



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ 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

**ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ
ИНТЕРЕСА ОБУЧАЮЩИХСЯ К БУДУЩЕЙ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ НА ЗАНЯТИЯХ ПО
ОБЩЕПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.04 Профессиональное обучение (по отраслям)
Профиль: Производство продовольственных продуктов

Проверка на объем заимствований:
61 % авторского текста

Выполнила: студентка
группы № ОФ-409-083-4-1
Омельчук Алена Витальевна

Работа рекомендована к защите
рекомендована/не рекомендована

« 20 » июня 2020 г.

Зав. кафедрой ППОиПМ
к.п.н., доцент


Короткова Н.Ю.

Научный руководитель:
Ст. преподаватель каф. ППОиПМ,
Ногина Анна Александровна

Челябинск

2020 год

Содержание

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические аспекты применения игровых ситуаций для развития интереса обучающихся к будущей профессии.....	6
1.1 Специфика и содержание понятия «игра» в образовательном процессе системы среднего профессионального образования	6
1.2 Значение интереса к будущей профессиональной деятельности в становлении будущего технолога.....	12
1.3 Средства и методы организации игры в образовательном процессе в колледже.....	18
Выводы по первой главе.....	28
Глава 2. Практическое применение игровых ситуаций на занятиях по общепрофессиональной дисциплине на базе «Челябинского государственного колледжа индустрии питания и торговли».....	29
2.1 Характеристика базы исследования «Челябинского государственного колледжа индустрии питания и торговли».....	29
2.2 Разработка игровых ситуаций для развития профессионального интереса по дисциплине «Технология приготовления мучных кондитерских изделий».....	37
2.3 Рекомендации по применению игровых ситуаций в колледже.....	50
Выводы по второй главе.....	54
Заключение.....	55
Список литературы.....	56
Приложение	

Введение

Один из наиболее эффективных вариантов развития у обучающихся интереса к будущей профессии является использование в процессе обучения игровых ситуаций, которые помогут обучающимся создать эмоциональный настрой, вызвать положительное отношение к работе и улучшить общую работоспособность.

На наш взгляд, использование игры, как метода обучения, существенно облегчает педагогический процесс, делает его ближе и доступнее обучающимся. Игровые технологии позволяют привнести новые элементы, сделать обучение увлекательным, живым, ярким. Использование различных игр на занятии способствует овладению нужных для обучающихся компетенций, развитию сообразительности, служит подспорьем к интересу, проявляемому к изучаемой дисциплине. Кроме того, игровые технологии способствуют повышению эффективности учебного процесса, помогают привлечь обучающихся к активной деятельности.

Актуальность данной темы состоит в использовании игровых ситуаций в учебном образовательном процессе, для повышения профессионального интереса и помощь в усвоении материала.

Игра имеет историческую основу. Такая позиция в определении сущности игры раскрывается в работах таких людей, как Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин и многие другие исследователи. Ученые считают, что игры инстинктивно, но вполне закономерно появились в результате трудовой и общественной деятельности человека. Н. К. Крупская и А. С. Макаренко уделяли особое воспитательное воздействие игры на обучающихся и призывали педагогов к максимальному использованию ее в педагогическом и воспитательном процессе. Основу игровой технологии как оптимального средства обучения и воспитания в русской педагогике заложили исследования таких ученых, как Е. А. Флериной, Е. И. Тихеевой, позднее игре были посвящены работы Ф. И. Фрадкиной, Н. М. Аксариной, А. П. Усовой и других. Возможность использования игровых ситуаций в

воспитании представляла интерес и для таких ученых, как В. Штерн, К. Гроос, З. Фрейд, Ж. Пиаже. Несомненно, и в отечественной и в мировой педагогической практике накоплен багаж, который должен быть использован. Это, в первую очередь, игровые педагогические технологии. Они нашли огромное применение в практике многих педагогов. Игровые педагогические технологии наиболее результативны и потенциальны с точки зрения формирования и развития у студентов субъектной позиции в отношении самого себя, своей деятельности, своих отношений.

В результате анализа данной проблемы возможно выявление противоречий между потребностью реализации игровых форм обучения на постоянной основе и недостаточным уровнем готовности преподавателей удовлетворять эти потребности из-за сложности его выполнения. Таким образом, игровые ситуации помогают обучающимся стать более творческими личностями, учат относиться к любому делу креативно, что означает выполнять его качественно, на высшем уровне.

Цель: теоретически рассмотреть применение игровых ситуаций в образовательном процессе и практически разработать игровые ситуации для общеобразовательных дисциплин в колледже.

Объект исследования: развитие интереса обучающихся в образовательном процессе.

Предмет исследования: игровые ситуации как средство развития интереса обучающихся в будущей профессиональной деятельности на занятиях по общепрофессиональной дисциплине.

Задачи:

1. Изучить научную литературу, касающуюся игровых ситуаций в образовательном процессе колледжа.
2. Рассмотреть специфику и содержание понятия «игра» в образовательном процессе.
3. Выявить особенности игровых ситуаций на занятиях по общепрофессиональной дисциплине.

4. Разработать игровые ситуации для развития профессионального интереса по дисциплине в колледже.
5. Обобщить собранный материал и предложить рекомендации.

Методы исследования:

1. Теоретические методы, включающие анализ литературы, анализ базовых понятий исследования, прогнозирование, синтез, сравнение.
2. Эмпирические методы, включающие проведение констатирующего этапа, математическая обработка данных анализ и обобщение полученных данных.

База исследования: «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли»

Структура работы: работа состоит из введения, двух глав и выводов по ним, заключения, библиографического списка и приложения.

Глава 1. Теоретические аспекты применения игровых ситуаций для развития интереса обучающихся к будущей профессии

1.1. Специфика и содержание понятия «игра» в образовательном процессе системы среднего профессионального образования

Попытки разгадать тайну происхождения игры предпринимались учеными на протяжении многих сотен лет.

Проблема игры возникла как слагаемое проблемы свободного времени и досуга людей в силу тенденций религиозно-социально-экономического и культурного развития общества.

В наше время ситуация коренным образом изменилась. Жизнь в эпоху научно-технического прогресса становится все разнообразнее и сложнее, и она требует от человека не шаблонных, привычных действий, а подвижности, гибкости мышления, быстрой ориентации и адаптации к новым условиям, творческого подхода к решению больших и малых проблем.

В этом помогут педагогические игры, они важны в процессе подготовки будущих специалистов к творческому исполнению своих обязанностей и будущей профессиональной деятельности. Педагогические игры классифицируются по характеру деятельности, по характеру педагогического процесса, по технологии (методики) организации, по игровому кругу, по уровню проблемности, по коммуникативному взаимодействию, по применению технических средств, по виду профессиональной деятельности.

