей, осваивания и отстаивания новых ценностей, является технология диалогового взаимодействия [1].

Обосновывая положительную роль конструирования диалоговой формы учебного занятия, профессор А.Н. Ксенофонтова отмечает в своей работе, что

диалоговое взаимодействие на учебных занятиях выступает эффективным методом познания мира, поэтому применяется как способ активного поиска истины, через разработки процесса целенаправленных рассуждений и приведения доказательств [2, с. 71]. В своем исследовании возможностей диалоговых форм организации проведения лекций, автор представляет разработанные технологические карты лекций-диалогов, которые сформированы для поэтапного внедрения:

1 этап выступает как вызов для обучающихся в решении определенной цели и проблемы, описывающей суть обозначенного в теме лекции нового явления, события, процесса и т. п. На данном этапе обучающиеся формулируют вопросы, которые будут помогать в решении проблемы, а преподаватель организывает процесс коллективного обсуждения вопросов, дифференцируя наиболее значимые для раскрытия темы лекции;

2 этап позволяет проанализировать вопросы с точки зрения результативности для решения проблемы с демонстрацией их формулировок на доске или в тетрадях обучающихся. Целью данного этапа является отбор ответов на вопросы трех типов: 1) «знаю ответ», 2) «не знаю ответ, но могу ответить предположением», 3) «не знаю ответ». Третья группа ответов на вопросы предполагает знакомство с содержанием лекции и выполнением заданий на сравнение, прогнозирование, умозаключение и формулирование новых понятий;

3 этап – это целенаправленная работа обучающихся под руководством преподавателя с каждой группой ответов на вопросы, когда обучающиеся самостоятельно рассуждают над ответами первой группы вопросов, совместно с педагогом выстраивают логическую цепочку ответов на вторую группу вопросов и после изучения материалов лекции под руководством преподавателя отвечают на третью группу вопросов;

4 этап реализуется для подведения итогов лекции и рефлексии образовательных результатов по содержанию занятия. Обучающимся с помощью специально разработанных заданий формулируют итоговые положения по лекционному материалу, чтобы «проникнуть» в неизвестные до лекции ответы на вопросы.

Анализируя материалы педагогических исследований по применению элементов технологии критического мышления, проблемного обучения и компетентностно-контекстного подхода в обучении, следует отметить, что использование приемов «Толстые и тонкие вопросы», «Вопросительные слова», «Ромашка Блума» и других позволяет повысить познавательный интерес обучающихся на лекции-диалоге, организовать обратную связь, выяснить интересы обучающихся и разнообразить формулировки вопросов [2, с. 74].

Изучение успешного практического опыта применения диалоговых технологий позволяет Л.В. Меркуловой разработать рекомендации по их использованию в проектировании персональной образовательной среды обучающегося в процессе обучения в образовательной организации. Автор выделяет основополагающим принцип такого построения через формирование образовательной среды в условиях реализации развития личности обучающегося, вооружение его способами действий, позволяющих продуктивно учиться, реализовывать свои образовательные потребности, познавательные интересы и будущие профессиональные запросы [3, с. 84]. В работе Л.В. Меркуловой описываются некоторые диалогические формы совместной работы в образовательном процессе: диспуты, дебаты, полемика (групповые формы); «мозговой штурм», синектика, разработка проектов (совместная работа над поиском решения проблемы); тренинг, микрообучение (работа в консультационных и психосоциальных парах и группах); ролевые игры и другие.

Выделение для рассмотрения ролевых игр при использовании диалоговых технологий выступает обобщающим итогом при анализе исследований как педагогического содержания, так и психологических исследований проблем организации успешного взаимодействия субъектов, поэтому рассмотрим отличительные признаки ролевых игр и выделим их целевые установки.

Итак, ролевая игра в теоретической литературе определяется как механизм организации взаимодействия субъектов, когда рассматривается имитация реальной деятельности в характеристических условиях смоделированных учебных ситуаций [3, с. 85].

С.Е. Сайидова характеризует ролевую игру как особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил [4, с. 83]. Автор обобщает возможности ролевой игры для принятия решения со стороны обучающихся при решении ситуаций, а также для разработки стратегии выполнения действий при достижении целей образовательной деятельности. В своей работе об использовании ролевой игры как метода обучения С.Е. Сайидова выделяет в структуре ролевой игры следующие компоненты:

– контекст игры – как созданные условия для «быстрых и резких» перемен в деятельности и отождествления собственной роли обучающегося, с определенным риском проявления действий и свершений;

– правила ведения ролевой игры с представлением полномочий участника игры;

– форма представления «разыгранной» роли через формулирование решений от имени конкретного лица при решении определенной проблемы или ситуации.

Предоставляя возможность для каждого участника ролевой игры на самостоятельное принятие решения, процесс игры становится «взрывом» мотивации, повышением интереса к предмету [4, с. 85]. Поэтому ролевая игра улучшает восприятие даже самого сложного материала, а применение на практике другой линии поведения позволяет обучающему посмотреть со стороны на свои ошибки или сформировать на практике умения решать новые задачи и проблемы, которые после выбора определенной роли для обоснования доказательства становятся «знакомыми» и привычными для выполнения других поведенческих установок, направленных на мотивацию к учению.

Подводя итог нашему анализу возможностей применения технологии диалоговых форм взаимодействия в процессе организации образовательной деятельности обучающихся следуют отметить их технологичность, которую выделяют для обобщения деятельности обучающихся на различных предметных занятиях и при работе с различными предметными материалами, что способствует формированию непредметных умений и навыков по работе с массивами информации и позволяют планировать и моделировать новые ситуации для решения проблем.

Список литературы

1. Основы диалогового взаимодействия в обучении // Образовательная социальная сеть [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3Abge7> (дата обращения: 06.04.2024).
2. Ксенофонтова А.Н. Технология конструирования диалоговой формы учебного занятия / А.Н. Ксенофонтова // Символ науки. – 2016. – №9–2. – С. 71–75 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3AbghU> (дата обращения: 07.04.2024). EDN WMRGUH
3. Меркулова Л.В. Технологии взаимодействия в проектировании персональной образовательной среды / Л.В. Меркулова // Символ науки. – 2016. – №9–2. – С. 84–90 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3AbgkV> (дата обращения: 07.04.2024). EDN PTGWZR
4. Сайидова С.Е. Ролевые игры как метод обучения / С.Е. Сайидова // Достижения науки и образования. – 2017. – №4 (17). – С. 82–83 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://clck.ru/3Abgob> (дата обращения: 07.04.2024). EDN VYYVBJ