



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ  
ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное  
учреждение высшего образования  
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-  
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ

КАФЕДРА ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО  
ОБУЧЕНИЯ И ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

«АКТИВНЫЕ МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ КАК СРЕДСТВО  
ФОРМИРОВАНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ  
ОБУЧАЮЩИХСЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ  
ОРГАНИЗАЦИИ»

Выпускная квалификационная работа  
По направлению 44.03.04 Профессиональное обучение  
Направленность программы бакалавриата  
«Производство продовольственных продуктов»

Выполнил (а):  
Студент (ка) группы ЗФ-409/083-4-1  
Кочурка Анастасия  
Научный руководитель:  
к.п.н., доцент кафедры ПШПОиПМ  
Алексеева Л.П.

Проверка на объем заимствований:

58 % авторского текста

Работа рецензирована к защите

« 10 » 01 2018 г.

зав. кафедрой ПШПО и ПМ

Корнеева Н.Ю.

Челябинск 2018

## Содержание

Введение.....	3
Глава I Теоретические аспекты применение активных методов обучения в профессиональной образовательной организации.....	8
1.1 Анализ психолого-педагогической и методической литературы по формированию профессиональных компетенций обучающихся профессиональной образовательной организации.....	8
1.2 Методы, средства, технологии формирования профессиональных компетенций при освоении специальности.....	16
Выводы по главе I.....	28
Глава II Организация опытно-экспериментальной работы по использованию активных методов обучения в учебном процессе «Челябинского государственного колледжа индустрии питания и торговли».....	29
2.1 Констатирующий эксперимент. Исследование условий формирования профессиональных компетенций при изучении дисциплины.....	29
2.2. Разработка содержания и методического обеспечения деловых игр на примере преподавании профессионального модуля ПМ 02 «Организация процесса приготовления и приготовление сложной холодной кулинарной продукции».....	34
2.3. Анализ отдельных результатов использования деловых игр в учебном процессе.....	41
Выводы по главе II.....	44
Заключение.....	46
Библиографический список.....	48
Приложение.....	52

## **Введение**

Эффективность функционирования современного производства зависит в первую очередь от уровня подготовки специалистов. Современные образовательные технологии должны учитывать специфику трудовой деятельности в условиях рыночной экономики, которая предъявляет к будущим специалистам требования, в числе которых профессиональная компетентность, способность самостоятельно принимать решения и нести ответственность за результат своей деятельности.

Рынок образовательных услуг является одним из самых мобильных и динамично развивающихся. Активизируются дидактические процессы и, как следствие, растёт спрос на активные методы обучения. Меняются цели образования: требуется выпуск конкурентоспособных специалистов, меняются и приоритеты в обучении: нужно обыгрывать сложные профессиональные ситуации – возникает потребность во внедрении в учебный процесс профессионального образования профессиональных игр.

Рассматривая различные определения, можно дать определение, что активные методы и технологии обучения – это способы активизации учебно-познавательной деятельности студентов, которые побуждают их к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения материалом.

При этом задача преподавателя заключается в самостоятельном овладении студентами знаний в процессе активной познавательной деятельности.

Данные методики и технологии направлены на привлечение студентов к самостоятельной познавательной деятельности и дают возможность применения полученных знаний. Для таких учебных занятий является важным, чтобы в усвоении знаний, умений, навыков участвовали все психические процессы, такие как речь, память, воображение.

**Теоретические аспекты исследования** – В основу всех современных форм и методов активного обучения заложен деятельностный подход,

раскрытый в трудах Н.Я Гальперина, Н.Ф Талызиной, А.Н Леонтева, который предполагает максимально возможное включение учащихся в различные виды самостоятельной познавательной деятельности через систему заданий с помощью специально созданных средств обучения.

Одно из главных направлений совершенствования методов подготовки студентов среднего профессионального образования является использование в учебном процессе активных методов обучения, которые опираются на творческое мышление студентов, в наибольшей степени активизируют их познавательную деятельность, делают их соавторами новых идей, приучают самостоятельно принимать оптимальные решения и способствовать их реализации.

Мировой педагогикой накоплен довольно значительный опыт использования игры в учебном процессе. В образовательных учреждениях игра чаще всего используется как средство, помогающее сделать занятие более интересным, занимательным, помогающее проиллюстрировать материал. Освоение учебного материала в такой ситуации становится средством достижения игровой цели. Игра организует и поддерживает все интеллектуальные усилия студентов, они обучаются, даже не подозревая об этом.

Деловая игра - один из видов педагогических игр по игровой методике, которая используется для решения комплексных задач усвоения нового, закрепления материала, развития творческих способностей, формирования обще-учебных умений, даёт возможность студентам понять и изучить учебный материал с различных позиций.

Игра способствует повышению знаний выпускников, развивает интерес к предмету, исследовательские и творческие навыки студентов, позволяет сформировать у выпускника как общие, так и профессиональные компетенции.

Деловые игры, разработанные на конкретных ситуациях, вводят студентов в сферу профессиональной деятельности, вырабатывают у них способность критически оценивать действующую ситуацию, находить решения

по ее совершенствованию, являются мощным стимулом активизации самостоятельной работы по приобретению профессиональных знаний и навыков. Приобретенные в процессе игры практические навыки позволяют будущему специалисту избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности.

Следует отметить, что в системе профессионального образования в центре внимания не всегда находится развитие личности студента и его профессионально важных качеств, а преобладает процесс передачи ему суммы знаний и умений.

Исходя из этого, возникает противоречие между необходимостью формирования профессиональных компетенций у студентов и недостаточной разработанностью данного вопроса в теории и практике педагогики.

Актуальность данной работы определяется «Концепцией Федеральной целевой программы развития образования до 2020 года», которая в качестве приоритетной задачи всей образовательной политики определяет создание условий для развития конкурентоспособной личности, обновление структуры и содержание образования, развитие фундаментальности и практической направленности образовательных программ, формирование системы непрерывного образования.

Актуальность деловой игры, как одной из активных форм организации повышения уровня педагогической компетенции, именно в том, что она позволяет ее участникам раскрыть себя, научиться занимать активную позицию, испытывать себя на профессиональную пригодность, совершенствоваться в профессионализме. Деловая игра направлена на развитие профессионально значимой личности. Деловые игры выступают как форма, в которой наиболее успешно происходит осваивание содержания новой деятельности, являются эмоциональной опорой личности, являются инструментом самовыражения, проявления самостоятельности и активности педагогов. Все это в совокупности дает толчок к повышению профессиональной компетентности педагогов, деловая игра позволяет создать

условия, при которых «обучение в течение всей жизни» становится личной установкой педагогов. Такую установку можно сформировать только на базе личного интереса. И этот интерес должен вписываться в профессиональный контекст, опираясь на уже полученные профессиональные знания.

Таким образом, внедрение активных методов обучения как средства формирования профессиональных компетенций обучающихся профессиональной образовательной организации в процесс создания условий для развития конкурентоспособной личности является неотъемлемой частью образовательного процесса.

**Цель исследования** – Разработать и экспериментальным путем проверить эффективность комплекса активных методов обучения, направленных на развитие профессионально важных качеств у студентов колледжа.

**Объект исследования** – процесс формирования профессиональных компетенций будущих технологов.

**Предмет исследования** – условия формирования профессиональных компетенции средствами применения активных методов обучения.

Исходя из цели, были определены задачи исследования:

1. Провести анализ психолого-педагогической литературы по проблеме формирования профессиональных компетенции.
2. Исследовать опыт профессиональных образовательных организации по формированию профессиональных компетенции будущих технологов.
3. Разработать и проверить экспериментальным путем эффективность комплекса активных методов обучения, направленных на развитие профессиональных компетенций студентов.

Исходя из цели, были определены задачи исследования:

- раскрыть понятие «деловая игра» и условия ее использования в педагогической работе;

- разработать комплекс деловых игр и сформулировать методические рекомендации по их использованию в образовательном процессе Челябинского Государственного колледжа индустрии питания и торговли.

В современной педагогической теории разрабатываются вопросы, связанные со средствами формирования и развития профессиональных компетенций студентов в процессе профессиональной подготовки. Особое место среди них принадлежит игре. Теоретико-методические аспекты игровых технологий рассмотрены в работах современных социологов, психологов, педагогов, методистов (Я.М. Бельчикова, Э. Берна, М.М. Бирштейн, А.А. Вербицкого, В.Г. Комарчука, Й. Хейзинги, Е.А. Хруцкого и др.).

Теоретико-методологической основой для написания квалификационной работы явились исследования отечественных и зарубежных авторов:

- по проблеме компетентностного подхода - В.А. Болотова, Е.А. Гнатышиной, И.А. Зимней, В.В. Серикова, Ю.Г. Татура, А.В. Хуторского, В.Д. Шадрикова и др.;

- по проблеме педагогических технологий - Я.М. Бельчикова, Э. Берна, М.М. Бирштейн, А.А. Вербицкого, В.Г. Комарчука, Й. Хейзинги, Е.А. Хруцкого и др.

В процессе исследования темы дипломной работы использовались следующие методы:

- теоретические (анализ, сравнение, обобщение);
- эмпирические (тестирование, анкетирование, метод экспертной оценки, фрагмент педагогического эксперимента, критерии игр.).

Исследование проходило на базе Челябинского Государственного колледжа индустрии питания и торговли. (ЧГКПИТ).

Структура исследования соответствует цели и задачам и включает введение, две основные главы, заключение, а так же используемой литературы, приложения.

## **Глава I Теоретические аспекты применение активных методов обучения в профессиональной образовательной организации**

### **1.1 Анализ психолого-педагогической и методической литературы по формированию профессиональных компетенций обучающихся профессиональной образовательной организации**

Внедрение ФГОС нового поколения в учреждениях среднего профессионального образования стало основой изменения результата профессионального образования. Модель подготовки специалиста, предложенная в стандартах третьего поколения, предполагает перенос акцента с содержания образования (что преподают) на результат (какими компетенциями овладеет студент, что он будет знать и готов делать).

Однако профессиональное педагогическое сообщество в общей массе сосредоточено на тех результатах образования, которые привязаны к конкретным учебным дисциплинам. В то время как проектирование работы с сознанием человека и процессами его личностного развития являет собой, в настоящее время, очень серьезную проблему.

Данную проблему педагоги часто решают различными способами, подменяя истинные смыслы образовательной деятельности технологическими картами по формированию общих и профессиональных компетенций студентов.

Профессиональные компетенции, в свою очередь, являются частью образовательных результатов, определенных стандартами профессионального образования нового поколения [5 с. 10].

Новые образовательные результаты – сформированные общие и профессиональные компетенции – останутся декларацией до тех пор, пока не будут сформированы принципы и конкретные механизмы их измерения.

Таким образом, первый требующий решения вопрос — это вопрос о конкретизации общих и профессиональных компетенций, определенных

стандартом, с целью их оценивания и соответственно формирования в рамках образовательного процесса учреждения профессионального образования.

Очевидно, что формировать общие и профессиональные компетенции у студентов не только сложно, но и очень ответственно, так как здесь задействованы глубинные психические познавательные процессы, социальные установки и личностные образования, такие, как волевая регуляция, самоорганизация, ответственность и многие другие.

В профессиональных образовательных учреждениях общие и профессиональные компетенции кроме педагогов общеобразовательного цикла формируют педагоги общепрофессионального и профессионального циклов, что делает образовательный процесс интегрированным.

И основным инструментом интеграции служит содержание образования, которое должно быть структурировано в соответствии с модульностью профессиональных образовательных программ.

Отличительные особенности новых подходов к образованию сегодня уже определены и заключаются в следующем:

- ориентация на ученика как главную ценность и цель воспитания (аксиологический подход);
- дальнейшее развитие в личности ее субъектных свойств и индивидуальности (личностный подход);
- формирование личных смыслов учения и жизни, а также мотивации к приобщению в мир культуры (культурологический подход);
- пробуждение творческого потенциала личности (деятельностный подход);
- стимулирование студентов к самостоятельному решению собственных жизненных проблем, касающихся профессиональной деятельности, социума, личной жизни и т. д. (синергетический подход).

Если предположить, что личностно ориентированное обучение представляет собой само организуемый педагогический процесс, где студенты, являясь его субъектами, проявляют свои собственные усилия, тогда

Компетентностный подход можно рассматривать как технологическое обеспечение само организуемого образовательного процесса, что уже по своему определению требует от педагогов глубокого понимания того, что должно произойти со студентом в образовательном процессе, как будет формироваться его личность, в какой степени будут раскрываться его природные и социальные характеристики.

Таким образом, педагогам при формировании общих и профессиональных компетенций студентов предстоит реализовать не просто компетентностный подход, заложенный в новых профессиональных образовательных стандартах, а овладеть целым рядом подходов, указанных выше.

Данные подходы позволяют достичь цели современного образовательного процесса, сущность которой заключается в создании условий для развития личности студента, формировании у него определенных общих и профессиональных компетенций для вступления в профессиональные коммуникации; выборе действий в социуме с учетом позиций других людей; компетентности в своей профессиональной области, т. е. умении анализировать и действовать с позиции эффективности отрасли и т. д.

Профессиональная подготовка современного специалиста включает фундаментальные общеобразовательные, психолого-педагогические и специальные знания, современные технологии, установку на инновации и творчество.

Профессиональная компетенция – способность успешно действовать на основе практического опыта, умения и знаний при решении профессиональных задач.

В подходах к пониманию профессиональных компетенций, можно выделить два основных направления толкования понятия компетенции:

1. Способность человека действовать в соответствии со стандартами;
2. Характеристики личности, позволяющие ей добиваться результатов в работе.

Существует несколько подходов к описанию компетенций. Первый можно условно назвать «функциональным», поскольку он основан на описании задач и ожидаемых результатов, а второй – «личностным», так как в фокусе – качества человека, обеспечивающие успех в работе.

В работах британских специалистов можно найти множество схожих определений профессиональной компетенции:

- адекватная или достаточная квалификация, способности;
- адекватные или достаточные физические или интеллектуальные качества;
- способность быть квалифицированным;
- способность делать что-либо хорошо или в соответствии со стандартом, приобретенная опытным путем или в результате обучения;
- умение быть квалифицированным и способным выполнять определенную роль, охватывающее знания, способности, поведение.

Американские специалисты в сфере психологии труда, как правило, являются сторонниками «личностного» подхода. Они традиционно ограничивают объем понятия профессиональной компетенции либо качествами личности, либо знаниями, умениями, способностями, и используют аббревиатуру KSAO:

- знания (knowledge);
- умения (skills);
- способности (abilities);
- иные характеристики (other).