Педагогические игры, обычно, предусматривают активизацию и развитие обучаемых, формирование у них профессиональных навыков и умений.

Начало разработки общей теории игры следует относить к трудам Шиллера и Спенсера. Значительный вклад в развитие данной теории внесли Фрейд, Пиарже, Штерн, Дьюи, Фромм, Хейзинга и другие.

З. Фрейд – основоположник психоанализа, разрабатывал идею компенсаторности игры, связывал ее с бессознательными механизмами психики человека. По Фрейду, бессознательные влечения реализуются в детских играх символически. Игры, по исследовательским данным Фрейда, очищают и оздоравливают психику, снимают травматические ситуации, являющиеся причиной многих неврологических заболеваний.

Как считает Фрейд, в противоположность гипотезе антиципации игры, игры выступают не как выражение функции, а как ее изображение. Полезность игры, согласно теории Фрейда, заключается в том, чтобы вызвать с помощью удовлетворения, получаемого окольным путем, подлинный катарсис. Игры позволяют либидо развернуться и выразиться, высвободить чувственность, стремящуюся испытать и познать себя. [1]

«Игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» (Д. Б. Эльконин). [2]

Игра – это вид деятельности в условиях ситуации, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. (Г.К. Селевко) [10, с.55]

Для рассмотрения игры как педагогической технологии следует обратиться к соответствующим научным подходам:

А) процессуальный - «игра как процесс»: «цель игры заключается в ней самой...» (А.Валлон, П.Ф.Каптерев и др.);

Б) деятельностный - «игра как деятельность»: «игра - это вид непродуктивной деятельности человека...» (К.Д.Ушинский, А.Н.Леонтьев и др.);

В) технологический - «игра как педагогическая технология»: «игровая деятельность связана с активизацией и интенсификацией деятельности учащихся» (П.И.Пидкасистый, Ж.С.Хайдаров и другие).

В игре помогает развить способности, к самовыражению, образному мышлению. Это возникает благодаря тому, что во время игры обучающийся

стремится воссоздать разнообразные сферы окружающей его действительности, выходящие за рамки собственной практической деятельности. Во время игры студент получает огромный опыт произвольного поведения, что непременно поможет ему в будущей профессиональной деятельности, учится управлять своими мыслями и собой, соблюдая правила игры, ограничивая свои естественные желания.

Игровая деятельность да ряда поставленных задач может принести огромную помощь педагогу. На первом месте стоит это установление контакта с обучающимся. Речь идет о взаимопонимании и взаимоотношениях друг друга, сотворчестве. Так же с помощью игры можно проанализировать одного из студентов как личность и всю группу. Помимо этого, она дает обнаружить стремления студента к обучению, его интересы и желания познать новый материал. Игра может служить мониторингом для определения уровня знаний будущих специалистов, игра способна совершенствовать навыки студентов, распознавать недочеты в проделанной работе и оценивать одновременно.

С.А. Шмаков выделяет четыре главные черты, присущие большинству игр: [8, с.15]

- свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию обучающегося, ради удовольствия от самого процесса деятельности (процедурное удовольствие);
- творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности (поле творчества);
- эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция;
- наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность развития.

Так же игровые ситуации в процессе обучения имеют следующие достоинства:

- обеспечивают большую связь с будущей профессиональной деятельностью будущего специалиста;
- возможность эффективного применения нескольких игровых ситуаций на одном занятии;
- дают обучающемуся в самостоятельной форме, без помощи преподавателя приобретать знания и тонкости будущей профессиональной деятельности;
- предотвращает появление возможных ошибок в будущей профессиональной деятельности обучающихся;
- у обучающихся во время игры проявляется способность к коллективному мышлению;
- появляется возможность апробирования новых форм и правил, структуры, норм и методического управления и другое [3. 149 с].

Игра - это то неоспоримый инструмент, с помощью которого воспитание переходит в самовоспитание.

Игра является тем самым фундаментом с помощью, которого человек развивает воображение, без которого не под силу никакое творческое проявление, а оно в свою очередь является неиссякаемым источником развития личности обучающегося. Эльконин подчеркивал, что ни один другой вид человеческой деятельности не образует вокруг себя такого мощного «педагогического поля». Именно поэтому расширить воображение у студента может в большей степени лишь игра. Вот почему и Л. С. Выготский видел в игре ту самую причину развития личности, сферу, определяющую «зону ближайшего развития», в игре возможны высшие достижения человека, которые завтра могут стать его реальностью.

В игре незаметно, сами собой, исчезают стены, разделяющие педагога и студентов, в ней рождается новая атмосфера и новые отношения. Эти отношения лежат в основе личностного подхода, когда педагог ориентирован на личность обучающегося в целом. Применение игры в педагогическом

процессе способствует не только повышению интереса к изучению, но и повышает качество самого обучения и прочность полученных знаний.

Успех игры зависит от атмосферы, которая сложится внутри группы. Игра может быть включена в любой вид деятельности.

Игра относится к косвенному методу воздействия, когда обучающийся не ощущает себя объектом воздействия педагогом, когда он полноправный субъект деятельности. Поэтому в процессе игры, обучающиеся сами, стремятся к преодолению трудностей, ставят задачи и решают их. Игра - это особый метод вовлечения обучающихся в творческую деятельность, метод стимулирования их познавательной активности. Сочетание элементов игры и воспитания во многом зависят от понимания педагогом функций педагогических игр.

Функция игры - ее разнообразная полезность. У каждого вида игры своя полезность. Выделим наиболее важные функции игры как педагогического феномена культуры:

- социокультурное назначение игры;
- функция межнациональной коммуникации;
- функция самореализации человека в игре;
- коммуникативная игра;
- диагностическая функция игры;
- терапевтическая функция игры;
- функция правки в игре;
- развлекательная функция игры.

Сегодня одной из актуальнейших задач педагога является подготовка свободно мыслящих, обладающих высокими морально-нравственными качествами специалистов для системы среднего специального профессионального образования, разработка современных форм, методов и средств формирования их профессиональных навыков и умений. Интенсивное развитие науки и техники, изменения в области техники и технологий, увеличение потока информации требует своеобразного подхода

к подготовке будущих преподавателей профессионального обучения в средних образовательных учреждениях.

Педагогические игры особенно важны во время подготовки будущих специалистов, к творческому подходу исполнения своих обязанностей и будущей профессиональной деятельности. Педагогические игры классифицируются по характеру деятельности, по характеру педагогического процесса, по технологии (методики) организации, по игровому кругу, по уровню проблемности, по коммуникативному взаимодействию, по применению технических средств, по виду профессиональной деятельности.

Педагогические игры, обычно, предусматривают активизацию и развитие обучаемых, формирование у них профессиональных навыков и умений.

