

РЕАЛИЗИРАНЕ НА ЦЕЛИТЕ НА ОБУЧЕНИЕ ПО МОДУЛ „ПРОИЗВОДСТВО НА КОРПУСНИ МЕБЕЛИ ЧРЕЗ РОЛЕВАТА ИГРА“

Даниела Мантарова

*Професионална гимназия по горско стопанство
и дървообработване „Николай Хайтов“, Варна*

Резюме. В настоящия материал се разглежда проблемът за реализиране на целите на обучение по модул „Производство на корпусни мебели“ чрез ролевата игра. По време на обучението учениците изпълняват различни роли, свързани с реалния производствен процес. По този начин учениците по-лесно и бързо усвояват учебния материал, повишава се тяхната мотивация за учене.

Keywords: education, vocational education, training purposes, constructing furniture, system of objectives, taxonomy.

Възходът на човека е неделим от способността да си поставя и изпълнява цели. Те го извисяват на качествено ново равнище. Родени с труда, въплътени в труда, целите са неотменна, същностна негова характеристика. Целите са очакваните, желаните резултати, осъзнатото им предвиждане, подтикване, подбуждано от известни мотиви. Мобилизационните функции на целите, ролята им в развитието на личността отдавна са ги направили водещи в учебно-възпитателния процес. Условиата, в които се развива нашата страна, и изискванията на новата Европейска квалификационна рамка налагат изисквания за високо качество на подготовка на младото поколение, което поставя целите на обучение като водещи в учебно-възпитателния процес¹⁾.

Въпросът за целите на обучението е специален предмет на изследване и от педагозите, и от психолозите. В западната литература са налице множество опити за класификация на целите на обучение, които се означават с думата „таксономия“ (Андреев, 1996). Обосноваването, определянето и формулирането на целите на обучението са от изключително голямо значение за цялостната педагогическа дейност и по-специално за нуждите на развиващото се обучение. Подходящо подобрите таксономии облекчават избора на педагогически дейности, улесняват планирането на обучението, конкретизират обсъждането на отделния акт на обучение, подпомагат оценяването на професионалните компетенции, формират по-ясни цели на обучението, оказват

ведеща роля при декомпозиране на целите (Андреев, 1996г). Те дават принос за проектирането и конструирането на обучението.

Образователните стандарти поставят цели, които трябва да се постигнат чрез обучението по отделните предмети²⁾. Те са структурен компонент на Държавните образователни изисквания (ДОИ) и са неделима част от очакваните постижения на учениците в резултат на обучението. Важно е да се подчертае значението на образователните цели при разработване на учебната документация (учебни програми, учебници) в съответствие с ДОИ за учебното съдържание.³⁾

Проблемът на целите на обучение е основен в теорията и практиката на планирането, организирането и реализирането на учебно-възпитателната работа. (Генчева, 2003). Ясно поставената и формулирана цел е предпоставка за избор на подходящи методи и средства.

Интерактивните методи на обучение са един от начините за успешно реализиране на целите в процеса на обучение. Чрез тях се преодоляват бариерите в общуването, те провокират ангажираността на учители и ученици, подхранват естествените игрови тенденции в тях. С висока ефективност и оптимални резултати сред тях се отличават така наречените ситуационни модели, сред които са и *ролевите игри*. Чрез тях обучението се приближава максимално до реалния живот и до практическата дейност на хората, като учениците изпълняват различни роли, дейности по време на урока, близки до тези в реалния живот. Целта на ролевата игра е да даде възможност на участниците да преживеят състояния и емоции, свързани с усвояването умение, както и да експериментират с нови модели на поведение. Технологиата на провеждане на играта се отличава с голяма евристично-приложна стойност и е много подходяща за професионалното образование. Отличителната ѝ черта е подборът на реална ситуация от живота (проблемна ситуация), която е типична за даден вид човешка дейност, която участниците трябва да разрешат. Най-съществена особеност на технологиата е не толкова придобиването на нови знания, колкото творческото приложение на придобития познавателен опит.