Интересно, что применение такой простой формулы к описанию ключевых компетенций сопряжено с трудностями в определении и диагностике двух ее элементов: знания и умения (KS) гораздо легче определить, чем способности и иные характеристики (AO), в частности из – за абстрактности последних.

Кроме того, в разное время и у разных авторов символ «А» означал разные понятия (например, attitudes – отношение), а «О» отсутствовало вовсе (используется для обозначения физического состояния, поведения и т. п.).

Каждая профессиональная компетенция может быть описана с помощью определенных индикаторов. Они представляют собой стандарты поведения человека.

Таким образом, если «личностный» подход описывает «как?» (с помощью каких своих ресурсов и какие люди могут выполнять работу хорошо), то «функциональный» диктует «что?» (на каком уровне и с каким качеством работник должен выполнять профессиональные действия (функции).

«Функциональный» подход не учитывает, за счет чего будет достигнут результат: опыта или знаний, способностей или повышенной мотивации работника – главное, что работа будет выполнена на должном уровне.

Число сторонников функционального подхода растет. И в современной практике термин «профессиональная компетенция» чаще всего определяет способность субъекта профессиональной деятельности выполнять задачи с заданными стандартами.

Итак, профессиональные компетенции – это способности работника выполнять работу в соответствии с требованиями должности, а требования должности – задачи и стандарты их выполнения, принятые в организации или отрасли.

В структуре ФГОС формирование общих компетенций имеет свою специфику. Первая особенность заключается в том, что формирование профессиональных компетенций стандартизировано ФГОС через учебные дисциплины, профессиональные модули, а подходы к формированию общих компетенций не имеют четких ориентиров. Вторая особенность проявляется в том, что о сформированности профессиональных компетенций принимается однозначное решение после освоения программы профессионального модуля, а сформированность общих компетенций можно оценить только после освоения всей основной профессиональной образовательной программы. Третья особенность состоит в том, что на этапах освоения ОПОП сформированность аспектов общих компетенций должна оцениваться в соответствии с

требованиями к уровню деятельности обучающихся в процессе формирования каждой компетенции.

Анализ определения и содержания общих компетенций позволяет выделить их существенные признаки:

- не сводятся к знаниям, умениям и даже к опыту практической деятельности, носят интегративный характер;

- состоят из различных аспектов, показателей;

- формируются и проявляются только в условиях осознанной и активной деятельности субъекта;

- несут в себе отношенческий компонент (осознанная и активная деятельность не может осуществляться без смыслового, ценностного, эмоционального отношения);

- универсальны в отношении объектов воздействия;

- долгосрочны по времени формирования;

- развиваются, отталкиваясь от исходного уровня, т.е. имеют уровневый характер;

- определяются с помощью описания конкретной деятельности (операции), которую совершает обучающийся, демонстрируя тот или иной уровень сформированности общей компетенции [3].

Таким образом, формирование общих компетенций обучающихся – это процесс формирования личности при реализации образовательной программы. Для успешного формирования общих компетенций в филиале техникума необходимо создать ряд условий, научить студентов:

- с первых уроков организовывать собственную деятельность;

- пользоваться нормативно-правовыми документами, которые содержат в себе требования к выполнению профессиональных работ; в частности, по любой получаемой специальности необходимо познакомить студентов с должностной инструкцией и квалификационным справочником, что сформирует у них представление о получаемой специальности;

– применять информационно-коммуникационные технологии для представления обработанной информации;

– грамотно использовать ресурсы интернета, информационные источники с первых дней обучения в филиале техникума и т.д.

В процессе овладения специальностью формированию профессиональных компетенций уделяется первостепенное значение. Целью всякого обучения является усвоение обучающимися определенных знаний, умений, навыков.

Цель профессионального обучения – овладение профессиональными умениями и навыками, а также знаниями, способствующими решению профессиональных задач. Рассмотрим понятие «профессиональная компетенция», определяемое несколькими авторами.

Ю.Г. Татур профессиональную компетентность раскрывает как способность действовать на основе умений, знаний и практического опыта при решении задач профессиональной деятельности. Компетентный человек знает не только как сделать (умение), но и то, почему надо делать именно так, способен осуществлять выбор из арсенала своих умений, которые наилучшим образом отвечают условиям данной ситуации. То есть умения являются составной частью компетентности, его материализованной сущностью.

Компетентность – это набор умений, умноженных на морально-волевые качества человека, его мотивацию и стремление [6].

В.Д. Симоненко понимание профессиональной компетентности определяет как интегральную характеристику деловых и личностных качеств специалистов, отражающих уровень знаний, умений, навыков и опыта, достаточный для осуществления определенного рода деятельности, которая связана с принятием решений [4].

Описывая готовность специалиста к осуществлению профессиональной деятельности, А.Н. Сергеев профессиональную компетентность видит как совокупность ключевой, базовой и специальной компетентности. Компоненты ключевой компетентности являются общими, и они необходимы для любой

профессиональной деятельности, связанной с успехом личности в быстро меняющемся мире. Ключевая компетентность является системой универсальных знаний, умений и навыков, основанной на опыте, самостоятельной деятельности и личной ответственности. Базовая компетентность отражает специфику определенной профессиональной деятельности. В профессиональном сообществе базовую компетентность определяют как обязательное требование к сотрудникам, устанавливаемое руководителями высшего звена, работодателями. Базовая компетентность включает в себя функциональную компетентность (необходимые требования к должности); ролевую компетентность (требование, предъявляемое к рабочему поведению), а также самомотивацию, самореализацию, карьерное развитие. Специальная компетентность отражает специфику конкретной предметной сферы профессиональной деятельности, реализует базовую и ключевую компетентности в области учебного предмета [5]. Специальная компетентность отражает определенные навыки и знания, необходимые для выполнения должностных обязанностей. Их получение подтверждается официальными документами (дипломами, сертификатами, свидетельствами и т.д.). Следовательно, профессиональную компетентность можно определить как способность, которая выражается не только в проявлении умений, знаний, но и в решении профессиональных задач на необходимом уровне качества, умении организовывать собственную деятельность, проявлении личностных качеств и форм поведения в повседневной профессиональной жизни. Таким образом, реализация компетентностного подхода в современных условиях осуществляется с учетом требований работодателей, которые видят профессиональную компетентность в трех аспектах: ключевая, базовая и специальная.

Образовательная деятельность осуществляется за счет применения различных средств и методов обучения. В данной работе мы предлагаем внедрять активные методы обучения как средства формирования

профессиональных компетенций обучающихся профессиональной образовательной организации.

## **1.2 Методы, средства, технологии, формирования профессиональных компетенции при освоении специальности «Технология продукции общественного питания»**

Профессиональная компетенция – способность успешно действовать на основе практического опыта, умения и знаний при решении профессиональных задач.

Активные методы обучения – это методы, которые побуждают учащихся к активной мыслительной и практической деятельности в процессе овладения учебным материалом. Активное обучение предполагает использование такой системы методов, которая направлена главным образом не на изложение преподавателем готовых знаний, их запоминание и воспроизведение, а на самостоятельное овладение учащимися знаниями и умениями в процессе активной мыслительной и практической деятельности.

Особенности активных методов обучения состоят в том, что в их основе заложено побуждение к практической и мыслительной деятельности, без которой нет движения вперед в овладении знаниями.

Появление и развитие активных методов обусловлено тем, что перед обучением встали новые задачи: не только дать учащимся знания, но и обеспечить формирование и развитие познавательных интересов и способностей, творческого мышления, умений и навыков самостоятельного умственного труда. Возникновение новых задач обусловлено бурным развитием информации. Если раньше знания, полученные в школе, техникуме, вузе, могли служить человеку долго, иногда в течение всей его трудовой жизни, то в век информационного бума их необходимо постоянно обновлять, что может быть достигнуто главным образом путем самообразования, а это требует от человека познавательной активности и самостоятельности. [13, с.124]

Познавательная активность означает интеллектуально-эмоциональный отклик на процесс познания, стремление учащегося к учению, к выполнению индивидуальных и общих заданий, интерес к деятельности преподавателя и других учащихся.

Под познавательной самостоятельностью принято понимать стремление и умение самостоятельно мыслить, способность ориентироваться в новой ситуации, находить свой подход к решению задачи, желание не только понять усваиваемую учебную информацию, но и способы добывания знаний; критический подход к суждениям других, независимость собственных суждений. [26, с.157]

Познавательная активность и познавательная самостоятельность - качества, характеризующие интеллектуальные способности учащихся к учению. Как и другие способности, они проявляются и развиваются в деятельности.

Важнейшим средством активизации личности в обучении выступают активные методы обучения (АМО). В литературе встречается и другой термин – «Метод активного обучения» (МАО), что означает то же самое. Наиболее полную классификацию дала М. Новик, выделяя неимитационные и имитационные активные группы обучения. Те или иные группы методов определяют соответственно и форму (вид) занятия: неимитационное или имитационное. [19, с.89]

Характерной чертой неимитационных занятий является отсутствие модели изучаемого процесса или деятельности. Активизация обучения осуществляется через установление прямых и обратных связей между преподавателем и обучаемыми.

Отличительной чертой имитационных занятий является наличие модели изучаемого процесса (имитация индивидуальной или коллективной профессиональной деятельности). Особенность имитационных методов – разделение их на игровые и неигровые. Методы, при реализации которых обучаемые должны играть определенные роли, относятся к игровым.

М. Новик указывает на их высокий эффект при усвоении материала, поскольку достигается существенное приближение учебного материала к конкретной практической или профессиональной деятельности. При этом значительно усиливаются мотивация и активность обучения [18, с.132].

Проблемное обучение — такая форма, в которой процесс познания учащихся приближается к поисковой, исследовательской деятельности. Успешность проблемного обучения обеспечивается совместными усилиями преподавателя и обучаемых. Основная задача педагога — не столько передать информацию, сколько приобщить слушателей к объективным противоречиям развития научного знания и способам их разрешения. В сотрудничестве с преподавателем учащиеся «открывают» для себя новые знания, постигают теоретические особенности отдельной науки.

Логика проблемного обучения принципиально отлична от логики информационного обучения. Если в информационном обучении содержание вносится как известный, подлежащий лишь запоминанию материал, то при проблемном обучении новое знание вводится как неизвестное для учащихся. Функция учащихся — не просто переработать информацию, а активно включиться в открытие неизвестного для себя знания. . [14, с.142]

Основной дидактический прием «включения» мышления учащихся при проблемном обучении — создание проблемной ситуации, имеющей форму познавательной задачи, фиксирующей некоторое противоречие в ее условиях и завершающейся вопросом (вопросами), который это противоречие объективирует. Неизвестным является ответ на вопрос, разрешающий противоречие.

Познавательные задачи должны быть доступны по своей трудности для учащихся, они должны учитывать познавательные возможности обучаемых, лежать в русле изучаемого предмета и быть значимы для усвоения нового материала.

Каково же дидактическое построение проблемного обучения? Главный ее метод, — логически стройное устное изложение, точно и глубоко освещающее

основные положения темы. Учебная проблема и система соподчиненных подпроблем, составленных преподавателем, «вписываются» в логику изложения. С помощью соответствующих методических приемов (постановка проблемных и информационных вопросов, выдвижение гипотез, их подтверждение или опровержение, анализ ситуации и др.) педагог побуждает учащихся к совместному размышлению, поиску неизвестного знания. Важнейшая роль в проблемном обучении принадлежит общению диалогического типа. Чем выше степень диалогичности обучения, тем ближе она к проблемной, и наоборот, монологическое изложение приближает обучение к информационной форме. . [14, с.154]

Таким образом, при проблемном обучении базовыми являются следующие два важнейших элемента:

- система познавательных задач, отражающих основное содержание темы;
- общение диалогического типа, предметом которого является вводимый учителем материал.

Анализ конкретных ситуаций (case-study) — один из наиболее эффективных и распространенных методов организации активной познавательной деятельности обучающихся. Метод анализа конкретных ситуаций развивает способность к анализу нерафинированных жизненных и производственных задач. Сталкиваясь с конкретной ситуацией, обучаемый должен определить: есть ли в ней проблема, в чем она состоит, определить свое отношение к ситуации. . [25, с.132]

Разыгрывание ролей — игровой метод активного обучения, характеризующийся следующими основными признаками:

- наличие задачи и проблемы и распределение ролей между участниками их решения. Например, с помощью метода разыгрывания ролей может быть имитировано производственное совещание;

- взаимодействие участников игрового занятия, обычно посредством проведения дискуссии. Каждый из участников может в процессе обсуждения соглашаться или не соглашаться с мнением других участников;

- ввод педагогом в процессе занятия корректирующих условий. Так, учитель может прервать обсуждение и сообщить некоторые новые сведения, которые нужно учесть при решении поставленной задачи, направить обсуждение в другое русло, и т.д.;

- оценка результатов обсуждения и подведение итогов учителем.

Метод разыгрывания ролей наиболее эффективен при решении таких отдельных, достаточно сложных управленческих и экономических задач, оптимальное решение которых не может быть достигнуто формализованными методами. Решение подобной задачи является результатом компромисса между несколькими участниками, интересы которых не идентичны.

Разыгрывание ролей требует для разработки и внедрения значительно меньших затрат времени и средств, чем деловые игры. При этом оно является весьма эффективным методом решения определенных организационных, плановых и других задач.

Ориентировочно метод разыгрывания ролей требует для проведения от 30 до 35 минут.

Игровое производственное проектирование — активный метод обучения, характеризующийся следующими отличительными признаками:

- наличие исследовательской, методической проблемы или задачи, которую сообщает обучаемым преподаватель;

- разделение участников на небольшие соревнующиеся группы (группу может представлять один учащийся) и разработка ими вариантов решения поставленной проблемы (задачи).

- проведение заключительного заседания научно-технического совета (или другого сходного с ним органа), на котором с применением метода разыгрывания ролей группы публично защищают разработанные варианты решений (с их предварительным рецензированием). [25, с.173]

Метод игрового производственного проектирования значительно активизирует изучение учебных дисциплин, делает его более результативным вследствие развития навыков проектно-конструкторской деятельности обучаемого. В дальнейшем это позволит ему более эффективно решать сложные методические проблемы.

Семинар-дискуссия (групповая дискуссия) образуется как процесс диалогического общения участников, в ходе которого происходит формирование практического опыта совместного участия в обсуждении и разрешении теоретических и практических проблем. [6, с.238]

На семинаре-дискуссии старшеклассники учатся точно выражать свои мысли в докладах и выступлениях, активно отстаивать свою точку зрения, аргументировано возражать, опровергать ошибочную позицию одноклассника. В такой работе учащийся получает возможность построения собственной деятельности, что и обуславливает высокий уровень его интеллектуальной и личностной активности, включенности в процесс учебного познания.