Различные авторы предпринимали попытки раскрыть сферу и условия применения игр в процессе подготовки учителей профессионального обучения. Применению игровых методик обучения посвящены работы О.С. Анисимова, Н.Н. Богомоловой, Л.Б. Наумова, Е.А. Литвиненко; проблемы игрового моделирования научно обоснованы и внедрены в образовательный процесс в работах С.Н. Брухина, А.Н. Дахина, М.В. Кларина, Н.П. Аникеева, А.А. Вербицкого, Л.С. Выготского, А.М. Новикова, Б.В. Куприянова, Ю.Н. Кларина, В.Г. Мамигоновой, Г.С. Сухобской, Д.Б. Элькониной, А.Н. Леонтьева и другие исследователи. Г.В. Алферова исследовала педагогические игры как средство интенсификации профессиональной педагогической подготовки; Н.П. Аникеева - как дидактическое средство формирования организаторских навыков; С.Я. Харченко - как активный метод подготовки к воспитательной работе; Е.В. Семенова - как средство формирования коммуникативных навыков; М.А. Ярмолович - как форму активизации познавательной деятельности студентов педагогических высших образовательных учреждений. Вместе с тем, Н. Азизходжаева, З.К. Исмоилова, Б.С. Нуридинов, Д.Н. Раззоков, У.Қ. Толипов, Ж.С. Хайдаров, С.А. Усманов, И.А. Рахимов и другие проводили научные исследования в

области применения педагогических игр в сфере образования для развития личностных качеств обучающихся, в процессе обучения, значения игр в процессе усвоения знаний обучающихся.

С образовательной точки зрения, игра - это способ группового диалогического исследования возможностей действительности в контексте личностных интересов. Иными словами, игра - это интерактивный метод, который позволяет обучаться на собственном опыте путем специально подготовленного и регулируемого «проживания» жизненной и профессиональной ситуации.

В игре всегда имеет смысл то, что важно и необходимо для ее участников. При этом то, что для участников игры существенно, выступает как реальное. Такая возможность свободного перемещения между условной и воображаемой ситуацией и реальной позволяет глубже проникнуть в причинность и следствия изучаемой проблемы. Практически ни одна из существующих технологий не способна на такое.

Таким образом, на сегодняшний день игра, является самым популярным видом психологической работы в колледже, так как именно в игре может раскрыться любой человек и пойти на контакт. Кроме того, эффективность педагогических игр состоит в том, что участники овладевают целостными системными знаниями, и на основе развития способностей самостоятельного, творческого мышления формируются начальные навыки к будущей профессиональной деятельности, обеспечивается реализация учебного процесса в непосредственной связи с обучением. Именно поэтому педагогические игры считают высоко эффективным методом развивающего и активизирующего обучения.

Важно подобрать такие педагогические средства и формы деятельности, которые бы на неформальном уровне вовлекали студентов в творческий процесс, затрагивали эмоциональную сферу, способствовали проявлению индивидуальности и самореализации

1.2 Значение интереса к будущей профессиональной деятельности в становлении будущего технолога

Профессиональное воспитание составляет часть общей системы воспитания, и его целью сегодня является формирование личности современного конкурентоспособного специалиста как субъекта профессиональной деятельности.

Одними из первых, кто пытался исследовать зарождение и сущность интереса, это были П. Гольбах, И. Кант, Г. В. Ф. Гегель, считавшие его важнейшей поведением человека, от которого следует отталкиваться. Они пытались через конкретный носитель интереса более глубоко и основательно объяснить поведение и поступки людей [14].

Я.А. Коменский писал о значимости когнитивного формирования интереса у обучающихся. В своем произведении «Великая дидактика» Коменский уже с самого детства рекомендовал «воспламенять в детях горячее стремление к знанию» [5].

Так же И.И. Герbart выделял значимость интереса в педагогической системе, он классифицировал интерес и его соотношение с характером познавательной деятельности.

В основе интереса лежит ориентировочный рефлекс: он способствует, с одной стороны, формированию охватывающей социальной среды, а с другой - развитию личности человека. Исследуя интерес человека позволяет охарактеризовать его как личность, понять систему его ценностей и, если требуется, продумать и предпринять меры и цели, корректирующие его предпочтения.

На сегодняшний день является наиболее актуальным изучение интереса, как потребности в мотивации обучающихся к развитию их будущих профессиональных компетенций.

В современных исследованиях прослеживаются и тенденции изучения интереса как личностного компонента. Так, Г. Д. Бабушкин отмечает, что в повышении качества подготовки специалистов существенное значение

имеют выявление и отбор из числа абитуриентов именно тех, кто выказывает интерес и склонность к выбранной профессии, а также поддержание и развитие этих личностных склонностей на протяжении всего периода обучения в учебном заведении. Однако, к сожалению, сейчас абитуриенты (и их родители) больше ориентируются на возможность обучения в колледже на бюджетной основе, а не на получение соответствующей их приверженностям и личным качествам специальности [2].

В. В. Арнаутков связывает развитие интереса с преемственностью и непрерывностью этапов обучения. Например, стимулирование интереса студента к будущей профессии, по его мнению, осуществляется наиболее эффективно, если задействованы все формирующие возможности различных компонентов профессиональной подготовки (теории, педагогической практики, внеаудиторной работы) и различных видов образовательных учреждений (детского сада, школы, колледжа, вуза) [1]. Мы согласны с этой точкой зрения. Формирование развития интереса к будущей профессиональной деятельности должно быть целостным, непрерывным процессом, строящимся на интеграции учебных предметов, что позволит студентам «увидеть» и понять место определенных курсов в их будущей трудовой практике, создать полное представление о будущей профессии и идеал профессионала, а значит, сделать процесс получения специальности более осмысленным и результативным.

В психолого-педагогических исследованиях доказывается тесная связь между интересом к будущей профессиональной деятельности и интересом к обучению ее основам. Так, Е. Н. Плетнева главным фактором развития интереса к обучению студента считает наличие осознанной потребности студента в знаниях как реальной социальной и лично значимой ценности. Действительно, потенциальная притягательность профессии зависит от того, в какой мере она отвечает глубинным ценностным ориентациям человека.

Анализируя научную литературу, касающуюся проблем интереса к предстоящей профессиональной деятельности обучающихся, мы с подвиглись к выводу, что основным условием его развития являются, во-первых, актуализация инструментальных ценностей студентов в ходе их профессиональной подготовки (что осуществляется посредством применения активных и интерактивных методов обучения); во-вторых, создание положительной эмоциональной атмосферы и благоприятного психологического климата во время учебного процесса.