Учениците имат роли, функции, задължения и отговорности в определена ситуация. Учителят въвежда симулация и ръководи механизма ѝ, но не се намесва във вземането на решения. Именно затова той е в отлично положение да управлява поведението на учениците.

Особено внимание заслужават ролевите игри, които възпроизвеждат определена ситуация и роли от дадена тематична област (например: „Производство на мебели“). При тях спазването на правилата и овладяването на техниката за изпълнение на ролята имат най-голямо значение, защото участниците действат, извършват различни операции и встъпват в сложни взаимоотношения. Това ги прави приложими в професионалното обучение по модул „Производство на корпусни мебели“.

Ролевите игри стимулират чувствата на учащите се, активизират мисълта и въображението, засилват евристичната ориентация на цялостното поведение

и в известна степен го моделират. Отражението им върху цялостния живот на класа или групата, в която се използват, е благоприятно. Когато когнитивният момент в тях е водещ, те облекчават процеса на ученето. Важни организационно-дидактически моменти при тяхното използване са:

- изясняване на същността на игровата ситуация и на правилата;
- разделяне на групи;
- разпределяне на ролите;
- уточняване на отговорностите;
- фазите и необходимите за ролевата игра материали.

Въпросът за ролята на учителя в тези ситуации е особено деликатен. Той подпомага избора на предмет на играта, формулира дидактическите и възпитателните цели, координира гъвкаво взаимодействията, предпазва от отклонения от темата, дава указания при нужда и стимулира участниците.

В центъра на вниманието при ролевите игри е участникът да приеме нова идентичност, както се казва, „да стъпи в обувките на друг човек“⁽⁴⁾. По този начин ще може да разбере положението на другия (емпатия), ще почувства какво означава да си на неговото място. Ще може да прозре неговите задължения и отговорности, както и преживяванията му. Чрез този вид учене се разкрива връзката между фактите, технологията на процесите и по-добре се опознава професията, създават се възможности за усъвършенстване на комуникативните способности, на правилното изразяване. Ролевата игра показва на обучаемия до каква степен е подготвен за реалния живот и какво трябва да направи, за да може да бъде конкурентоспособен на пазара на труда.

Ролевите игри имат своето място и при обучението по модул „Производство на корпусни мебели“. Той се изучава в XII клас в специалност „Мебелно производство“ – модулно обучение⁽⁵⁾. С изучаването му обучаемите трябва да придобият знания за технологии, режими и машини за облицоване на мебели с фурнир и заместители, както и за конструкции, функционални размери на корпусни мебели и изготвяне на конструктивна и разходно-нормативна документация на същите. Трябва да умеят да произвеждат корпусни мебели, като спазват технологичната последователност на операциите“.

Модулът има практически характер и се изучава от ученици в последния гимназиален клас. Те са изучили теоретичната част от модула „Производство на корпусна мебел“. Това позволява материалът да се усвоява и затвърди с помощта на ролевите игри. Чрез тях учениците се подготвят за специалисти, които умеят да вземат решения, да се справят с различни ситуации и да носят отговорност. Темата на играта е „Изработване на корпусна мебел по зададена поръчка“. Тя моделира процеса на функциониране на фирма за производство на мебели. Разкрит е механизмът на работа на служителите, като се започне от момента на получаване на поръчката от клиента, изработване на конструкторска и технологична документация за производство и калкулиране на цена

на изделието, която клиентът трябва да одобри, и се стигне до сключване на взаимен договор.

Представяме ви вариант на технология на ролева игра

За осъществяване на ролева игра по учебното съдържание на тема „Разработване на конструкторска документация на корпусна мебел – обобщение“ учителят извършва редица подготвителни дейности (предварителна подготовка – първи етап).

Подготвителен етап

- разработване на план (Планът на ролевата игра се разработва предварително от учителя при спазване на определени изисквания за логическа последователност на изучаваните процеси и явления).