Необходимым условием развертывания продуктивной дискуссии являются личные знания, которые приобретаются учащимися на предыдущих занятиях, в процессе самостоятельной работы. Успешность семинара-дискуссии во многом зависит и от умения преподавателя его организовать. Так, семинар-дискуссия может содержать элементы «мозгового штурма» и деловой игры.

В первом случае участники стремятся выдвинуть как можно больше идей, не подвергая их критике, а потом выделяются главные, обсуждаются и развиваются, оцениваются возможности их доказательства или опровержения.

В другом случае семинар-дискуссия получает своего рода ролевую «инструментовку», отражающую реальные позиции людей, участвующих в научных или иных дискуссиях. Можно ввести, например, роли ведущего, оппонента или рецензента, логика, психолога, эксперта и т.д., в зависимости от того, какой материал обсуждается и какие дидактические цели ставит преподаватель перед семинарским занятием. Если учащийся назначается на

роль ведущего семинара-дискуссии, он получает все полномочия преподавателя по организации дискуссии: поручает кому-то из старшеклассников сделать доклад по теме семинара, руководит ходом обсуждения, следит за аргументированностью доказательств или опровержений, точностью использования понятий и терминов, корректностью отношений в процессе общения, и т.д. [6, с.242]

Оппонент или рецензент: воспроизводит процедуру оппонирования, принятую в среде исследователей. Он должен не только воспроизвести основную позицию докладчика, продемонстрировав тем самым ее понимание, найти уязвимые места или ошибки, но и предложить свой собственный вариант решения.

Логик выявляет противоречия и логические ошибки в рассуждениях докладчика или оппонента, уточняет определения понятий, анализирует ход доказательств и опровержений, правомерность выдвижения гипотезы, и т.д.

Эксперт оценивает продуктивность всей дискуссии, правомерность выдвинутых гипотез и предложений, сделанных выводов высказывает мнение о вкладе того или иного участника дискуссии в нахождение общего решения, дает характеристику того, как шло обучение участников дискуссии, и т.д.

Преподаватель может ввести в дискуссию любую ролевую позицию, если это оправдано целями и содержанием семинара. Целесообразно вводить не одну, а две парные роли (два логика, два эксперта), с тем, чтобы большее число студентов получили соответствующий опыт.

Но особая роль принадлежит, конечно, учителю. Он должен организовать такую подготовительную работу, которая обеспечит активное участие в дискуссии каждого учащегося. Он определяет проблему и отдельные подпроблемы, которые будут рассматриваться на семинаре; подбирает основную и дополнительную литературу для докладчиков и выступающих; распределяет функции и формы участия студентов в коллективной работе; готовит учащихся к роли оппонента, логика; руководит всей работой семинара; подводит итоги состоявшейся дискуссии.

Во время семинара-дискуссии учитель задает вопросы, делает отдельные замечания, уточняет основные положения доклада ученика, фиксирует противоречия в рассуждениях.

На таких занятиях необходим доверительный тон общения с учащимися, заинтересованность в высказываемых суждениях, демократичность, принципиальность в требованиях. Нельзя подавлять своим авторитетом инициативу учащихся, необходимо создать условия интеллектуальной раскованности, использовать приемы преодоления барьеров общения, реализовывать, в конечном счете, педагогику сотрудничества.

«Круглый стол» — это метод активного обучения, одна из организационных форм познавательной деятельности учащихся, позволяющая закрепить полученные ранее знания, восполнить недостающую информацию, сформировать умения решать проблемы, укрепить позиции, научить культуре ведения дискуссии. Характерной чертой «круглого стола» является сочетание тематической дискуссии с групповой консультацией. Наряду с активным обменом знаниями, у учащихся вырабатываются профессиональные умения излагать мысли, аргументировать свои соображения, обосновывать предлагаемые решения и отстаивать свои убеждения. При этом происходит закрепление информации и самостоятельной работы с дополнительным материалом, а также выявление проблем и вопросов для обсуждения. [9, с.28]

Важное условие при организации «круглого стола»: нужно, чтобы он был действительно круглым, т.е. процесс коммуникации, общения, происходил «глаза в глаза». Принцип «круглого стола» (не случайно он принят на переговорах), т.е. расположение участников лицом друг к другу, а не в затылок, как на обычном занятии, в целом приводит к возрастанию активности, увеличению числа высказываний, возможности личного включения каждого учащегося в обсуждение, повышает мотивацию учащихся, включает невербальные средства общения, такие как мимика, жесты, эмоциональные проявления.

Преподаватель также располагается в общем кругу, как равноправный член группы, что создает менее формальную обстановку по сравнению с общепринятой, где он сидит отдельно от учеников они обращены к нему лицом. В классическом варианте участники дискуссии адресуют свои высказывания преимущественно ему, а не друг другу. А если преподаватель сидит среди детей, обращения членов группы друг к другу становятся более частыми и менее скованными, это также способствует формированию благоприятной обстановки для дискуссии и развития взаимопонимания между педагогами и учениками.

Основную часть «круглого стола» по любой тематике составляет дискуссия. Дискуссия (от лат. *discussio* — исследование, рассмотрение) — это всестороннее обсуждение спорного вопроса в публичном собрании, в частной беседе, споре. Другими словами, дискуссия заключается в коллективном обсуждении какого-либо вопроса, проблемы или сопоставлении информации, идей, мнений, предложений. Цели проведения дискуссии могут быть очень разнообразными: обучение, тренинг, диагностика, преобразование, изменение установок, стимулирование творчества и др. [9, с.46]

При организации дискуссии в учебном процессе обычно ставятся сразу несколько учебных целей, как чисто познавательных, так и коммуникативных. При этом цели дискуссии, конечно, тесно связаны с ее темой. Если тема обширна, содержит большой объем информации, в результате дискуссии могут быть достигнуты только такие цели, как сбор и упорядочение информации, поиск альтернатив, их теоретическая интерпретация и методологическое обоснование. Если тема дискуссии узкая, то дискуссия может закончиться принятием решения.

Во время дискуссии учащиеся могут либо дополнять друг друга, либо противостоять один другому. В первом случае проявляются черты диалога, а во втором дискуссия приобретает характер спора. Как правило, в дискуссии присутствуют оба эти элемента, поэтому неправильно сводить понятие дискуссии только к спору. И взаимоисключающий спор, и

взаимодополняющий, взаиморазвивающий диалог играют большую роль, так как первостепенное значение имеет факт сопоставления различных мнений по одному вопросу. Эффективность проведения дискуссии зависит от таких факторов, как:

- подготовка (информированность и компетентность) ученика по предложенной проблеме;
- семантическое однообразие (все термины, дефиниции, понятия и т.д. должны быть одинаково поняты всеми учащимися);
- корректность поведения участников;
- умение учителя проводить дискуссию.

В дискуссии предпочтительнее использовать простые вопросы, так как они не несут в себе двусмысленности, на них легко дать ясный и точный ответ. Если школьник задает сложные вопросы, целесообразно попросить его разделить свой вопрос на несколько простых. Ответы на вопросы могут быть: точными и неточными, верными и ошибочными, позитивными (желание или попытка ответить) и негативными (прямой или косвенный уход от ответа), прямыми и косвенными, односложными и многосложными, краткими и развернутыми, определенными (не допускающий различного толкования) и неопределенными (допускающими различное толкование).

Мозговой штурм (мозговая атака, брейнсторминг) - широко применяемый способ продуцирования новых идей для решения научных и практических проблем. Его цель — организация коллективной мыслительной деятельности по поиску нетрадиционных путей решения проблем. [16, с.176]

Использование метода мозгового штурма в учебном процессе позволяет решить следующие задачи:

- творческое усвоение школьниками учебного материала;
- связь теоретических знаний с практикой;
- активизация учебно-познавательной деятельности обучаемых;
- формирование способности концентрировать внимание и мыслительные усилия на решении актуальной задачи;

- формирование опыта коллективной мыслительной деятельности.

Проблема, формулируемая на занятии по методике мозгового штурма, должна иметь теоретическую или практическую актуальность и вызывать активный интерес школьников. Общим требованием, которое необходимо учитывать при выборе проблемы для мозгового штурма — возможность многих неоднозначных вариантов решения проблемы, которая выдвигается перед учащимися как учебная задача.

Подготовка к мозговому штурму включает следующие шаги:

- определение цели занятия, конкретизация учебной задачи;
- планирование общего хода занятия, определение времени каждого этапа занятия;
- подбор вопросов для разминки;
- разработка критериев для оценки поступивших предложений и идей, что позволит целенаправленно и содержательно провести анализ и обобщение итогов занятия.

Деловая игра — метод имитации ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность путем игры, по заданным правилам. [18, с.23]

К деловым играм нельзя относить все появляющиеся новые приемы и методы обучения и любую учебную игру, как это иногда делается как в педагогической практике, так и в отдельных выступлениях в печати. Поэтому такие формы проведения уроков, как урок-концерт, урок-экзамен и т.н.; урок-соревнование, урок-викторина, имитация познавательно-развлекательных телепередач на уроках, не относятся не только к деловой игре, но и к технологии активного обучения, да и вообще к новым формам и методам. Эти методы и приемы активизации познавательной деятельности учащихся, оживление учебного процесса с помощью всевозможных игровых ситуаций не отвечают тем особенностям и условиям организации, которые определяют технологию активного обучения. В викторине, соревновании ученик может принимать участие, может и не принимать, но останется пассивным

участником-зрителем. Попытки заставить его приведут к потере игрового момента и положительной настроенности на деятельность. В технологии активного обучения «вынужденная активность» участников обусловлена условиями и правилами, при которых ученик или активно участвует, напряженно думает, или вообще выбывает из процесса.

Правила деловой игры определяются выбранной деятельностью. Одним из ее вариантов являются ролевые игры. Когда дети играют в «дочки-матери», они точно имитируют все входящие в игру роли и не могут от них отступать: так папы не делают, детям так вести себя нельзя, мама должна... и т.д. Возможно использование деловой игры в учебном процессе. Например, исходя из современных рыночных условий жизни, на занятиях по основам экономических знаний можно провести деловую игру «Банк», в которой в процессе проигрывания ситуаций работы банка лучше понимается и осваивается сложная для заучивания терминология, что она обозначает, сам характер деятельности банка, его место и значение в рыночных отношениях. Такая игра может быть организована и на этапе первичного закрепления материала, и как обобщение, и как определенная форма контроля. В данном случае речь идет о самом стандартном варианте деловой игры. Такие варианты, как организационно-Деловые и организационно-мыслительные игры и аналогичные им, требуют очень серьезной специальной подготовки их организаторов [25, с.69].

## Выводы по Главе I

Проанализировав литературу, нам удалось выяснить:

- владение профессиональными компетенциями позволяет обучающимся решать познавательные проблемы, осуществлять непрерывное образование, всегда чувствовать себя комфортно в процессе обучения. В этом один из критериев эффективности работы образовательного учреждения;

- как способ развития профессиональных компетенций, можно использовать деловую игру;

- деловая игра – это имитация производственного процесса, моделирование, упрощенное воспроизведение реальной производственной ситуации. В образовательном процессе деловые игры выполняют формирующую и развивающую функции.

Таким образом, обобщая материал, можно сказать, что деловая игра как инновационный метод обучения способствует развитию профессиональных компетенций и компетентности обучающегося, кроме того, способствует формированию познавательной активности, профессионального интереса к будущей специальности. В деловой игре обучающиеся учатся формулировать вполне конкретные практические цели: развитие и реализация профессионального потенциала, построение собственной профессиональной карьеры и траектории профессионализации, раскрытие и проявление творческих способностей, трудоустройство на рынке труда, удовлетворение материальных и духовных потребностей.

## **Глава II Организация опытно-экспериментальной работы по использованию активных методов обучения в учебном процессе «Челябинского государственного колледжа индустрии питания и торговли»**

### **2.1 Констатирующий эксперимент исследования условий формирования профессиональных компетенции при изучении ПМ 02 «Организация процесса приготовления и приготовление сложной холодной кулинарной продукции»**

Среднее профессиональное образование как один из секторов рынка услуг определяет ряд требований к способностям квалифицированного специалиста со стороны работодателей: гибкость и мобильность в использовании знаний и умений в производственных условиях; выполнение профессиональных функций; работа в команде; планирование деятельности; самообразование. В связи с этим возникает ряд проблемных вопросов, каким должен представляться состав профессиональных компетенций, удовлетворяющий требованиям работодателей и формируемый на всех этапах получения специальности; каковы должны быть составляющие оптимальной технологии обучения и организации образовательной деятельности в начальном профессиональном образовании, которая позволяет приблизить профессиональную подготовку выпускников к требованиям работодателей. [14, с.92].

Опытно-экспериментальная работа по использованию деловых игр с целью формирования профессиональных компетенций будущих технологов общественного питания проводилась на базе ГБОУ «Челябинского государственного колледжа индустрии питания и торговли».

В эксперименте участвовала учебная группа студентов по направлению подготовки «Технология общественного питания», которая разделена на две подгруппы (ЭГ и КГ).

Целью эксперимента являлось проектирование содержания уроков производственного обучения с применением деловых игр и изучение их эффективности в процессе производственного обучения. Другими словами нами исследовалось влияние деловых игр как педагогического средства на процесс формирования выделенных нами профессиональных компетенций (ОК2.ПК 2.1).

**Задачами эксперимента являлись:**

- проанализировать ФГОС и учебный план СПО по подготовке специалистов среднего звена по направлению «Технология общественного питания», выделить компетенции, требующие формирования и развития в процессе производственного обучения;
- разработать критериально-оценочный аппарат для изучения данных компетенций;
- изучить состояние сформированности компетенций на начало опытно-экспериментальной работы;
- разработать и внедрить в учебный процесс содержание занятий с использованием деловых игр в процессе производственного обучения;
- проанализировать результаты использования деловых игр с целью формирования ПК студентов.

Опытно-экспериментальная работа проводилась в три этапа.

На первом этапе проделан анализ методической работы в колледже, посещены уроки производственного обучения, изучены ФГОС и требования к подготовке специалистов среднего звена, выделены компетенции, формируемые в процессе производственного обучения, изучено исходное состояние сформированности данных компетенций у студентов.

На втором этапе разработана и внедрена методика использования деловых игр в учебном процессе и их содержания, проведена апробация деловой игры при преподавании модуля учебной программы «Организация процесса приготовления и приготовление сложной холодной кулинарной продукции».