Досконально обдуманная педагогическая профориентационная работа является весьма важной особенно в подростковом и юношеском возрасте, когда происходят выбор профессии и поступление в среднее специальное или высшее учебное заведение, определяющие дальнейший жизненный путь. В такой работе следует принимать во внимание индивидуальные интересы, предрасположенность и способности каждой отдельно взятой личности [6].

В педагогических исследованиях под интересом часто понимают темпераментно выраженную познавательную направленность человека на овладение какой-либо деятельностью, в процессе которой человек реализует свою предрасположенность, умение, убеждение. Активно изучать материал помогает интерес к профессиональной деятельности, сознательно различать учебную информацию на важную и второстепенную сравнительно будущих трудовых обязанностей.

Рассмотрев структуру интереса к профессиональной деятельности, которой, к сожалению, уделяется совершенно мало внимания в психолого-педагогических работах, можно выделить четыре компонента данной структуры: эмоциональный, мотивационный, интеллектуальный и волевой.

Однако эти компоненты не в полной мере отражают сущность феномена «интерес» относительно профессиональной деятельности. Мы предлагаем несколько иную структуру интереса. В нашем случае лишним представляется мотивационный компонент: если есть интерес, то нет нужды говорить о мотивации - она есть априори. Волевой компонент при наличии

интереса также не существенен, так как в основе интереса лежит ориентировочный рефлекс. Вместе с тем, на наш взгляд, в связи с изложенным выше важной составляющей интереса к профессиональной деятельности является когнитивный компонент. Кроме того, структуру интереса к профессиональной деятельности стоит дополнить еще двумя компонентами - эмоциональным и поведенческим. Эмоциональный компонент показывает отношение субъекта к миру, поэтому он не может быть не представлен в структуре интереса к профессии. В свою очередь, отношение человека к миру проявляется прежде всего в поведении, поступках и стиле взаимодействия с окружающей действительностью.

1.3 Средства и методы организации игры в образовательном процессе

Игра является одной из уникальных форм, позволяющих сделать интересной и увлекательной не только работу обучающихся на творческо-поисковом уровне, но и будничные шаги по изучению материала, которые осуществляются в рамках воспроизводящего и преобразующего уровней познавательной деятельности в усвоение фактов, дат, имен и другое. Занимательность условного мира игры делает положительно окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению исторической информации, а эмоциональность игрового действия активизирует все психические процессы и функции обучающегося.

Игра актуальна в настоящее время и из-за перенасыщенности информацией. Во всем мире, и в России в частности, постоянно расширяется предметно-информационная среда. Важной задачей становится развитие умений самостоятельной оценки и отбора получаемой информации. Развить подобные умения поможет дидактическая игра, которая служит своеобразной практикой для использования знаний, полученных на уроке и во внеурочное время.

Игра - это часть жизненного опыта обучающегося. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы студентов, но и удовлетворяет сегодняшние. Педагог, использующий игру, организует учебную деятельность, исходя из своих соображений удобства, порядка и целесообразности. В силу своих сложившихся стереотипных взаимоотношений с педагогом, обучающийся не всегда может проявить свою субъективную сущность. В игре же он решает эту проблему, создавая собственную реальность, творя свой мир.

Классификация по сущностной игровой основе:

- игры с правилами;
- ролевые игры;
- комплексные игровые системы (например, КВН).

Классификация по структурным элементам урока, в зависимости от дидактических целей игры:

- игры для изучения нового материала;
- игры для закрепления;
- игры для проверки знаний;
- обобщающие игры;
- релаксационные игры-паузы.

Иногда, планируя учебный процесс, необходимо разделить обучающие игры по источнику познания: визуальные, диалоговые, массовые и так далее.

Это только несколько моделей классификации игр, которые позволяют показать некоторые возможности их систематизации в зависимости от целей использования игры в разных аспектах деятельности.

Психолого-педагогические возможности игровой деятельности в обучении. Остановимся на наиболее важных, на наш взгляд, психолого-педагогических возможностях игры, которые могут быть использованы на уроках.

На этапе изучения нового материала средствами игры могут осуществляться разнообразные методы обучения: словесный (устное и печатное слово), наглядный, практический.

Значительное место среди изобразительной наглядности занимают учебные картины наглядные пособия, специально созданные иллюстраторами к темам созданного курса. Чтобы учебные картины было легко воспринимать с любого места в аудитории, тематические картины делают достаточно большими и яркими.

Средствами игры учащиеся получают игровое задание, которое побуждает их внимательно рассмотреть картину, чтобы потом на основе увиденного и услышанного на уроке воплотить в собственный образ, приближенный к историческому.

Процесс игры отличает этот метод обучения от анализа ситуаций (кейс-метод) и тренинга. Он предусматривает необходимое включение на протяжении игры дополнительных вводных, могущих существенным образом повлиять на игровые роли, цели и игровые действия участников. Новые вводные, принятые в соответствии с ними решения, осуществление игровых действий постоянно влияют на состояние модели и провоцируют ее изменения. Участники игры, получая информацию об изменении модели и осознавая результат своей деятельности, в дальнейшем действуют с учетом этого.

Классификация игр по типу процессов (характеристикам времени проведения, формы и сферы моделирования, роли ведущего игры, степени заданности ролей, формам выработки решения участниками игры, системам оценивания) все игры можно разделить на три основные категории — организационно-деятельностные, деловые и ролевые (сравнительный анализ представлен в Таблице 1)

Таблица 1.- Сравнительный анализ деловой игры, оргдеятельностной и ролевой.

Основные признаки игры	Тип игры		
	Деловая игра	Оргдеятельностная игра	Ролевая игра
Временная характеристика проведения	Дискретность	Дискретность	Непрерывность
Форма моделирования или степень имитации	Реальное проигрывание	Мыследеятельность (размышление о деятельности)	Реальное проигрывание
Роль ведущего игры	Активное вмешательство в ход, лидерование	Организатор коллективной мыследеятельности, посредник коммуникации. Активная позиция	Позиция «за кадром», контролирует опосредованно игровыми методами
Степень заданности ролей	Заданность ролей, их явная представленность	Условность ролей, незаданность, самоопределение, исходя из личной позиции	Заданность ролей, их явная представленность
Сфера моделирования (наиболее частое применение)	Управление социально-экономическими системами	Социально-производственная сфера, деятельность в различных областях практики	Социальная и культурная сфера, социально-экономические системы
Форма выработки решения участниками игры	Коллективная	Коллективная	Коллективная или индивидуальная
Система оценивания по ходу игры	Присутствует	Часто отсутствует	Отсутствует

У обучающихся как правило стремление к познанию нового материала через игру намного больше, чем на обычной лекции, поэтому использование игровых технологий мы считаем одним из самых эффективных приемов работы с обучающимися. Игровые технологии занимают важное место в обучающем процессе, так как они не только способствуют воспитанию познавательных интересов и активизации деятельности обучающихся, но и выполняют ряд других функций: – правильно организованная с учётом специфики изучаемого материала игра тренирует память, помогает обучающимся, выработать умения и навыки; – игра стимулирует умственную деятельность обучающихся, развивает внимание и познавательный интерес.