- Осигуряване на необходимата материална база за провеждане на ролевата игра (Заниманието се провежда в специализиран кабинет, оборудван с компютри, интернет, каталози за основни и спомагателни материали. Игровото време е два учебни часа. Механизмът на функциониране на една фирма за производство на мебели е моделиран в играта с помощта на представители на дейностите: **ръководител, дизайнери, конструктори, технолог и ценовик**. По време на играта се използват различни компютърни програми, разходни нормативни документи, каталози и интернет.

Реализация на ролевата игра (втори етап)

- Преподавателят разяснява целите, условията на провеждане на занятието. Целта е симулиране на реална работна среда и формиране на екипи за изработване на корпусна мебел, като моделите на изделията са подготвени от преподавателя под формата на снимки. Учителят отговаря на евентуално възникнали въпроси, свързани с организацията на играта.

- Класът се разделя от учителя на групи на случаен принцип, като идеята е, че в реална работна среда никой не може да подбере екипа, с който ще работи. Учениците не могат да се местят от една група в друга. Всяка една се състои от 6 човека, разпределени по длъжности в предприятието: 2 дизайнери, 2 конструктори, 1 технолог, 1 ценовик. Разпределят се длъжностите в екипа. Ролята на клиента се изпълнява от учителя, за да може да оцени до каква степен участниците в ролевата игра са удовлетворили желанието му като клиент, като предварително е проучил и избрал мебел с актуална цена, за да може в края на занятието да се сравни с предложената такава от учениците. Той обяснява точно какъв тип корпусна мебел желае, като се уточняват необходимите подробности около поръчката – размери, конструкция, цвят, материали, обков и др. Дизайнерите трябва да задават изясняващи въпроси по отношение на поръчката, която получават от „клиента“, да визуализират в AutoCad идеята, като след това я подадат на конструкторите. Последните, от своя страна, имат задачата да измислят най-рационалното конструктивно решение и да изчертаят изделието,

да подготвят необходимата конструкторска документация. Готовите чертежи се подават на технолозите, които разработват технологичната документация, необходима за производството на изделието. Така оформените документи се изпращат на ценовика, който калкулира цената. Актуални цени на материалите могат да се намерят в наличните каталози в кабинета и на съответните сайтове на магазини и търговски вериги в интернет. Това изисква познаване и на пазара на съответните стоки в региона и правилно ориентиране по отношение на търговската мрежа, добро ориентиране и работа в интернет пространството. Всички документи се комплектоват в електронен вариант.

В края на занятието групите съобщават получените цени. Учителят посочва реалната и се стига до сключване на договор между „клиента“ и „фирмата производител“. Обобщава се реална ли е получената цена на изделието и отговаря ли на изискванията на клиента.

– Преподавателят води деловата игра, подпомага при нужда, отговаря на изсяняващи въпроси като „клиент“ и оценява работата на всеки участник. Учениците трябва да демонстрират знания, умения за работа в екип, самодисциплина.

Заключителен етап

След провеждането на двучасовото занятие се анализира поведението на участниците от гледна точка на общуване и техническо изпълнение на поставените задачи. След анализ и проверка на изпълнените задания те се оценяват. Учителят поставя оценка на отделните групи като цяло и тя е еднаква на всеки участник от екипа. Това се прави с цел да се възпита чувство за отговорност и колективизъм у участниците. Ако даден участник не се справя с поставената задача, то друг участник го подпомага, за да може поставената задача да се доведе до успешен край. Незнаещият разбира пропуска си и това, че бави работата на екипа. Това го стимулира да се мобилизира и да извърши своята задача, макар и не съвсем в срок.

При оценяването на групите се съблюдават разбирането на изходните ситуации, правилното разпределение и изпълнение на ролите, възможности за ориентиране в ситуацията, пренос на знанията при решаване на проблема, оформянето на документите. Важен момент е толерантното отношение между членовете, не се допускат обиди и накърняване на личното достойнство на участниците. Оценяването се извършва по предварително представени на учениците критерии от учителя, а именно:

- визуализация на изделието, отговарящо на изискванията на клиента;
- техника на визуализация – прецизност и оригиналност;
- правилно подбрана конструкция, материали и обков;
- вярно изчертано изделие, с основните възли и елементи – прецизност, съобразяване със стандарта;
- правилно пресметнатата цена на изделието, отговаряща на реалната – вярно попълнени балансово-разходна норма и спецификация;

- вярно изработена технологична схема за производство на изделието;
- толерантност на отношенията в групата.