На третьем этапе проведено повторное измерение уровня сформированности компетенций и сделан сравнительный анализ их динамики в процессе эксперимента.

Одной из задач эксперимента являлась разработка критериально-оценочного средства, с помощью которого измерялось состояние сформированности профессиональных компетенций студентов на начало и в процессе опытно-экспериментальной работы. В первом разделе теоретической главы, на основе анализа научной литературы, выделено 4 уровня сформированности профессиональных компетенций: уровень минимальной компетенции, уровень базовой компетенции, уровень повышенной компетенции, высокий уровень. Ориентируясь на них, применительно к учебному процессу, организованному нами в колледже, мы выделили три уровня: высокий (В), базовый (Б), допустимый (Д).

В нижеследующей таблице представлен критериально-оценочный аппарат исследования (см.: таб. 2)

Таблица 2

Показатели, критерии и методы оценки профессиональных компетенций будущих технологов

№ п/п	Показатели (наименование компетенции)	Критерии (уровни сформированности)			Методы оценки
		Высокий (В)	Средний (базовый) (Б)	Допустимый (минимальный) (Д)	
1.	ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	Характеризует способность организовывать собственную деятельность; системным знанием, являющимся результатом взаимодействия осознанности, полноты; внедрять,	характеризует знаниями достаточными по объему, в соответствии с требованиями государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования, характеризующихся действенностью но не	характеризуется первоначальными умениями по осознанию цели действия и поиску способов его выполнения; простыми, разрозненными навыками-шаблонами;	Тестирование, наблюдения, экспертная оценка

Продолжение таблицы 2

		обеспечивать и контролировать технологические процессы и режимы производства пищевой продукции; опираясь на трансформацию алгоритмов деятельности для получения новых знаний.	достаточной прочностью; наличием отдельных общих умений; сформированных, осознанных, комплексных навыков;		
2.	ПК 2.1. Организовывать и проводить приготовление канапе, легких и сложных холодных закусок.	Характеризуется способностью организовывать, внедрять, обеспечивать и контролировать технологические процессы и режимы производства пищевой продукции требуемого ассортимента и качества, опираясь на трансформацию алгоритмов деятельности для получения нового алгоритма	Характеризуется способностью организовывать, внедрять, обеспечивать и контролировать технологические процессы и режимы производства пищевой продукции требуемого ассортимента и качества, опираясь на схожие алгоритмы выполнения деятельности для получения нового алгоритма	Характеризуется способностью разрабатывать, внедрять, обеспечивать и контролировать технологические процессы и режимы производства пищевой продукции требуемого ассортимента и качества, опираясь на готовые образцы выполнения деятельности	Тестирование, наблюдения, экспертная оценка

Используя разработанный нами критериально-оценочный аппарат, проведена оценка исходного состояния сформированности профессиональных компетенций у студентов экспериментальной и

контрольной групп на начало опытно-экспериментальной работы. Результаты оценки размещены в нижеследующей таблице (см.: таб.3).

Таблица 3

Состояние сформированности ПК студентов на начало экспериментальной работы (%)

№ п/п	Наименование компетенции	ЭГ			КГ		
		В	Б	Д	В	Б	Д
1.	ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.	13,2	46,2	39,6	14,2	56,8	28,4
2.	ПК 2.1. Организовывать и проводить приготовление канапе, легких и сложных холодных закусок.	26,4	39,6	46,2	28,4	42,6	49,7

Для большей наглядности представим результаты в виде диаграммы

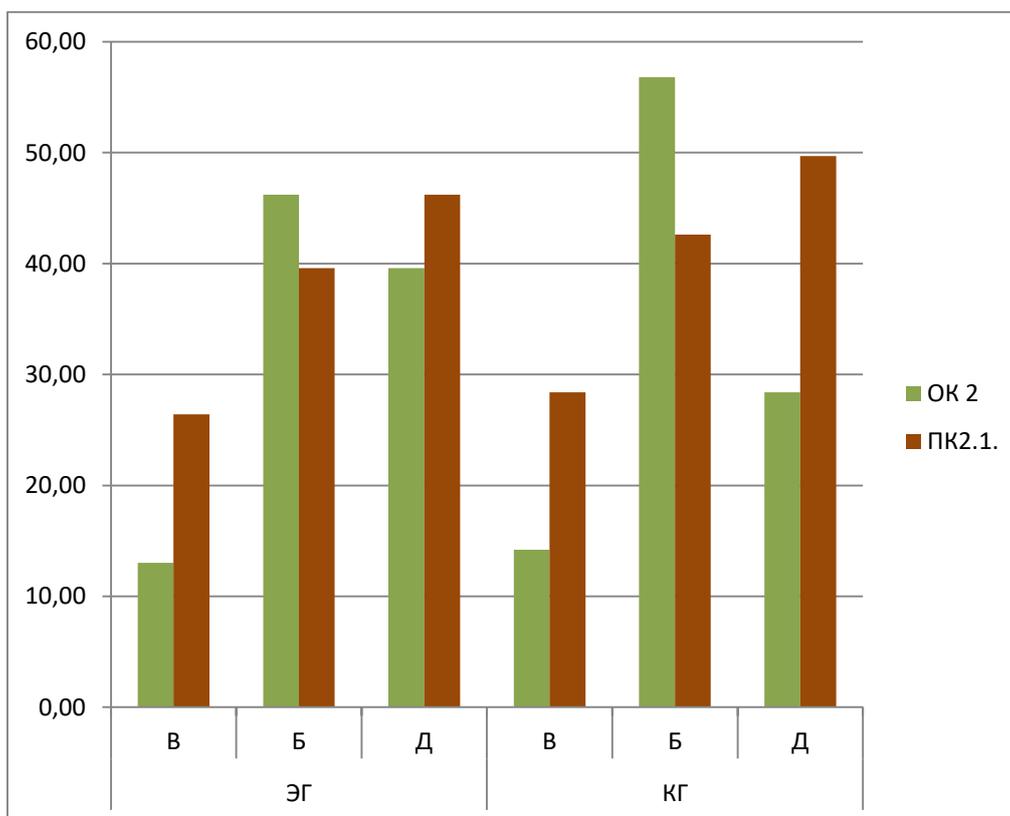


Рисунок 1

Состояние сформированности ПК студентов на начало экспериментальной работы (%)

Анализируя результаты оценки компетенций студентов на начало опытно-экспериментальной работы, следует отметить, что у значительного числа студентов и той, и другой группы, выделенные нами компетенции (ОК.2, ПК.2.1.) не достаточно сформированы для того, чтобы выполнять профессиональную деятельность на соответствующем уровне требованиям ФГОС. А именно: 39,6 % студентов в ЭГ показали низкий уровень сформированности ОК 2 и в КГ 28,4% студентов продемонстрировали тот же уровень. Что касается ПК 2.1, то в ЭГ только 26,4 % студентов продемонстрировали высокий уровень сформированности данной компетенции, остальные находятся на базовом или ниже базового уровня. Почти аналогичная картина и в контрольной группе. Отсюда следует использовать адекватную технологию, позволяющую откорректировать ситуацию. Такой технологией, на наш взгляд является деловая игра.

С целью формирования профессиональных компетенций нами разработано содержание деловых игр, которые представлены в нижеследующем разделе (2.2.).

## **2.2. Разработка содержания и методического обеспечения деловых игр на примере преподавания профессионального модуля ПМ 02 «Организация процесса приготовления и приготовление сложной холодной кулинарной продукции»**

Ранее было отмечено, что деловая игра как педагогическое средство содействует формированию профессиональных умений, навыков и личностных качеств (суть той или иной профессиональной компетенции), позволяющих выполнять профессиональную трудовую деятельность. Поэтому для проведения практических занятий и уроков производственного обучения нами использовался ряд деловых игр. Выбор данной педагогической технологии продиктован тем обстоятельством, что структура деловой игры в

определенной степени совпадает со структурой урока производственного обучения. В деловой игре структурно присутствует три элемента: вводная часть, процессуальная часть и рефлексивная (заключительная) часть. Урок производственного обучения структурирован аналогично – вводный инструктаж, текущий инструктаж (непосредственное выполнение учебного задания) и заключительный инструктаж (оценка результатов учебной деятельности). Результатом и деловой игры, и урока производственного обучения является сформированность производственных умений, деловых качеств личности специалиста, что составляет суть той или иной профессиональной компетенции. Приведем пример использования деловой игры в учебном процессе. В качестве основы содержания деловой игры выбран модуль «Организация процесса приготовления и приготовление сложной холодной кулинарной продукции».

Тема урока «Приготовление закусочных бутербродов: канапе, волованы, тарталетки»- 6 часов

Цели:

- *дидактическая*– обучать студентов организовывать собственную деятельность согласно выданному учебному заданию, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество;
- *развивающая* – развивать когнитивные умения студентов (умение анализировать ситуацию, умение проектировать способы выполнения учебной задачи);
- *воспитательная* – формировать профессионально важные качества (ответственность, самостоятельность, коммуникативность, коллегиальность).

*Методическое обеспечение урока:* технологические карты, муляжи, справочники для расчета калорийности блюд и их состава, рецептурные книги, СанПиНы, правила деловой игры, задание на деловую игру, критерии

оценки результатов выполненного учебного задания.

*Задание на деловую игру «Шеф-повар»(сценарий игры):*

Предприятия А, Б, В близки к банкротству. Им необходимо в ближайшее время выйти из этого состояния. Менеджер сети кафе «Шеф-повар» согласился взять в свою сеть и вывести из банкротства только одно из представленных предприятий. Чтобы выяснить, какое же предприятие все – таки является лучшим, с каким предприятием ему лучше заключить договор на поставку закусочных бутербродов, каждому предприятию общественного питания предстоит выполнить предложенные задания.

Предприятие А должно приготовить канапе, Б – волованы, В - тарталетки

Ход деловой игры (сценарий):

Для выполнения игрового задания необходимо провести актуализацию знаний. Здесь менеджер кафе «Шеф – повар» предлагает предприятиям пройти некую проверку имеющихся знаний. Чтобы удостовериться, что здесь работают настоящие специалисты своего дела, и компетентные в данной сфере производства.

Вопросы на проверку знаний предприятию:

А -предприятие которое готовит канапе:

Вопросы:

Как приготовить мясные гастрономические продукты для канапе?

Какие ингредиенты используют для приготовления канапе?

Какой размер кусочков хлеба для приготовления канапе?

Б -предприятие которое готовит волованы:

Вопросы:

При какой температуре выпекать волованы и сколько минут?

Из какого теста готовится волованы?

1. Какие санитарные требования необходимо знать при приготовлении холодных закусок и блюд?

В – предприятие, которое готовит тарталетки.

Вопросы:

Как приготовить картофель для картофельных тарталеток

Что добавить в картофельную массу для того чтобы картофельные тарталетки не развалились?

Какие требования к качеству предъявляются к закусочным бутербродам и по каким критериям оцениваются?

Ответы обучающихся оцениваются следующим образом: максимальное количество баллов может получить группа, у которой ответ был правильный и полный( то есть был полностью раскрыт). Максимальное число очков равняется – 10 . то есть если ответ был озвучен не совсем полно, то жюри оценивает его в 5 баллов. Дополнения так же оцениваются в 5 баллов.

Для актуализации профессиональных умений и навыков.

менеджером предлагается одно общее задание: проанализировать имеющиеся рецепты и технологии приготовления закусочных бутербродов разработать собственные. Описать подробную технологию приготовления составить технологическую карту, подобрать соответствующий инвентарь, посуду, оборудование и продемонстрировать технологию приготовления, канапе, тарталеток, волованов.

Каждому предприятию необходимо показать профессиональные умения и навыки в данной области:

- в подготовке рабочего места;
- в выборе инвентаря, инструмента и оборудования;
- в последовательной подготовке сырья для приготовления бутербродов;
- в мастерстве оформления, и подачи в современном стиле;
- в оценке качества готовой продукции.

Первое место и максимальное количество баллов получает то предприятие, которое разработает наиболее оригинальные новые современные виды оформления и подачи закусочных бутербродов, (канапе, тарталеток, волованов). Которые будут соответствовать всем критериям оценки качества готовой продукции.

Баллы: 1 место – 15; второе место- 10; третье место – 5

Подведение итогов деловой игры

После подсчета экспертной комиссией (экспертная комиссия из состава обучающихся старших курсов), всех баллов групп, слово дается преподавателю (менеджер организации), который подводит итоги всей проделанной обучающимися работой, объявляя свое решение, с каким предприятием он будет сотрудничать. Менеджер организации сети кафе «Шеф – повар» делает свой выбор в пользу того предприятия, которое придумало оригинальное название своему предприятию, разработало правильно технологический процесс приготовления закусочных бутербродов, правильно рассчитало количество продуктов необходимых для приготовления данных бутербродов, придумала новые технологии оформления и подачи закусочных бутербродов, правильно организовал технологический процесс в соответствии санитарными правилами приготовления холодных закусок, выбрал оборудование, инвентарь, инструмент. То предприятие, которое набрало наибольшее количество правильных очков, удостоивается оценкой в общий рейтинг обучающихся; остальным участникам оценки выставляются по рефлексии проведенного урока. (что мы чувствовали, чему мы научились, что нам мешало, что нам помогало, к каждому вопросу нужно было дать три ответа и защитить свои ответы). После окончания деловой игры необходимо поблагодарить всех участников, жюри, зрителей и обучающихся за проделанную работу.

Таким образом, можно сделать вывод: при проведении данной деловой игры у обучающихся формируются профессиональные и общие компетенции: ПК и ОК.

Ранее мы указывали, что структура деловой игры как адекватного педагогического средства в определенной степени совпадает со структурой урока производственного обучения. В нижеследующей таблице представлена экстраполяция сценария деловой игры на структуру урока производственного обучения.