Игра - один из приёмов реализации активности обучающихся. Так как в игре заложены огромные воспитательные и образовательные возможности, она необходима в реализации обучающей деятельности. Исходя из значимости игровых уроков в обучении и для развития познавательных интересов, а также упорядоченности и системности включения игры и игровых приемов в познавательную деятельность, хочется выделить общие условия применения игры в процессе обучения студентов.

При использовании игровых ситуаций на уроках необходимо, что бы были соблюдены определенные условия:

- соответствие игры воспитательным целям урока;
- доступность для обучающихся данного возраста;
- умеренность в использовании игр на занятиях.

Игра отвечает таким педагогическим и общеметодологическим принципам, как системность индивидуального подхода, доступность, гуманизм, и в этом ее преимущество. Внеклассные мероприятия, пронизанные элементами игры, соревнования, содержащие игровые ситуации значительно способствуют развитию познавательных интересов обучающихся. Во время игры обучающийся — полноправный участник познавательной деятельности, перед которым стоят определенные цели и

задачи, он отдает игре максимум энергии, ума, выдержки, самостоятельности.

Место и роль игровых ситуаций в учебном процессе, сочетание элементов игры и ученья в большей степени зависят от понимания преподавателя всех возможностей, функций и классификации педагогических игр.

Селевко Г.К. разработал классификацию педагогических игр и основные направления их реализации. По области деятельности:

- физические;
- интеллектуальные;
- трудовые;
- социальные;
- психологические.

По характеру педагогического процесса:

- обучающие; тренинговые; контролирующие; обобщающие;
- познавательные; воспитательные; развлекающие;
- репродуктивные; продуктивные; творческие;
- коммуникативные; диагностические; профориентационные;
- психотехнические.

По игровой методике:

- предметные;
- сюжетные;
- ролевые;
- деловые;
- драматизация.

По предметной области:

- математические; химические; биологические; физические;
- экологические.
- музыкальные; театральные; литературные.

- трудовые; технические; производственные.
- физкультурные; спортивные, военно-прикладные; туристические;
- народные.
- обществоведческие; управленческие; экономические;
- коммерческие.

По игровой среде:

- без предметов; с предметами;
- настольные; комнатные; уличные; на местности;
- компьютерные; телевизионные;
- технические; со средствами передвижения.

Место и характер самой игры определяется, исходя из работоспособности группы студентов, их возбудимости или заторможенности, из сложности материала, с которым будут работать обучающиеся. В настоящее время в качестве универсального средства получения обучающимися новых знаний выступает компьютер. Обучающиеся учатся работать на нем, используют его возможности. Поэтому и для педагога овладение компьютерными технологиями становится насущной потребностью. Они предоставляют воспитателю богатый наглядный материал, позволяют разнообразить внеклассные занятия, делая их интересными.

Дидактические игры способствуют формированию у обучающихся психических качеств: внимания, памяти, наблюдательности, сообразительности. Они учат применять имеющиеся знания в различных игровых условиях, активизируют разнообразные умственные процессы и доставляют эмоциональную радость. В основу классификации дидактических игр, положен познавательный интерес.

В связи с этим выделяются следующие виды игр:

– интеллектуальные (игры-головоломки, словесные игры, игры-загадки, ребусы, шарады, шашки, шахматы, логические игры);

- эмоциональные (игры-развлечения, сюжетные игры обучающего содержания, словесно-подвижные, игры-беседы);
- регулятивные (настольно-печатные, игры-поручения, игры-соревнования,);
- творческие (игры-конкурсы, музыкально-хоровые, игра-труд, театрализованные.);
- социальные (игры с предметами, сюжетно-ролевые игры дидактического содержания, игры-экскурсии, игры-путешествия).

Педагогам необходимо активизировать познавательную деятельность и повышать интерес обучающихся на каждом занятии, применяя для этого различные методы, формы и виды работы: задания творческого характера (кроссворды, ребусы, предметные рисунки и так далее).

На уроках так же хорошо применять интерактивные методы в виде ролевой игры, игровых упражнений, проигрывание ситуаций, работа в группах, ассоциации, воспроизведение материала. Применение игровых технологий позволяет формировать положительную мотивацию воспитания.

При использовании игровых приемов на внеклассных занятиях, каждый обучающийся чувствует себя личностью, ощущает внимание воспитателя лично к нему, чувствует постоянно поддержку и веру в свои силы. Но в каждой игре есть преобладающий мотив, который определяет ее содержание, ее воспитательное значение. В педагогической деятельности нужно акцентировать внимание на деловых играх, которые создают неформальную обстановку на внеклассных занятиях и способствуют самореализации обучающихся.

Деловая игра развивает фантазию, но фантазию реальную, основанную на приобретенных знаниях, учит рассуждать, говорить, рассказывать. Деловая игра представляет собой форму воссоздания предметного и социального содержания будущей профессиональной деятельности специалиста, моделирования таких систем отношений, которые характерны для этой деятельности. Подавляющее большинство игр посвящено изображению труда людей разных профессий.

Таким образом, через игру закрепляется и углубляется интерес обучающихся к профессии, воспитывается уважение к труду. Такие деловые игры как «Приобрести профессию», «Престижность профессии», «Кадровый вопрос». Естественно, каждая игра оказывает комплексное воздействие на ее участников: способствует развитию в умственном, физическом, трудовом, нравственном и эстетическом отношениях.

Для активизации познавательной деятельности помогают такие игры — упражнения «Четвертый лишний». Обучающимся предлагается список объектов, явлений, терминов, которые объединены каким-либо общим признаком. Задача — найти лишний, одно случайно попавшее в этот список. Проведенная ролевая игра «Будем — добрыми и человечными» оказала положительное влияние на формирование взаимодействия и взаимоотношения друг с другом. Обучающиеся научились находить качества, необходимые в дружбе, узнали о наиболее ценимых человеческих достоинствах, о значении дружбы и о тех качествах, которые необходимо развивать в себе, чтобы быть достойным дружбы. Игра помогла снять психологический барьер, вселила уверенность в собственные силы обучающихся, улучшила общение между абитуриентами.