По избраната тема участниците в играта покриват следните **подцели**, подчинени на основната цел на обучение по модула:

Знаят:

- Технологичните процеси, режими и машини за облицоване на плочи с фурнир и заместители.
- Технологичните процеси за изработване на корпусни мебели от иглолистна дървесина, от облагородени и необлагородени плочи, както и за сглобяване на разглобяеми корпусни мебели.
- Конструкцията, конструктивните особености и функционалните размери на видовете корпусни мебели.
- Разработват чертежи и документи от конструкторска и разходно-нормативна документация на корпусни мебели.

Могат да:

- Прилагат знания за материали, технологии, машини и режими за производство на видове корпусни мебели; както и знания за изготвяне на конструкторска и разходно-нормативна документация.
- Произвеждат корпусни мебели от масивна дървесина, дървесни и спомагателни материали, като спазват технологичната последователност на операциите, изискванията на БДС за функционални размери и качество и правилата за здравословни и безопасни условия на възпитание, обучение и труд.
- Работят в група (колектив), като си изработят навици за делово общуване.

В резултат на дейностите у обучаемите се формира чувство на отговорност и интерес към професията и възложената работа. По време на урока се обръща особено внимание на умението за работа в екип, деловото общуване и качеството на оформените материали и документи. В хода на играта участниците вземат решения, адекватни на икономическите ситуации, и използват придобитите знания за делово общуване помежду си. Според учениците деловата игра изяснява и нагледно показва технологичната последователност на производството на мебели, показва производствения процес не само като отделни дейности, а като цяло, и разяснява мястото на всеки документ в етапите на производство. Това мотивира обучаемите при усвояване на отделните модули и учебни предмети по специална подготовка.

Проблемите, които трябва да реши учителят, са свързани с ограниченото време и избраното изделие. Последното трябва да бъде интересно и в същото време със средна трудност, за да могат учениците да се справят в рамките на нормативно определеното време.

Добрата организация на ролевата игра води до постигане на предварително поставените цели и по-добри резултати на обучение. Това го прави приложим и го поставя сред най-ефективните методи в областта на професионалното образование.

БЕЛЕЖКИ

1. Брюксел, 8.07.2005 г., SEC (2005) 957, Комисия на европейските общности, Европейска квалификационна рамка за учене през целия живот
2. Закон за народната просвета, Д.В.,бр. 78 от 05.10.2010 г., глава 2, чл.15
3. Закон за професионалното образование и обучение, ДВ. бр.74 от 15 септември 2009 г., глава I, чл. 2
4. <http://www.diuu.bg/ispisanie/broi23/23kt/23kt2.htm>, Румяна Витньова, СОУ „Козма Тричков“, Враца
5. Учебна програма за Задължителна професионална подготовка (ЗПП) по модул „Производство на корпусни мебели“, утвърдена със Заповед № РД 09-1652/15.09.2007 г.

ЛИТЕРАТУРА

- Андреев, М. (1996). *Дидактика. Процесът на обучението*. София: Университетско издателство „Св. Кл.Охридски“.
- Генчева, М. (2003). *Технологичното обучение в система та на общо-образователната подготовка*. Варна: „Contur“.

ON THE ISSUE OF BUILDING A SYSTEM OF GOALS IN THE PROFESSIONAL TRAINING OF STUDENTS ON THE SUBJECT OF MODUL: „PRODUCTION OF FURNITURE“

Abstract. The main issue of the article is using a role playing game for achieving the goals of the “Furniture production” educational module. In class students take different roles, related to real-life production process. Playing the game makes learning faster and easier than usual. As a result students have higher motivation for studying.

Eng. Daniela Mantarova

senior teacher

Vocational woodworking and forestry school „N.Haitov“

Varna, Bulgaria

e-mail: dmantarova@abv.bg