## Структура и ход урока (деловой игры)

Этапы урока	Задачи	Ход урока		Методы
		Деятельность преподавателя	Деятельность студента	
Вводный инструктаж (вводная часть ДИ)	<p>- Мотивировать студентов на выполнение учебного задания. Актуализировать знания студентов по теме учебного задания.</p> <p>- Разъяснить учебное задание и ход его выполнения, распределить роли, определить правила игры и время на выполнение.</p>	<p>Преподаватель организует закрепление материала по учебной теме, знакомит студентов с критериями оценки результатов совместного выполнения задания, разъясняет задание и ход его выполнения, знакомит с правилами деловой игры, распределяет роли, знакомит с методическими материалами, обеспечивающими ход деловой игры.</p>	<p>Студенты слушают, отвечают на вопросы, записывают задание и ход его выполнения</p>	<p>Тестирование, беседа, рассказ</p>
Текущий инструктаж (Процессуальная часть ДИ)	<p>- Закрепить ранее сформированные производственные навыки.</p> <p>- Формировать проектировочные умения, а также умения выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.</p>	<p>Преподаватель совершает обход рабочих (игровых) мест (5-6 раз), наблюдает за ходом игры (выполнения задания), корректирует деятельность студентов, задает вопросы, стимулирующие эвристические способности студентов, стимулирует участие каждого студента в выполнении учебного задания,</p>	<p>Студенты выполняют задание на основе сценария деловой игры.</p>	<p>Эвристическая беседа, наблюдение, коррекция</p>

Продолжение таблицы 4

		корректирует речевые погрешности, контролирует правильность употребления учебной, производственной терминологии, а также речевых оборотов, обеспечивающих этические нормы взаимодействия.		
Заключительный инструктаж (Рефлексия)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Организовать оценку и самооценку результатов выполненных заданий (учебного и игрового).</li> <li>- Организовать рефлексию студентов (оценить эмоциональное состояние во время и по завершении игры, в том числе, динамику интереса к предмету, изучаемому материалу; приобретенных деловых и учебных качеств, дополнительных знаний)</li> </ul>	Преподаватель организует обсуждение и оценку разработанных проектов учебных заданий и изготовленных блюд, а также рефлексию студентов.	Студенты представляют групповые проекты выполненного задания, демонстрируют изготовленные блюда (холодные закуски), комментируют технологию их изготовления. Комментируют эмоциональные состояния, испытанные в процессе совместного выполнения учебного задания. Характеризуют умения и навыки приобретенные в процессе занятия	Устный рассказ, демонстрация продукта совместной деятельности. Метод экспертной оценки. Оценка эмоционального состояния участников игры

Примечание: Сопутствующие технологии проведения деловой игры материалы, а также примеры деловых игр на другие темы размещены в приложении.

### 2.3. Анализ результатов использования деловых игр в учебном процессе

Использование деловых игр в учебном процессе, как мы предполагали, позволит обеспечить условия для формирования профессиональных компетенций студентов колледжа как будущих технологов. Для подтверждения данного предположения, одной из задач нашего исследования являлось сравнение состояния сформированности выделенных нами компетенций на начало опытно-экспериментальной работы и по итогам ее завершения. Для этого нами проведено повторное изучение состояния сформированности компетенций студентов после апробации деловых игр в учебном процессе на уроках производственного обучения. Сравнительные данные результатов использования деловых игр в учебном процессе размещены в нижеследующей таблице (см.: таб. 5).

Таблица 5

Динамика сформированности профессиональных компетенций студентов в процессе опытно-экспериментальной работы.

№ п/ п	Наимено- вание компетенци и	Начало оп-экс. работы						Конец оп-экс работы					
		ЭГ			КГ			ЭГ			КГ		
		В	Б	Д	В	Б	Д	В	Б	Д	В	Б	Д
1	ОК 2	13,2	46,2	39,6	14,2	56,8	28,4	33,0	46,2	19,8	21,3	56,8	21,3
2	ПК 2.1	26,4	39,6	46,2	21,3	42,6	49,7	52,8	49,2	46,2	46,2	63,9	65,7

Для большей наглядности представим результаты в виде диаграммы.

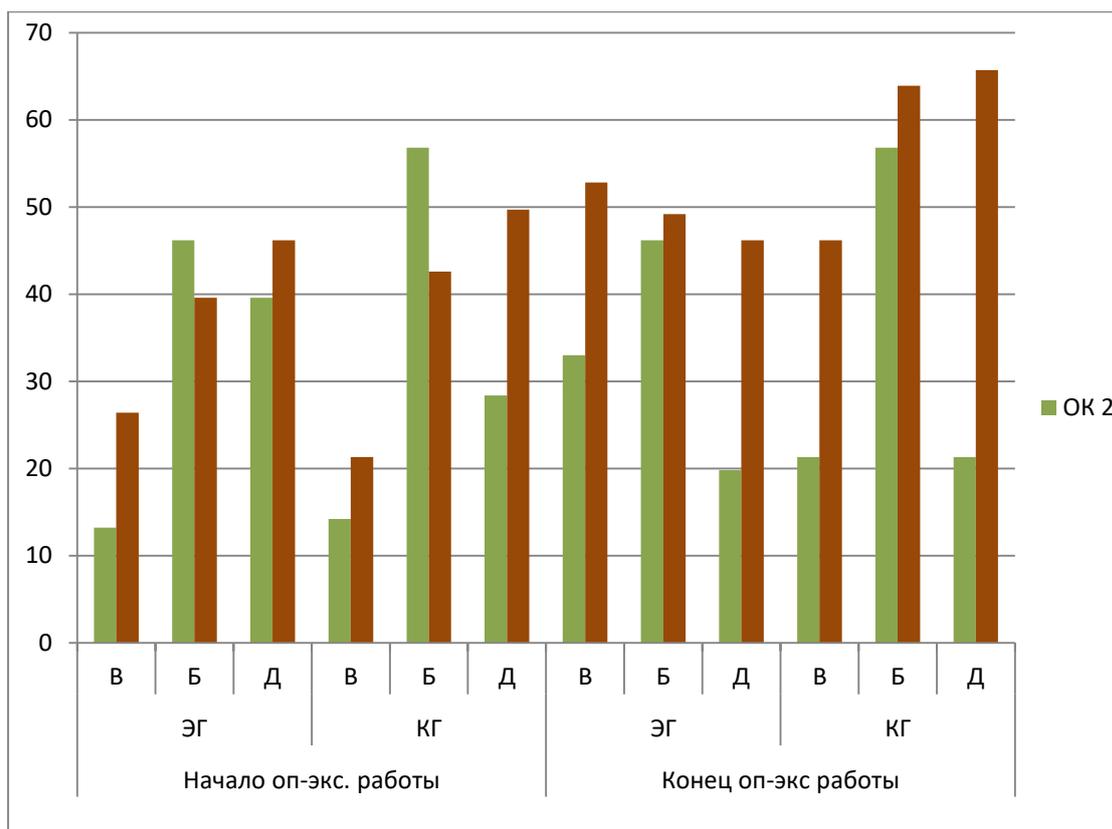


Рисунок 2

Динамика сформированности профессиональных компетенций студентов в процессе опытно-экспериментальной работы

Судя по процентным данным, размещенным в таблице, можно сделать вывод о том, что в экспериментальной группе произошло значительное улучшение профессиональных компетенций на начало эксперимента на высоком уровне было 13,2% студентов, на конец эксперимента – 33,0%

Анализируя результаты оценки компетенций студентов на начало опытно-экспериментальной работы, следует отметить, что у значительного числа студентов и той, и другой группы выделенные нами компетенции (ОК 2, ПК 2.1.) на достаточный уровень сформированности для того, чтобы выполнять профессиональную деятельность с соответствующим требованиям ФГОС уровне. А именно на начало 13,2% студентов в ЭГ показали сформированности ОК 2 и на конец эксперимента 33,0 % и в КГ 56,8% студентов продемонстрировали тот же уровень. Что касается ПК 2.1, то в ЭГ только 26,4

% студентов продемонстрировали высокий уровень сформированности данной компетенции, на конец 52,8 % остальные находятся на базовом или ниже базового уровня. Почти аналогичная картина и в контрольной группе. Отсюда следует что улучшение наступили в обеих группах что дает возможность доказать что метод работает. Такой технологией, на наш взгляд является деловая игра.

## **Выводы по главе II**

В процессе анализа научной литературы, мы пришли к выводу о том, что необходимо развивать профессиональную компетентность будущего технолога общественного питания. Процесс формирования профессиональных компетенций студентов мы изучали на базе Государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения «Челябинского государственного колледжа индустрии питания и торговли» данное образовательное учреждение являлся базой нашего исследования.

С целью проверки эффективности формирования компонентов профессиональной компетентности будущего технолога общественного питания в рамках профессионального модуля ПМ.02 Организация процесса и приготовление сложной холодной кулинарной продукции был организован фрагмент педагогический эксперимент. Педагогический эксперимент проводился в течение месяца, в Государственном бюджетном профессиональном образовательном учреждении «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли» реализующий образовательные программы по специальности 260807 Технология продукции общественного питания.

В эксперименте участвовало 30 студентов в экспериментальной группе (ЭГ) –15, в контрольной группе (КГ)- 15. Эксперимент включал в себя проведение деловых игр в учебном процессе на уроках производственного обучения, куда были включены следующие этапы: констатирующий, формирующий, обработка эмпирических данных и их теоретическое обоснование.

На формирующем этапе эксперимента определялось оценка уровня сформированности общих компетенций ОК 2, и профессиональных компетенций ПК 2.1, будущего технолога общественного питания. Результаты эксперимента по выявлению уровня сформированности компонентов будущего технолога общественного питания представлены в таблице 5.

Судя по процентным данным, размещенным в таблице, можно сделать вывод о том, что в экспериментальной группе, произошло значительное улучшение профессиональных компетенций на начало эксперимента на высоком уровне было 13,2% студентов, на конец эксперимента – 33,0. Такой результат нас удовлетворил, так как динамика результатов хорошо прослеживается у каждого студента. Профессиональные компетенции у студентов стали выше среднего уровня, что, несомненно, говорит о том, что студенты стали лучше овладевать специальностью технолог общественного питания. Тем не менее, останавливаться на достигнутых результатах не стоит. Что касается ПК 2.1, то в ЭГ только 26,4 % студентов продемонстрировали высокий уровень сформированности данной компетенции, на конец 52,8 % остальные находятся на базовом или ниже базового уровня. Почти аналогичная картина и в контрольной группе. Отсюда следует что улучшение наступило в обеих группах что дает возможность доказать что метод работает. Такой технологией, на наш взгляд является деловая игра. Преподавателю в своей работе необходимо особое внимание обратить на тех студентов, у которых динамика результатов не значительная. Необходимо применять лично ориентированный подход к таким студентам. В силу своих интеллектуальных особенностей такие студенты имеет право на дополнительные занятия преподавателя с ними.

Таким образом, в эксперименте возникла необходимость выделения состава профессиональных компетенций технолога общественного питания, критериев оценки и уровней сформированности содержания ее структурных компонентов, позволяющие отражать динамику образовательных результатов, адекватных требованиям современного рынка труда. Применение деловой игры на уроках производственного обучения позволило повысить уровень сформированности компонентов профессиональной компетентности будущих технологов общественного питания.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Проводимые социально – экономические реформы в России привели к существенным структурным изменениям в общественном питании. Возникли новые форматы предприятий индустрии питания, появились стандарты профессиональной деятельности, внедряются инновации производство кулинарной продукции, изменяется характер труда, содержание и требование к качеству работы, выпускаемой продукции. И как следствие – новые требования работодателей к уровню подготовленности технолога общественного питания учреждениями профессионального образования, которого должна отличать профессиональная компетентность и конкурентоспособность на рынке труда. Требования современных работодателей ориентированы на их компетентность, готовность ответственно и самостоятельно выполнять профессиональную деятельность. Не менее актуальной является проблема использования адекватных целям образования педагогических технологий, содействующих формированию профессиональных компетенций будущих специалистов.

В дипломной работе ставились задачи анализа научной литературы по заявленной проблеме, а так же теоретическое обоснование, и разработка содержания деловых игр, направленных на формирование профессиональных качеств будущих технологов общественного питания и апробация игр в учебном процессе.

При этом мы посчитали, что абрис деловой игры как педагогического средства и технологии совпадает со структурой урока производственного обучения, а именно на уроках производственного обучения в большей степени происходит формирование профессиональных компетенций будущих технологов общественного питания. Данное обстоятельство предопределило необходимость использования деловой игры в учебном процессе. Нами разработано содержание деловых игр, соответствующее содержанию учебного плана.

Апробация деловых игр в учебном процессе позволила иметь некоторые

положительные результаты. А именно использование деловых игр в учебном процессе, показали положительную динамику развития профессионально важных качеств будущих технологов общественного питания. Для подтверждения данного предположения, одной из задач нашего исследования являлось сравнение состояния сформированности выделенных нами компетенций на начало опытно-экспериментальной работы и по итогам ее завершения. Профессиональные компетенции у студентов стали выше среднего уровня, что, несомненно, говорит о том, что студенты стали лучше овладевать специальностью «Технолог общественного питания».

Приобретенные в процессе игры практические навыки позволяют будущему специалисту избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности.

В целом можно отметить, что поставленные цели и задачи в выпускной квалификационной работе достигнуты.

## БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1) Алёшина, О. Г. Деловая игра как средство развития профессиональных компетенций студентов / О. Г. Алёшина // Молодой ученый. - 2014. - №4. - 908 с.

2) Андросов, В.П. Производственное обучение профессии «Повар». В 4 ч.: Учеб. пособие для нач. проф. образования/ В.П. Андросов Т.В. Пыжова Л.В. Овчинникова и др. - М.: Изд-ий центр «Академия», 2006.- С. 96.

3) Андреев, А. Знания или компетенции?/ А. Андреев / / Высшее образование в России. - 2005. - №2. - С.3.

4) Анфимова, Н.А. Кулинария: учеб. для нач. проф. образования./Н.А. Анфимова Л.А. Татарская - 2-е изд. - М.: ИРПО; Изд. центр «Академия», 2009.- 328 с.

5) Барановский, В.А. Повар. учеб. пособие./В.А. Барановский Л.Г. Шатун - 3-е изд. – Ростов Н/Д: изд-во «Феникс», 2005. – 384 с.

6) Белоруссова, Е.В. Деловая игра как средство развития творческой активности студентов в условиях профессионального образования / Е.В. Белоруссова. - М.: Издательский центр «Академия», 2011. – С. 338.

7) Белоруссова, Е. В. Педагогическое мастерство: материалы V междунар. науч. конф. / Е. В. Белоруссова (г. Москва, ноябрь 2014 г.). - М.: Буки-Веди, 2014. - С. 218.

8) Болотов, В.А. Компетентностная модель: от идеи к образовательной программе В.А. Болотов, В.В. Сериков // Педагогика - 2007. - № 10. С.10 .

9) Быченко, Ю.Г. Деловые игры в школе бизнеса /Ю.Г. Быченко, О.Ю. Красильников.– Саратов: СГУ, 2006.- С.120.

10) Вербицкий, А.А. Психолого-педагогические особенности деловой игры как формы знаково-контекстного обучения/А.А. Вербицкий //Игровое моделирование: Методология и практика. - Новосибирск: Наука, 2007.–228 с.