Сюжетно-ролевые игры. Особенность их заключается в том что, обучающиеся самостоятельно воспроизводят роли и сами игры наполнены глубоким и увлекательным содержанием, соответствующим определенным целям и задачам, поставленным педагогом. Это «Пресс-конференция», Круглый стол «Мои социальные роли», «Экология наука, как сберечь жизнь» и многое другое. Обучающиеся могут исполнять роли своей будущей профессии, поваров, кондитеров, шефов, технологов и так далее. Роли, которые ставят обучающихся в позицию исследователя, преследуют не только познавательные цели, но и профессиональную ориентацию. В процессе такой игры создаются благоприятные условия для удовлетворения широкого круга интересов, желаний, запросов, творческих устремлений обучающихся. Ролевая игра — предполагает отработку тактики поведения,

действий, выполнения функций и обязанностей конкретных лиц. Участники попадают в конкретные игровые ситуации, каждый со своей точкой зрения. Для проведения этих игр разрабатывается ситуация, между обучающимися распределяются роли с обязательным содержанием. Задача педагога направить обучающихся в продуктивное взаимодействие друг с другом.

Применение педагогических игр при подготовке будущих специалистов к практической деятельности, в первую очередь, повышает интерес обучаемых к учебной дисциплине и знаниям, которые необходимо усваивать по ходу занятия. С точки зрения обучения, педагогические игры наряду с педагогическими знаниями, навыками и умениями способствуют формированию методов взаимодействия в процессе совместного коллективного решения задач, поиска решений проблем. Также, педагогические игры обеспечивают усвоение навыков самостоятельного планирования рабочего места, успешного выполнения технологических норм производства, передовых способов выполнения учебно-производственной работы.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме занятий происходит по таким основным направлениям:

- дидактическая цель выдается перед обучающимися в форме поставленной игровой задачи;
- образовательная деятельность подчиняется правилам игры;
- учебный материал используется в качестве средства игры,
- в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
- успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

В современной педагогике игровые педагогические игры занимают одно из лидирующих мест для наилучшего усвоения материала. Появляются такие интерактивные области как эдьютейнмент и геймификация. Эдьютейнмент – это технология

обучения, рассматриваемая как совокупность современных технических и дидактических средств обучения, которая основана на концепции обучения через развлечение, смысл которой заключается в том, что знания должны передаваться в понятной, простой и интересной форме, а также в комфортных условиях. А существенным признаком геймификации является применение подходов, характерных для компьютерных игр, в образовании с целью повышения вовлеченности обучающихся в процесс обучения.

Педагогические игры в процессе образования имеют следующие преимущества:

- обеспечивают преемственность с будущей профессиональной деятельностью будущего специалиста;
- возможно несколько раз эффективно применить типичные педагогические игры;
- предоставляют студенту самостоятельно без помощи преподавателя усваивать
- знания и секреты профессиональной деятельности;
- предоставляют возможность предотвратить возможные ошибки в будущей самостоятельной профессиональной деятельности студентов;
- в процессе игры у участников группы развивается способность к коллективному мышлению;
- появляется возможность апробирования новых форм и правил, структуры, норм и методики управления и другое [3].

Навыки, умения и личные качества, формируемые посредством педагогических игр, зависят, в основном, от планирования и проведения, а также мотивации, лежащей в основе построения педагогической игры. Кроме того, эффективность педагогических игр состоит в том, что участники овладевают целостными системными знаниями, и на основе развития способностей самостоятельного, творческого мышления формируются начальные навыки к будущей профессиональной деятельности, обеспечивается реализация учебного процесса в непосредственной связи с

обучением. [4] Именно поэтому педагогические игры считают высокоэффективным методом развивающего и активизирующего обучения. В процессе педагогических игр студенты выполняют практические действия в соответствии с заданной ролью (преподаватель - управляющий учебно-воспитательным процессом, преподаватель - организатор общественно полезного труда, руководитель кружка). Основная задача педагогической игры - это обучение студентов практике принятия решений, основанных на анализе, правильной оценке ситуации и её диагностики в соответствии с теорией педагогической науки. При этом вырабатывается педагогическая техника (общение, мимика, движения, управление своим состоянием, понимание себя и окружающих, взаимосвязь с ними и другое). [5]

Таким образом, анализ опыта применения педагогических игр и имитаций в них, как средства обучения в профессиональной педагогической подготовке будущих специалистов среднего профессионального звена, создает возможность развивать навыки и умения, связывать теоретические знания с практическими, полученными на уроках производственного обучения, определять направление индивидуального и профессионального развития обучающихся.

Организация эффективного обучения возможна только при знании и умелом использовании разнообразных форм организации педагогического процесса. К числу новых методов, средств и приемов, способствующих эффективному освоению навыков профессиональной деятельности будущих специалистов, можно с полным основанием отнести все шире применяемые в высших учебных заведениях методы активного обучения, в частности игровые занятия. Опыт показывает, что они существенно влияют на формирование качеств, очень нужных современным специалистам. Успешно участвовать в таких же занятиях, особенно в деловых играх, может лишь обучающийся, хорошо овладевший специальными дисциплинами, а в процессе игр он значительно пополняет свои практические навыки, у него

развивается самостоятельное мышление, проявляются и формируются организаторские способности.

Из огромного многообразия методов в особую группу выделяют методы стимулирования и мотивации учения.

Ценным методом стимулирования интереса к учению выступает метод использования различных игр и игровых форм организации познавательной деятельности. [6]

Практически любая игра познавательна. Однако существует особый вид игр, основанных на целенаправленном развитии, обогащении интеллекта, на передаче важных сведений, информации о мире, игры, осмысленно ориентированные на обучение студента.

Методики известных педагогов новаторов, которые при всем различии подразумевают обязательность увлекательности обучения. Ни активизация, ни оптимизация образовательной системы не привели к передовому преподаванию, не соединили в один процесс познание через интерес, интересное, воодушевляющее. Не вызывает сомнения, что образование должно быть подлинно развивающим, серьезным и увлекательным, но не оупляющим: оно обязательно должно ориентироваться на теоретический опыт, теоретические знания и эмоциональный мир обучающегося. Плодотворность поиска педагогов-новаторов, лучших педагогов страны доказывается значительностью раскрепощенных форм и методов занятий, использованием игры.

Игра, как и сама деятельность обучающегося развивается по своим законам, правилам, но она, несомненно, сильно вторгается в сферу дидактики. В зависимости от того насколько хорошо изучены все закономерности игровой деятельности, удастся в большей или меньшей мере использовать ее для педагогических целей.

Так почему же именно в игре создаются благоприятные условия для освоения новых знаний и умений и для развития компетенций обучающихся? Наиважнейшей психологической изюминкой игры в том, что она обязательно

построена на интересе и добровольности обучающихся. Вынудить играть нельзя, завлечь игрой можно.

Сейчас, когда существует множество различных методов проведения занятий с элементами применения игровых ситуаций, можно дать материал существенно интереснее. Само по себе время, проведённое вместе с обучающимися, будь то урок или подготовка к нему сплачивает, привлекает и затягивает.

Если вы не можете определиться с выбором игры или они кажутся недостаточно интересными, то можно попробовать взять какой-нибудь определенный элемент из игры, тем самым вы разнообразите сам урок. Некоторые игры намного облегчат работу преподавателя.

. Сами того не замечая, они в процессе обсуждения запоминают материал, проговаривая его несколько раз, а находя выход из проблемы заранее отвечают на Ваши вопросы: Почему так? А если? И многие другие.

Важно заметить, что термин «занимательность» точно показывает саму суть игры. В забавности и развлекательности есть элемент отсутствия деятельности: далеко не все игры состязательны и преподносят пользу именно для обучения студентов. В то же время как понятие «занимательность» отражает больше увлеченности деятельностью; оно содержит в себе субъективную особенность игры: одна и та же игровая ситуация может для одного являться игрой, для другого – нет. Занимательность представляет собой необходимый эмоциональный фон для любой игры. Какова же структура игры:

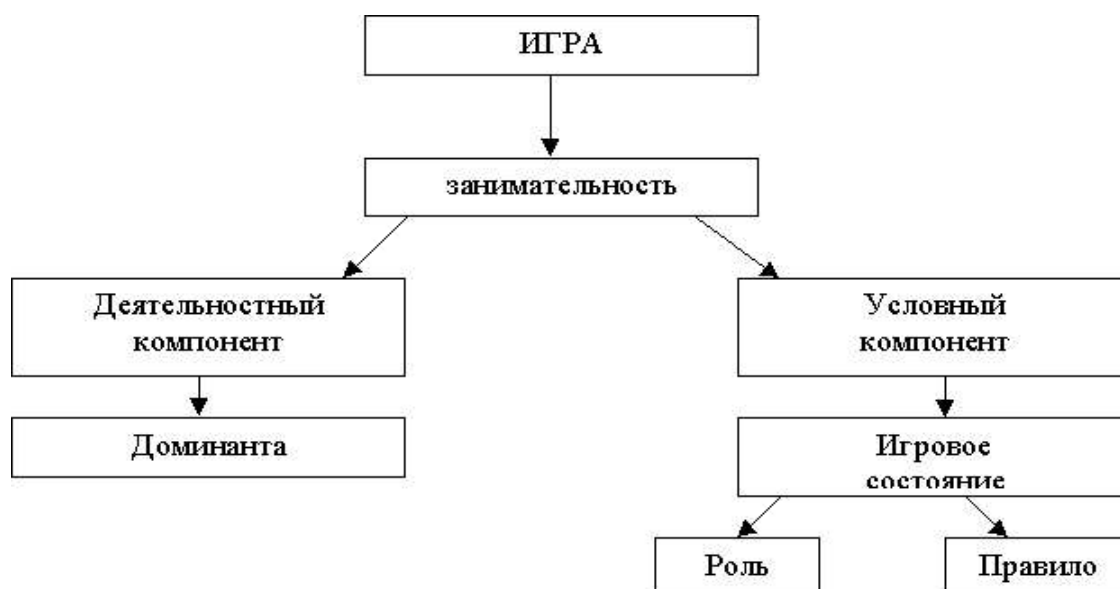


Схема 1. – Структура игры.

Исходя из вышеуказанной схемы, игра может стать дидактической, если учебный материал, или какая-то его часть может лечь в основу содержания игры: обычно образовательный материал становится содержанием условного компонента, а развивающий - содержанием деятельностного компонента.

Сущность игры заключается в создании занимательной условной ситуации, благодаря которой деятельность приобретает игровой характер. Поэтому и разделять игры целесообразно исходя из того, за счет чего эта условность достигается.

В дидактической игре отчетливо просматривается свойственный характер: при объяснении игры для студентов главное – сама игра, а для педагога главное – дидактический результат.

Таким образом, игра – это одна из форм обучения, она должна органически включаться в учебный процесс по предмету в тесной связи с другими видами учебной работы.

Реализация игровых технологий на практических занятиях в колледже происходит по нескольким направлениям: учебная работа подчиняется правилам игры; учебный материал используется в качестве средства игры; на семинарах присутствует элемент соревнования, состязания; в результате

игры по какой-либо дисциплине достигается определенный результат. Игры бывают обучающие, контролирующие, обобщающие, познавательные, развивающие, продуктивные, творческие, коммуникативные.

Выводы по первой главе

Таким образом, изучив все теоретические аспекты игры, можно сделать вывод о том, что игру можно назвать одну из эффективных форм теоретического и практического обучения.

С помощью игры пройденный обучающимися материал намного быстрее и глубже запоминается, игра стимулирует и мотивирует студента к изучению нового материала. Так же используя игровые ситуации и их имитации, как метод и средство обучения в профессиональном педагогическом обучении будущих специалистов среднего профессионального звена, создает возможность развивать их знания, умения и навыки, связывать теоретические знания с практическими, определять направление индивидуального и профессионального развития обучающихся.

Так же успешное развитие творческих способностей у обучающихся возможно лишь при организации определенных для этого условий, а созданию их могут поспособствовать игровые ситуации.

Особую актуальность тема игры приобретает в настоящее время, поскольку идет активный процесс переосмысления значения игры в формировании новой мировоззренческой концепции.

Глава 2. Практическое применение игровых ситуаций на занятиях по общепрофессиональной дисциплине на базе «Челябинского государственного колледжа индустрии питания и торговли»

2.1 Характеристика базы исследования «Челябинского государственного колледжа индустрии питания и торговли»

Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли» организовано Постановлением Правительства Челябинской области №183-П от 19.06.2008 г. «О реорганизации областных государственных учреждений начального профессионального образования»

Сведения о реорганизации:

Колледж образован путем слияния Государственного образовательного учреждения начального профессионального образования «Профессиональное училище № 82" г.Челябинска, Государственного учреждения начального профессионального образования "Профессиональный лицей №102" г.Челябинска и реорганизовано в государственное образовательное учреждение среднего профессионального образования (среднее специальное учебное заведение) «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли».

Государственное образовательное учреждение среднего профессионального образования (среднее специальное учебное заведение) «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли» переименовано в государственное бюджетное образовательное учреждение среднего профессионального образования (среднее специальное учебное заведение) «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли» (приказ №01-1779 от 10.11.2011г Министерства образования и науки Челябинской области).

Согласно приказу Министерства образования и науки Челябинской области от 8 сентября 2015 года № 01/2509 переименовано в государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение "Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли".

В учреждении имеются филиалы (основание: Приказ Министерства образования и науки Челябинской области от 22 апреля 2013 года № 01/1274 "О создании филиалов государственного бюджетного образовательного учреждения среднего профессионального образования (СПУЗ) "Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли"):

Копейский филиал государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения "Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли", его местонахождение филиала: 456601, Челябинская область, г. Копейск. ул. Борьбы, 59.