- 11) Вербицкий, А.А. Психолого-педагогические основы образования взрослых: контекстный подход // [http: www.znanie.ru/](http://www.znanie.ru/)
- 12) Виноградова, Н.Ф. Модернизация начального образования и проблемы целеполагания / Доклады 4-й Всероссийской дистанционной августовской педагогической конференции "Обновление российской школы" (26 августа - 10 сентября 2012г.).-<http://www.eidos.ru/conf/>
- 13) Вишнякова, С.М. Профессиональное образование: Словарь: Ключевые понятия, термины, актуальная лексика./ С.М. Вишнякова // М.: НМЦ СПО. - 2011. – 538 с.
- 14) Гершунский, Б. С. Философия образования: Учебное пособие для студентов высших и средних педагогических учебных заведений/ Б. С.Гершунский,- М.: Московский психолого-социальный институт, 2008.- 432 с.
- 15) Гнатышина, Е.А. Компетентностного ориентированного управление подготовкой педагогов профессионального обучения: Монография. / Е.А. Гнатышина // - СПб.; ООО «Книжный Дом», 2008. - С. 424.
- 16) Грабовская, И.А. Развитие стратегического мышления менеджера (методики деловых игр): Метод. рекомендации / И.А. Грабовская– Киев.: ВЗУУП, 2011. -С. 87.
- 17) Гостев, А. Г. Понятийный аппарат диссертационных исследований: каким ему быть: диссертации по педагогике / Образование и наука// А. Г. Гостев, А. Я. Найн,- 2010.- 350 с.
- 18) Демин, М.В. Игра как специфический вид человеческой деятельности//Философические науки.–1983.- №2. –С.54.
- 19) Жуковская, Р.И. Игра и её педагогическое значение. / Р.И. Жуковская -М.: Педагогика, - 2005. - 111с.
- 20) Захарова, Л. Н. Профессиональная компетентность учителя и психолого-педагогическое проектирование : учеб.пособие / Л. Н. Захарова, В.

В. Соколова, В. М. Соколов. – Н. Новгород: Нижегород. гуманит. центр, 1995. – 136 с.

21) Зеер, Э.Ф. Реализация компетентного подхода в профессиональном образовании /Э.Ф. Зеер, Д.П. Заводчиков, Е.Г. Лопес. – Екатеринбург: Изд-во Рос. Гос. Проф-пед. Ун-та, 2007. – 129 с.

22) Зимняя, И.А. Ключевые компетентности как результативно – целевая основа компетентного подхода в образовании /И.А. Зимняя. – М., 2004. – 392 с.

23) Занина, Л. В. Основы педагогического мастерства./Серия «Учебники, учебные пособия»/Л. В. Занина, Н. П.Меньшикова. — Ростов н/Д: Феникс, 2003. — 288 с.

24) Кларин, М.В. Педагогические технологии и инновационные тенденции в современном образовании (зарубежный опыт) / М.В Кларин Инновационное движение в российском школьном образовании. – М., 1997. – С. 337.

25) Кларин, М.В. Инновации в мировой педагогике: обучение на основе исследования, игры и дискуссии (Анализ зарубежного опыта). / М.В. Кларин - Рига: НПЦ«Эксперимент»,1995.–176с.

26) Масленникова, В. Ш. Личностная композиция социального отношения / В. Ш. Масленникова // Современные концепции воспитания. – Ярославль : Изд-во ЯГПУ им. К. Д. Ушинского, 2000. – С. 84

27) Петрушинского, В.В. Игры – обучение, тренинг, досуг .../Под ред. В.В. Петрушинского. М., 1994.–136с.

28) Рабочая программа по профессиональному модулю ПМ. 02.

29) Ревен, Д. Компетентность в современном обществе. Выявление, развитие и реализация.- М., 2002.- С. 250.

30) Сборник рецептов блюд и кулинарных изделий.. 12-е изд., испр. и доп. СПб.: Издательство Профи. М.; 2009.- С. 450.

31) Селевко, Г.К. Педагогическое образование и наука./ Г.К. Селевко, О.Ю Соловьева.//–2006. - №5.- С.7.

32) Сопина, Л.Н. Пособие для повара: учеб. для проф.учеб.заведений./ Л.Н. Сопина – М.: Издательский центр «Академия», 1998. – С. 240.

33) Стандарт ФГОС СПО по специальности 260807 «Технология продукции общественного питания».

34) Усова, В.В. Технология приготовления пищи: справочник технолога / В.В. Усова.//– М.: Изд-ий центр «Академия», 1988.- с. 250.

35) Фирсов, В.В. Многоуровневый стандарт. Каким должен быть образовательный стандарт. / В.В. Фирсов - М., МКО, ИСО ГУ ВШЭ, 2002.- С.150.

36) Фрумин, И.О. Компетентностный подход как естественный этап обновления содержания образования // Педагогика развития: ключевые компетентности и их становление: материалы 9 –ой научно-практической конференции./ И.О. Фрумин - Красноярск, 2003. -С. 41.

37) Хуторской, А.В. Ключевые компетенции как компонент личностно-ориентированной парадигмы образования / Доклады 4-й Всероссийской дистанционной августовской педагогической конференции "Обновление российской школы" (26 августа - 10 сентября 2002 г.). - <http://www.eidos.ru/conf/>

38) Хуторской, А.В. Ключевые компетенции и образовательные стандарты // Интернет-журнал"Эйдос".-2002. <http://www.eidos.ru/journal/2002/0423.htm>.- В надзаг: Центр дистанционного образования"Эйдос",e-mail: list@eidos.ru.

39) А.В.Хуторской, Определение общепредметного содержания и ключевых компетенций как характеристика нового подхода к конструированию образовательных стандартов". - <http://www.eidos.ru/journal/2002/0423.htm>

40) Чепурной, И.П. Товароведение и экспертиза кондитерских товаров: Учебник /И.П. Чепурной.// - 5 - е изд. - М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К», 2009. - С. 416.

**Методическое пособие по деловым играм**

## **Рекомендации по использованию деловых игр в процессе развития профессионально важных качеств у будущих учителей**

### **1. Выбор тематики деловых игр и разработка их содержания**

Для реализации целей, поставленных в нашей работе, мы подобрали комплекс деловых игр.

Цель практического аспекта нашей работы состояла в разработке комплекса деловых игр, которые можно использовать в процессе профессиональной подготовки будущих технологов.

Для разработки деловых игр принципиальными моментами, как известно, являются определение темы и целей. Так, например, в теме могут быть отражены: характер деятельности, состав инстанций и условия обстановки.

При определении целей нам было важно ответить на несколько принципиальных вопросов:

1) для чего проводится данная деловая игра? 2) для какой категории обучаемых? 3) чему именно следует их обучать? 4) какие результаты должны быть достигнуты?

При постановке целей необходимо различать учебные цели игры (её ставит перед собой руководитель игры) и цели действий её участников, которые ставятся ими, исходя из игровых ролей.

Очень важным моментом является то, что в силу двуплановости игры как феномена (см. исследования, например, Д.Б. Эльконина, Л.С. Выготского) целеполагание реализуется в реальном и условном плане. В реальном плане - это дидактические и воспитательные цели, в условном - игровые. При чем «чисто игровые цели нужны не сами по себе, поскольку сам факт выигрыша или проигрыша ничего не добавляет к тем знаниям, умениям и навыкам, которыми должен овладеть специалист. Они нужны для создания мотивации к игре, соответствующего эмоционального фона. Такого рода цели выполняют служебную роль, роль средства достижения

педагогических целей» (формирования предметной и социальной компетентности специалиста).

Нами был спланирован и разработан комплекс следующих деловых игр:

«Прием на работу»

«Круглый стол»

«Поле чудес»

«Маятник»

Рассмотрим, какие цели преследовала каждая игра и на развитие каких профессионально важных качеств направлено их проведение (см. табл.1)

Таблица 6 - Совокупность деловых игр для развития ПВК

№	Тема деловых игр	Цель	Профессионально важные качества, которые развиваются в ходе игры
1	«Прием на работу»	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Принимать решения в условиях неопределенности;</li> <li>▪ Выработать навыки эффективного взаимодействия</li> <li>▪ Обучить сотрудничеству</li> </ul>	Коммуникабельность, терпимость, контактность
2	«Круглый стол»	Воспитать у учащихся чувство коллективизма, ответственности за сохранность товарно материальных ценностей, любовь и уважение к избранной профессии, к своему труду и к труду одноклассников. Развить у учащихся мышление, внимание, наблюдательность, сформировать навыки самостоятельности, настойчивости в достижении цели.	Работа в команде. Управление процессом. Выдержанность, тактичность, способность слушать и слышать другого; наличие тактического и (или) стратегического мышления. Умению применять в практической деятельности приобретённые знания.
3	«Поле чудес»	способность анализировать собственные возможности и выстраивать соответствующую линию поведения; способность анализировать возможности и мотивы других людей и влиять на их поведение;	Выдержанность, тактичность, способность слушать и слышать другого; наличие тактического и (или) стратегического мышления
4	«Маятник»	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Развивать лидерские способности</li> <li>▪ Научить эффективному взаимодействию</li> </ul>	Компетентность, находчивость, логичность, культура общения

Содержание, ход, требования и оборудованию по каждой игре представлены в приложении 2 к работе.

Комплекс игр можно проводить со студентами профессионального колледжа любого курса обучения, однако, наибольшего эффекта деловые игры достигнут, если их использовать на выпускном курсе. В этот период студенты имеют определенный опыт профессиональной деятельности (полученный на школьной практике), происходит осмысление профессионального выбора на более высоком уровне.

Играющие получают эмоциональный опыт, опыт общения, опыт поиска информации и нахождение компромисса на основе полученных знаний. Игра позволяет высказать свою точку зрения на ту или иную проблему, а также услышать другое мнение и попытаться найти верное решение.

**Методические рекомендации по  
проведению деловых игр**

Для успешного внедрения деловых игр, при выборе содержания и тематики необходимо учесть то, что они должны:

- создавать сильное поле эмоционального заражения;
- формировать опыт эмоционального переживания, концентрировать внимание студентов на социальном значении происходящего;
- подкреплять реальное взаимодействие участников в ходе игры с конкретным объектом мира высокой удовлетворенностью, так как для участников важно общение, ощущение своей индивидуальности.

Также необходимо определить условия проведения игры:

материал должен быть знаком, так как игра опирается на опыт; должно быть заложено преодоление чего-либо, так как только в этом случае возможна активность действия;

игры должны быть законченными и понятными (постепенное усложнение как правил, так и содержания);

в основе игры должна лежать соревновательность, что дает движение, толчок к развитию принятых игровых ролей;

игроки должны быть свободны от воздействия побочных факторов, следовательно, игра должна контролироваться;

не допускается «зацикленность» в игровом действии, должна быть заложена смена деятельности;

наличие оформления игрового пространства (оснащение игры необходимым оборудованием.)

Существует достаточно модификаций деловых игр, но в любой из них должны соблюдаться следующие условия:

- проигрывать рекомендуется реальные события;
- приводимые факты должны быть интересными, «живыми»;
- ситуации должны быть проблемными;
- главная цель игры - приобретение умений и навыков, выработка стиля поведения.

Подготовка к игре должна начинаться с разработки сценария (определение цели, регламента, проблемы, количества участников, распределение ролей). За основу берутся наиболее часто возникающие в коллективе внутренние конфликты, когда почти каждый сотрудник в душе уверен: «Если бы директором был я...», а каждый подросток: «Если бы я был мастером группы (учителем, классным руководителем)...». Вот по этим ситуациям и желательно проводить игры, причем организатор должен находиться «за кадром», не подавляя интерес у участников. Его задача - увидеть себя другими глазами, как бы со стороны. Подведением итогов должна заниматься объективная экспертная комиссия из профессионалов. В качестве примера рассмотрим несколько ситуаций.

В целом весь процесс организации игр и их проведения можно разделить на 4 основных этапа:

Вводная теоретическая часть в форме лекции или самостоятельного изучения необходимого теоретического материала.

Моделирование игры:

определить тему и содержание (педагогическую проблему, объем теоретической информации и практических умений, подлежащих усвоению), сформулировать общую дидактическую цель игры, ее задачи.

После этого начинается непосредственная разработка материалов деловой игры или сценария.

Она включает разработку проекта игры или сценария с описанием конкретной педагогической ситуации, в которой участникам игры предстоит имитировать свою деятельность соответственно исполняемой роли. Разрабатываются общие правила игры, а также подробные инструкции для игроков и руководителя игры.

Здесь же следует предусмотреть описание организации проведения занятий, составление заданий для участников игры, определение ожидаемых результатов.

Проведение игры в соответствии с разработанной моделью.

Время игры зависит от ее содержания и конкретных задач.

Подведение итогов игры, подробный анализ, оценка ее роли и значение.

При организации деловой игры важно помнить о необходимости реализации в ходе их проведения принципа самовыражения.

Человек не хочет быть хуже других, он хочет, чтобы его заметили, услышали его точку зрения, оценили его позицию.

Психолого-педагогические принципы конструирования деловой игры

«В деловой игре при ее конструировании и применении реализуются следующие психолого-педагогические принципы: принцип имитационного моделирования конкретных условий и динамики производства; принцип игрового моделирования содержания и форм профессиональной деятельности; принцип совместной деятельности; принцип диалогического общения; принцип двуплановости; принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой деятельности».

«Основой разработки деловой игры является создание имитационной и игровой моделей, которые должны органически накладываться друг на друга, что и определяет ее структуру».

Имитационная модель отражает выбранный фрагмент реальной действительности, который можно назвать прототипом модели или объектом имитации, задавая предметный контекст профессиональной деятельности специалиста в учебном процессе. Игровая модель является фактически описанием работы участников с имитационной моделью, что задает социальный контекст профессиональной деятельности специалиста».

Таким образом, разработчик деловых игр должен решать как профессиональную, так и педагогическую задачу. Как фиксируют эксперты, на сегодняшний день такое совмещение двух типов задач является узким местом в разработке деловых игр. «На практике преимущественно решаются чаще задачи первого типа. Педагогическая задача, к сожалению, нередко

отрабатывается слабо и не в полном объеме, если вообще решается».

«Подавляющее большинство методических разработок по учебным играм напоминают наставления по управлению производством, строительству объекта либо распределению ресурсов, а не методику проведения занятия в игровой форме».

Структура деловой игры

При конструировании деловой игры разработчик может опираться на структурное описание последней.

Имитационная и игровая модели могут рассматриваться как основные элементы при конструировании деловой игры.

В свою очередь в имитационной модели можно выделить ряд структурных компонентов:

цели, - предмет игры, - графическая модель взаимодействия участников, - система оценивания.

Игровая модель также может быть представлена в следующих компонентах:

цели, - комплекс ролей и функций игроков, - сценарий, - правил игры.

Одним из самых сложных этапов конструирования деловой игры является выбор и описание объекта имитации. «В качестве такого объекта выбирается наиболее типичный фрагмент профессиональной реальности выполнение, которого специалистами требует системного применения, разнообразных умений и навыков, «заготовленных» у учащихся в период обучения, предшествующей игре, при чем это применение связано с трудностями; в решение профессиональных задач вовлечен тот или иной круг специалистов, имеющих разные интересы и свои предметы деятельности. Таким образом, отнюдь не любое содержание профессиональной деятельности подходит для игрового моделирования, а только такое, которое достаточно сложно, содержит в себе проблемность и не может быть усвоено индивидуально».

Базовым элементом деловой игры является сценарий. «Сценарий

деловой игры является основным документом для её проведения. Созданная для его разработки группа специалистов разбирает: каждый этап, фрагмент (желательно не более трех), содержание, эпизоды, четко определяет учебную цель, готовится инструкция каждому игроку и экспертам, определяется полный комплект ролей, время игры, место игры, рекомендуется вводный материал или лекцию, обсуждается порядок использования технических средств и т.п.

Как правило «в сценарии отображается общая последовательность игры, разбитой на основные этапы, операции и шаги...».

Схема сценария может быть описана с помощью следующих элементов:

реальное противоречие (следует отличать от игрового конфликта, обусловленного разностью позиций игроков), конфликт - наличие в ситуации «рассогласования параметров деятельности, столкновения разноплановых явлений..., противоречивости критериев принятия решений» и т.п.

Игровой конфликт также может присутствовать в сценарии.

«способ генерирования события, определяющий степень алгоритмизации и импровизации участников игры» (различают три способа алгоритмизации: детерминированный, спонтанный смешанный) Деловой игре в наибольшей мере присущ смешанный способ генерирования событий, когда процесс игры следует какому-то обобщенному алгоритму, отражающему технологию производственного процесса, но учитывающему вероятностный характер событий».

Методологические трудности и зоны риска при конструировании деловых игр

Большинство исследователей и разработчиков деловых игр фиксируют следующий ряд трудностей в использовании и проектировании деловых игр:

отсутствие общепринятой (или хотя бы разделяемой большинством исследователей и практиков) концепции деловой игры;

некритическое заимствование технологий деловых игр при

перенесении их в разные дисциплинарные практики;

методологические трудности в оценке эффективности разных видов деловых игр;

трудности воспроизведения и тиражирования деловых игр, из-за отсутствия их целостных описаний

опережение эмпирическими разработками деловых игр их теоретических описаний.

Отдельно можно выделить и социально-психологические «сбои» в деловой игре. Многие из них вызваны двухплановым характером игры, когда реальный и условный планы начинают «конфликтовать».

Доминирование реального плана над условным планом происходит, если:

«а) личностные отношения вне игры переносятся в игру...

б) конфликт, возникший в рамках игровых ролей, затрагивает отношения и вне игры...

в) кто-либо из участников игры «использует» игровые ситуации и взаимоотношения в группе для «решения» своих внутренних, глубоко личностных проблем...».

При проведении деловой игры возможно возникновение и таких трудностей как:

Участники не вступают в игру или вступают в нее формально. В этом случае ведущему следует проиграть самому или выбрать наиболее инициативных и подготовленных исполнителей. Можно стимулировать игровую деятельность с помощью вопросов типа: "Я думаю действовать так, но сам пока не разобрался. Что вы мне посоветуете?"

Игра затягивается, так как участники не могут найти правильное решение. Ведущий должен ввести дополнительные средства, помогающие участникам достичь цели.

Игровые действия не развиваются, поскольку участники не могут наладить взаимодействие. В таком случае следует уточнить роли, повторно

сформулировать задачи.

Игра переходит в конфликтную ситуацию.

Ведущий снимает конфликт, ликвидируя предмет спора, или вводит в игру новые данные или новые правила, которые нейтрализуют участников конфликта.

Чтобы избежать многих трудностей, чтобы участники чувствовали себя более комфортно во время проведения игры, необходимо организовать правильную теоретическую подготовку по предложенной теме, как коллективную, так и индивидуальную, т.е. участники должны быть вооружены теоретическими основами решаемой проблемы и должны владеть исследовательскими умениями и подходами в поиске ее практического разрешения.

Отрефлексированные выше трудности, позволили исследователям сформулировать следующие практические советы преподавателю как проектировщику и пользователю обучающих деловых игр:

Деловые игры достаточно трудоемкая и ресурсо-затратная форма обучения, поэтому ее стоит использовать только в тех случаях, когда иными формами и методами обучения невозможно достичь поставленных образовательных целей.

Это означает, что деловые игры имеет смысл использовать в тех случаях, когда важны:

получение целостного опыта выполнения будущей профессиональной деятельности...

систематизация в целостную систему уже имеющихся у обучающихся наметок к умениям и навыкам...;

получение опыта социальных отношений...;

формирование профессионального творческого мышления...».

Внедрение в учебный процесс хотя бы одной игры приводит к необходимости перестройки всей используемой преподавателем методики обучения .

В деловой игре нельзя играть в то, о чем студенты не имеют представления, это ведет к профанации деловой игры. Это означает, что компетентное участие обучающихся в игре требует заблаговременной их подготовки (например, следует предварительно учить дискуссии, методам анализа ситуации, методам разыгрывания ролей и т.п.)

Важно избежать крайности редуцирования деловой игры, с одной стороны, к тренажу, с другой стороны, к азартной игре.

Преподаватель наиболее активен на этапе разработки, подготовки игры и на этапе ее рефлексивной оценки. «Чем меньше вмешивается преподаватель в процесс игры, тем больше в ней признаков саморегуляции, тем выше обучающая ценность игры».

Деловая игра требует изменения отношения к традиционному представлению о поведении студентов.

Главным становится соблюдение правил игры. Дисциплинарные нарушения, с привычной точки зрения, (например, самовольный выход из аудитории) в деловой игре утрачивают таковой свой статус.

Оптимальная продолжительность деловой учебной игры примерно 2 часа. Такое рамочное время позволяет компромиссно вписываться в существующую образовательную систему.

Цель практического аспекта нашей работы состояла в разработке комплекса деловых игр, которые можно использовать в процессе профессиональной подготовки будущих технологов.

Для разработки деловых игр принципиальными моментами являются определение темы и целей. Нами был спланирован и разработан комплекс деловых игр, направленных на развитие ПВК студентов педагогического колледжа.

Данный комплекс можно использовать со студентами педагогического колледжа любого курса обучения, однако, наибольшего эффекта деловые игры достигнут, если их проводить на выпускном курсе.

В этот период студенты имеют определенный опыт профессиональной

деятельности (полученный на школьной практике), происходит осмысление профессионального выбора на более высоком уровне.

Также при организации и проведении деловых игр следует придерживаться рекомендаций, представленных нами в п.2.2.

УЧЕБНЫЙ ЭЛЕМЕНТ  
ИНСТРУКЦИОННЫЕ КАРТЫ К УРОКУ

**Наименование:** «Приготовление закусочных бутербродов: канапе, волованов, и тарталеток»

**Специальность** «Технология продукции общественного питания»

**Цели:**

Изучив данный учебный элемент, вы сможете:

***Овладеть профессиональными компетенциями:***

- ПК 2.1. Готовить бутерброды и гастрономические продукты порциями.
- ПК 2.3. Готовить и оформлять простые и сложные холодные закуски.

***Развить и овладеть общими компетенциями:***

- ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.
- ОК 2. Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем.
- ОК 3. Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.
- ОК 4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.
- ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.
- ОК 6. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.
- ОК 7. Готовить к работе производственное помещение и поддерживать его санитарное состояние.

## Оснащение оборудованием, инвентарем и инструментами

Перечень	Количество
Весы электрические настольные	3
Производственный стол	3
Плита электрическая с духовым шкафом	3
Холодильник бытовой	1
Разделочные доски	12
Поварские ножи	6
Кондитерский лист	6
Формочки для тарталеток	12
Столовая посуда	3 набора

## Сопутствующие учебные элементы и пособия

- - понятия о бутербродах, история их возникновения
- - классификация бутербродов: по способу приготовления, по температуре подачи, по виду продуктов
- - показатели качества бутербродов
- - правила подачи бутерброды
- **Санитарные требования и подготовка рабочего места:**



- 1. Производственные столы:

требования	подготовка
Поверхность гладкая, ровная, прочная из нержавеющей стали	После каждой производственной операции моют горячей водой, а в конце рабочего дня обрабатывают 0,2% раствором хлорамина. <i>Продукты располагают на отдаленной части стола в емкостях.</i>

- 2. Инвентарь, инструменты и посуда:

название	требования и подготовка	образец
Разделочные доски, деревянные лопатки	Изготовлены из деревянных пород или синтетических материалов, разрешенных Госсанэпиднадзором, маркировка соответствует обрабатываемым продуктам <i>Моют после каждой операции горячей водой и щеткой, ошпаривают кипятком. В конце рабочего дня обрабатывают 0,2% раствором хлорамина</i>	
Ножи, металлические инструменты, кухонная посуда	Закрепляются за рабочим местом в соответствии с маркировкой, хранят в сухом месте. <i>Дезинфицируют кипячением в воде или прокаливанием в жарочном шкафу (кроме кухонной металлической посуды, т.к. она постоянно подвергается тепловой обработке)</i>	

## Подготовка основы для закусовых бутербродов.

### 1. Приготовление тарталеток

#### Картофельные тарталетки

Натереть на тёрке сырой картофель, и отжать сок.  
В чашку с картофелем добавить яйцо, лимонный сок и перемешать

Силиконовую форму смазать растительным маслом, и положить туда начинку, распределив по стенкам формы.  
Желательно брать только силиконовые формочки.

Выпекаем в жарочном шкафу при t до 200°C до 25 минут  
Тарталетки очень легко выскакивают из формы.



## Тарталетки на картофельном тесте

Из муки, хлопьев, масла, соли и молока замешиваем крутое тесто и выдерживаем на холоде до 40 мин.

Раскатываем и вырезаем кружки. Раскладываем в формочки. Накальываем доньшко вилкой, чтобы не поднималось. Выпекаем до золотистого цвета.



## Тарталетки из картофельной массы

В картофельную массу добавить яйцо, муку, соль, все перемешать. Из кондитерского мешочка выложить картофельную массу на фольгу, образуя дно корзиночки.

Затем аккуратно выложить боковые стенки и ручки, выпекать в разогретом до 200°C жарочном шкафу в течении 15-20 минут.



## Подготовка основы для закусочных бутербродов.

### 2. Приготовление волованов

#### Волованы из слоеного теста

Слоеное тесто раскатать

Взять две формы - одну больше, другую меньше. Вырезать 4 круга, в двух из них вырезать формой поменьше серединку

На кондитерский противень уложить круглую заготовку, смазать ее взбитым яйцом, сверху уложить "кольцо", которое тоже смазать яйцом. Центр наколоть вилкой (чтобы не вздувалась середина).

Выпекать 15 минут в жарочном шкафу при t 200°



#### Волованы фуршетные

Раскатываем тесто и вырезать гофрированной Формочкой кругляши

Соединить, и смазываем желтком  
Выложить на противень и выпекать.



## Подготовка основы для закусочных бутербродов.

### 3. Приготовление канане

#### Подготовка хлеба для канане

Хлеб не ниже 1-го сорта нарезают на порционные куски толщиной 1-1,5 см.

Срезают корки и придают кусочкам разную форму: треугольника, круга, овала, ромбика и т.д. (можно использовать специальные формочки в зависимости от вида приготавливаемых канане



## Оформление и подготовка к подаче закусочных бутербродов.

### Таргалетки

		
Крем-чиз смешать с нарубленным укропом, и заполнить таргалетки. Сверху положить по кусочку сельди, и украсить зеленью.	Приготовить начинку: в сметану добавить мелко нарезанный укроп, посолить, все перемешать. На дно корзиночки выложить начинку, сверху украсить опятами.	Отварные креветки, сыр, семгу, грушу нарезать мелко. Таргалетки наполнить рыбным фаршем. Украсить укропом и розочкой из полоски рыбы.

## Волованы

		
<p>Для начинки: семга, икра тресковая, сыр твердый (чечил, для оформления), корнишоны, лук зеленый (маслина для оформления) Из сыра или из теста делаем ручку на корзиночку.</p>	<p>Для начинки: семга, икра тресковая, сыр твердый (чечил, для оформления), корнишоны, лук зеленый (маслина для оформления) Оформляем в виде розеточки.</p>	<p>Творог (или рикотту), чеснок, плавленый сыр (или густой сметаны), зелень, нарезанную кусочками рыбу, соль аккуратно перемешать. Наполнить волованы начинкой. Оформить зеленью.</p>

## Канпе

		
<p>Ингредиенты: батон, ветчина, мандарины, зелень, ягоды на оформление</p>	<p>Ингредиенты: батон, ветчина, персик маринованный, огурцы маринованные, зелень, ягоды на оформление</p>	<p>Ингредиенты: хлеб, сыр плавленый, рыба красная или ветчина, сыр твердый сычужный</p>

	<p>Ингредиенты батон, сыр, киви, лимон, виноград</p>		<p>Ингредиенты: хлеб, сыр, огурец, семга, перец сладкий</p>		<p>Ингредиенты: батон, ветчина, сыр, листья салата,</p>
---	--	---	---	---	---

### Требования к качеству:

Название блюда	Внешний вид	Вкус и запах	Консистенция	Выход	Кол-во на порцию шт
Канопе	Форма геометрической фигуры, продукты уложены ровным слоем	доброкачественных используемых продуктов	хлеб-поджаренный, хрустящий	80 г (30г – хлеб)	3-5
Волованы	Форма круглая, продукты уложены в центр	доброкачественных используемых продуктов	Волованы-рассыпчатые, начинка-соответствует продуктам	80г (10-20 г-волованы)	2-4
Тарталетки	Форма корзиночек, заполнена начинкой	доброкачественных используемых продуктов	Тарталетки-мягкие, хрустящие	100г (12-25г - корзиночки)	2-4

## ИНСТРУКЦИОННО - ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА №1

Объект работы: канопе «Улитка» и «Божья коровка»

Цель: освоение технологии и особенности приготовления канопе

Материалы и инструменты:

- плита электрическая, жарочный шкаф, весы настольные, производственный стол, холодильник

-разделочные доски, поварские ножи, лист кондитерский, формочки, столовая посуда, столовые приборы

Вид канопе	Ингредиенты, вес брутто/нетто (г)	Требования к качеству
	<p>Хлеб- 45/30 Сыр- 27/25 Огурец- 13/10 Семга- 21/15 Перец сладкий- 10,5/8</p> <p><b>выход: -/80</b></p>	<p>Продукты уложены на хлеб ровным слоем, из огурца вырезается основание улитки, семга свернута в виде рулета с сыром, продукты соединены шпажкой, из перца болгарского вырезается основание зонтика</p>

	<p>Батон- 45/30          Ветчина- 20/15          Сыр- 27/25          Листья салата- 5/3          Помидоры- 24/20,5          Маслины- 5/3</p> <p><b>выход: -/80</b></p>	<p>Основание хлеба вырезано формой цветочка, продукты уложены слоями, сверху половинка помидора оформлена в виде «божьей коровки»</p>
---	--	---

### Последовательность выполнения работы

Название операции	Приемы и действия	Контроль выполнения
<p>Организация рабочего места</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Взвесить и разместить продукты на рабочем столе</li> <li>➤ Подготовить и расположить на рабочем столе инвентарь и инструменты</li> <li>➤ Проверить исправность оборудования, подготовить к работе</li> </ul>	<p>Соблюдение:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- товарного соседства,</li> <li>- санитарных требований,</li> <li>- требований техники безопасности</li> </ul>
<p>Подготовка хлеба для канапе</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Хлеб нарезают на порционные куски</li> <li>✓ Обжаривание основным способом</li> </ul>	<p>Соответствие формы нарезки: цветок, геометрическая фигура.</p>  <p>Толщина 1-1,5 см          Слегка поджаристая хрустящая корочка</p>
<p>Подготовка продуктов</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Сыр - зачистить, нарезать</li> <li>✓ Огурец - очистить, нарезать</li> <li>✓ Семга – нарезать, свернуть</li> <li>✓ Перец – нарезать в виде шляпки с зубчиками</li> <li>✓ Листья салата – вымыть, обсушить</li> <li>✓ Помидоры и маслины – вымыть, разрезать на половинки</li> </ul>	<p>Соответствие толщины и формы нарезки</p>
<p>Соединение ингредиентов</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>1 вариант:</i> хлеб-плавленый сыр- лист салата- огурец- рулет из семги с сыром- скрепить шпажкой</li> </ul>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 2 вариант: батон- сыр- лист салата- ветчина- сыр- помидор</li> </ul>	
Оформление и подача	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1 вариант: украсить зонтиком из перца,</li> <li>➤ 2 вариант: украсить маслинами, зеленым луком</li> <li>➤ выложить на плоское блюдо или пирожковую тарелку</li> </ul>	Аккуратность, эстетичность, проявление творчества при оформлении и подаче

## ИНСТРУКЦИОННО - ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА №2

Объект работы: **волованы «Фуршетные» и «с творожной массой»**

Цель: освоение технологии и особенности приготовления волованов

Материалы и инструменты:

- плита электрическая, жарочный шкаф, весы настольные, производственный стол, холодильник

-разделочные доски, поварские ножи, лист кондитерский, скалка, формочки, столовая посуда, столовые приборы

Вид волованов	Ингредиенты, вес брутто/нетто (г)	Требования к качеству
	Волованы- 2-4 шт./40 Семга- 18/15 Икра- 7/5 Сыр- 17/15 Корнишоны-13/10 Лук зеленый- 4/3 Маслины- 5/3  <b>выход: -/80</b>	Продукты уложены на волованы аккуратно, семга свернута в виде розочки, изкорнишон сделаны листочки, украшено перьями лука

	<p>Волованы- 2-4 шт./40 Творог- 22/20 Чеснок- 3/2 Плавленный сыр- 8/8 Зелень- 4/3 Сельдь- 12/10</p> <p><b>выход: -/80</b></p>	<p>Продукты аккуратно нарезаны, соединены и уложены в волованы. Сельдь и часть зелени используется для оформления</p>
---	---	---

### Последовательность выполнения работы

Название операции	Приемы и действия	Контроль выполнения
Организация рабочего места	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Взвесить и разместить продукты на рабочем столе</li> <li>➤ Подготовить и расположить на рабочем столе инвентарь и инструменты</li> <li>➤ Проверить исправность оборудования, подготовить к работе</li> </ul>	<p>Соблюдение:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- товарного соседства,</li> <li>- санитарных требований,</li> <li>- требований техники безопасности</li> </ul>
Приготовление волованов	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Слоеное тесто раскатать</li> <li>✓ Вырезать заготовки, соединить их и смазать яйцом</li> <li>✓ Выпечь</li> </ul>	<p>Толщина раскатки 0,5 см</p>  <p>Светло- золотистого цвета</p>
Подготовка продуктов для начинки	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Семга – нарезать, свернуть</li> <li>✓ Сельдь- разделить на чистое филе, нарезать</li> <li>✓ Зелень – вымыть, обсушить</li> <li>✓ Маслины –разрезать на половинки</li> <li>✓ Творог –протереть</li> <li>✓ Чеснок- очистить, измельчить</li> </ul>	 <p>Соответствие толщины и формы нарезки Однородность массы</p>
Соединение ингредиентов	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1 вариант: волованы- сыр – икра</li> <li>➤ 2 вариант: волованы- творожная масса с сыром, зеленью и чесноком</li> </ul>	<p>Продукты аккуратно уложены в волованы</p> 
Оформление и	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 1 вариант: украсить</li> </ul>	<p>Аккуратность, эстетичность,</p>

подача	розочкой из семги, листиками корнишонов, перышками лука ➤ 2 вариант: украсить сельдью, зеленым луком ➤ Выложить на плоское блюдо или пирожковую тарелку	проявление творчества при оформлении и подаче
--------	---	---

### ИНСТРУКЦИОННО - ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА №3

**Объект работы:** тарталетки «Грибное лукошко» и «Тарталетки картофельные ажурные»

**Цель:** освоение технологии и особенности приготовления тарталеток

**Материалы и инструменты:**

- плита электрическая, жарочный шкаф, весы настольные, производственный стол, холодильник

-разделочные доски, поварские ножи, лист кондитерский, формочки, столовая посуда, столовые приборы

Вид тарталеток	Ингредиенты, вес брутто/нетто (г)	Требования к качеству
	Тарталетки -2 шт./25 Сметана- 25/25 Укроп- 4/3 Опята- 57/50  выход: -/100	Тарталетки заполнены взбитой сметаной с укропом, сверху маринованные опята
	Тарталетки -2 шт./25 Креветки- 27/20 Сыр- 17/15 Семга- 28/25 Груша- 14/10 Укроп- 4/3  выход: -/100	Продукты аккуратно нарезаны, соединены и уложены в тарталетки. Семга и часть зелени используется для оформления

#### Последовательность выполнения работы

Название операции	Приемы и действия	Контроль выполнения
Организация	➤ Взвесить и разместить	Соблюдение:

рабочего места	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ продукты на рабочем столе</li> <li>➤ Подготовить и расположить на рабочем столе инвентарь и инструменты</li> <li>➤ Проверить исправность оборудования, подготовить к работе</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- товарного соседства,</li> <li>- санитарных требований,</li> <li>- требований техники безопасности</li> </ul>
Приготовление тарталеток	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Приготовить картофельную массу, соединить ее с мукой, солью и яйцом. Выпустить из кондитерского мешка в виде тарталетки</li> <li>✓ Натереть сырой картофель, отжать сок, добавить яйцо, лимонную кислоту, выложить в подготовленные формы</li> <li>✓ Выпечь</li> </ul>	
Подготовка продуктов для начинки	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Сметана – взбить</li> <li>✓ Укроп – измельчить</li> <li>✓ Опята- слить рассол</li> <li>✓ Креветки -отварить, нарезать</li> <li>✓ Сыр – протереть</li> <li>✓ Семга - нарезать</li> <li>✓ Груша- очистить и нарезать</li> </ul>	 <p>Соответствие санитарным требованиям и технологическому процессу</p>
Соединение ингредиентов	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>1 вариант:</i> тарталетки – сметана с укропом- опята</li> <li>➤ <i>2 вариант:</i> тарталетки – сырная масса с грушей и креветками</li> </ul>	<p>Продукты аккуратно уложены в тарталетки</p> 
Оформление и подача	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>1 вариант:</i> веточкой укропа</li> <li>➤ <i>2 вариант:</i> украсить семгой и зеленью</li> <li>➤ Выложить на плоское блюдо или пирожковую тарелку</li> </ul>	<p>Аккуратность, эстетичность, проявление творчества при оформлении и подаче</p>

## Технологическая карта

Наименование блюда: Канапе «Улитка»

№ по сборнику рецептов 34

### РЕЦЕПТУРА

Наименование продуктов	БРУТТО на 1 порцию, г	НЕТТО на 1 порцию, г	БРУТТО на 10 порций, г	НЕТТО на 10 порций, г
Хлеб	45	30	450	300
Сыр	27	25	270	250
Огурец свежий	13	10	130	100
Семга слабосоленая	21	15	210	150
Перец сладкий болгарский	11	8		
<b>Выход</b>		80		800

Описание технологического процесса приготовления оформление и отпуск	Требования к качеству готового блюда
<p>Хлеб пшеничный зачищают от корок, нарезают, на порционные куски поджаривают на оливковом масле.</p> <p>Сыр зачищают, от корок нарезают, огурец свежий вырезают в виде улитки, семгу отделяют от костей, нарезают на тонкие пластинки, сворачивают в рулет, перец болгарский очищают от семян, промывают, обсушивают, нарезают в виде шляпки с зубчиками.</p> <p>Подготовленные ингредиенты сколотить шпажкой. Выложить на плоское блюдо или пирожковую тарелку. Температура подачи 14С*.</p>	<p><i>Внешний вид</i> Форма геометрической фигуры, продукты уложены ровным слоем.</p> <p><i>Консистенция (текстура)</i> Хлеб поджаренный хрустящий, остальные ингредиенты мягкие, свежие.</p> <p>Соответствие толщины и формы нарезки</p> <p><i>Цвет</i> соответствует данным видам продуктов</p> <p><i>Запах</i> доброкачественных используемых продуктов</p> <p><i>Вкус</i> доброкачественных используемых продуктов</p>

## Технологическая карта

Наименование блюда: Волованы «Фуршетные»

№ по сборнику рецептов 39

### РЕЦЕПТУРА

Наименование продуктов	БРУТТО на 1 порцию, г	НЕТТО на 1 порцию, г	БРУТТО на 10 порций, г	НЕТТО на 10 порций, г
Волованы	2-4 шт	40	20-40 шт	400
Семга слабосоленая	18	15	180	150
Икра	7	5	70	50
Сыр	17	15	170	150
Корнишоны	13	10	130	100
Лук зеленый	4	5	40	50
Маслины	5	3	50	30
<b>Выход</b>		80		800

Описание технологического процесса приготовления оформление и отпуск	Требования к качеству готового блюда
<p>Слоеное тесто раскатать. Взять две формы - одну больше, другую меньше. Вырезать 4 круга, в двух из них вырезать формой поменьше серединку. На кондитерский противень уложить круглую заготовку, смазать ее взбитым яйцом, сверху уложить "кольцо", которое тоже смазать яйцом. Центр наколоть вилкой (чтобы не вздувалась середина).</p> <p>Выпекать 15 минут в жарочном шкафу при t 200°. В выпеченные волованы охлаждаем, выкладываем икру, тертый сыр, мелко нарезанные корнишоны, семгу свернутую в виде розочки, оформляем маслинами и перышком зеленого лука. Выложить на плоское блюдо или пирожковую тарелку температура подачи 14С*</p>	<p><i>Внешний вид</i> Продукты уложены на волованы аккуратно, семга свернута в виде розочки, изкорнишонов сделаны листочки, украшено перьями лука.</p> <p><i>Консистенция (текстура)</i> Волованы- рассыпчатые, начинка- соответствует продуктам.</p> <p><i>Цвет</i> соответствует данным видам продуктов.</p> <p><i>Запах</i> доброкачественных используемых продуктов.</p> <p><i>Вкус</i> доброкачественных используемых продуктов</p>

## Технологическая карта

Наименование блюда: Тарталетки «Ажурные »

№ по сборнику рецептов 44

### РЕЦЕПТУРА

Наименование продуктов	БРУТТО на 1 порцию, г	НЕТТО на 1 порцию, г	БРУТТО на 10 порций, г	НЕТТО на 10 порций, г
Тарталетки	2 шт	25	40 шт	250
Креветки	27	20	270	200
Сыр	17	15	170	150
Семга	28	25	280	250
Груша	14	10	140	100
Укроп	4	3	40	30
<b>Выход</b>		100		1000

Описание технологического процесса приготовления оформление и отпуск	Требования к качеству готового блюда
<p>Картофель, помыть, очистить. Натереть сырой картофель, отжать сок, добавить яйцо, лимонную кислоту, выложить в подготовленные формы</p> <p>Выпечь при температуре 190-200 С* 15 мин. выпеченные тарталетки освободить из формочек. Креветки очистить отварить, нарезать. Сыр зачистить, от корок протереть. Семгу разделить на чистое филе нарезать тонкими полосками. Грушу очистить и нарезать мелкими кубиками. Подготовленные продукты аккуратно уложить в тарталетки, оформить веточкой укропа. Отпуск на плоской тарелке. Температура подачи 14С*</p>	<p><i>Внешний вид</i> Форма корзиночки, наполнены продуктами</p> <p><i>Консистенция (текстура)</i> Тарталетки хрустящие, мягкие, остальные ингредиенты сочные.</p> <p><i>Цвет</i> соответствует данным видам продуктов</p> <p><i>Запах</i> доброкачественных используемых продуктов</p> <p><i>Вкус</i> доброкачественных используемых продуктов.</p>

## Технологическая карта

Наименование блюда: \_\_\_\_\_

№ по сборнику рецептов \_\_\_\_\_

### РЕЦЕПТУРА

Наименование продуктов	БРУТТО на 1 порцию, г	НЕТТО на 1 порцию, г	БРУТТО на 10 порций, г	НЕТТО на 10 порций, г
<b>Выход</b>				

<b>Описание технологического процесса приготовления оформление и отпуск</b>	<b>Требования к качеству готового блюда</b>
	Внешний вид Консистенция(текстура) Цвет Запах Вкус