Коркинский филиал государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения "Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли", его местонахождение филиала: 456550 Челябинская область. г. Коркино. ул 30 лет ВЛКСМ, 171-б

ИНН 7450061408 (свидетельство о постановке на учет в налоговом органе – Инспекция Федеральной налоговой службы по Metallургическому району г.Челябинска, серия 74 №005563066 от 10.11.2008г).

Реквизиты Свидетельства о внесении записи в Единый реестр юридических лиц: серия 74 №005564027 в ИФНС России по Metallургическому району г.Челябинска 29.11.2011г, ОГРН 1087450006380.

Колледж осуществляет образовательную деятельность в соответствии с Уставом, утвержденным приказом Министерства образования и науки Челябинской области № 01-678 от 30.09.2008 г. (изменения № 3 к Уставу утверждены приказом Министерства образования и науки Челябинской области № 01/2509 от 8.09.2015 г.) и лицензией 74Л02 №0001037 от «22» октября 2015 года, выданной Министерством образования и науки Челябинской области.

В рамках реализации национального проекта на базе колледжа открыт Ресурсный Центр, где предоставляется возможность получить профессиональную переподготовку и повысить квалификацию по профессиям: официант; бармен; повар; кондитер; контролер-кассир торгового зала; продавец продовольственных товаров. Получить курсовую подготовку: устройство и эксплуатация ККМ; декорирование праздничного стола.

На данный момент в колледже обучается за счет средств областного бюджета 1859 человек.

ГБПОУ "Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли" сегодня - это современное учреждение образования, имеющее 2 корпуса, 2 филиала. На базе колледжа проходят подготовку более 1000 студентов очной и заочной формы обучения.

В колледже созданы все необходимые условия для успешной учебы и полноценной жизни обучающихся: современные учебные аудитории, компьютерные классы, лаборатории поваров и продавцов, оснащенные современным оборудованием, библиотеки, общежитие, 2 спортивных зала, пункт медицинского обслуживания.

Гордость колледжа – учебно-производственный цех, где обучающиеся ежедневно выпускают более 50 наименований изделий кондитерской и кулинарной продукции. Юные кондитеры выпекают румяные пирожки и кулебяки, слоеные хрустящие треугольники с курагой, готовят нежное суфле для торта «Птичье молоко».

Высокое качество учебного процесса обеспечивает коллектив опытных преподавателей и мастеров производственного обучения, среди которых преподаватели Копылова С.В., почетный работник ПО, Кладова Н.И.- отличник ПТО, мастера производственного обучения: Белейченко Л. Н., Козина Л. М., которые своими поистине "золотыми" руками и "горящими" сердцами прививают обучающимся любовь к профессии.

Много лет возглавляет педагогический коллектив, заслуженный Учитель РФ, отличник профессионально-технического обучения Галина Федоровна Берсенева, которая отличается творческим подходом к делу, стремлением идти в ногу со временем, усваивать и внедрять все новое, передовое.

Не остается без внимания и досуговая деятельность учащихся и студентов. Усилиями заместителя директора по воспитательной работе в колледже создана команда КВН, с успехом выступающая на областных конкурсах. Традиционный победитель всех творческих конкурсов вокальный ансамбль «Яна», татаро-башкирский ансамбль «Йяшлек», под руководством Загирова Р.Р., объединили юных любителей национального пения и танцев.

Немаловажное значение в подготовке квалифицированного специалиста имеют конкурсы профессионального мастерства. Результатами мы вправе гордиться: за период с 2005 г наши обучающиеся занимают только призовые места в областных конкурсах профессионального мастерства, активно участвуют в кулинарных фестивалях г. Челябинска.

Главный корпус: 454052, г. Челябинск, ул. Шоссе металлургов 47

Учебный корпус: 454014, г. Челябинск ул. Ворошилова 16.

Адрес электронной почты: kipit102@mail.ru

Копейский филиал: 456601, Челябинская область, г. Копейск. ул. Борьбы, 59

Коркинский филиал: 456550 Челябинская область. г. Коркино. ул. 30 лет ВЛКСМ, 171-б

Лицензии на осуществление образовательной деятельности:



Специальности колледжа:

№п/п	Перечень профессий, специальностей	Присваиваемые по профессиям, специальностям и направлениям подготовки квалификации	Срок обучения
1	Повар, кондитер	Повар, кондитер	на базе основного общего образования - 3 года 10 месяцев; на базе среднего общего образования - 1 год 10 месяцев
2	Поварское и кондитерское дело	Специалист по поварскому и кондитерскому делу	на базе основного общего образования - 3 года 10 месяцев; на базе среднего общего образования - 2 год 10 месяце
3	Товароведение и экспертиза качества потребительских товаров	Товаровед-эксперт	на базе основного общего образования - 2 года 10 месяцев
4	Организация обслуживания в	Менеджер	на базе основного общего образования - 3 года 10 месяцев

	общественном питании		
5	Технология парикмахерского искусства	Парикмахер - модельер	на базе основного общего образования - 3 года 10 месяцев; на базе среднего общего образования - 2 год 10 месяцев

Материально-техническая база

Материально – техническая база колледжа полностью соответствует требованиям Федерального государственного образовательного стандарта по реализуемым специальностям.

В колледже имеется 12 специализированных лабораторий для организации практического обучения по всем реализуемым специальностям, оснащенных современным оборудованием: пароконвектоматами, жарочными шкафами, холодильным оборудованием.

В колледже имеется необходимое оборудование и инвентарь для работы с шоколадом, карамелью, изготовлению суши. Все лаборатории отвечают санитарным требованиям.

Качество учебного процесса обеспечивают 6 компьютерных классов. Каждый компьютерный класс объединен в единую локальную сеть и имеет доступ к сети Internet.

В каждом учебном корпусе имеется библиотеки – медиатеки, оснащенные персональными компьютерами для самостоятельной работы студентов с выходом в Internet, электронными учебниками, обширным библиотечным фондом учебной и художественной литературы. Пополнение библиотечного фонда новой литературой производится систематически. Основные образовательные программы обеспечены необходимой учебно-методической литературой в соответствии с учебными планами. Лицензионные требования по обеспеченности учебно-методической литературой на одного обучающегося по циклам дисциплин выполнены.

В каждой библиотеке колледжа оформлена подписка на периодические издания. Книжный фонд библиотеки включает в себя: учебники и учебные

пособия; справочная литература; методический брошюрный фонд; художественная литература; научно-популярные издания; фонд периодических изданий.

Более 50% учебных кабинетов оснащены мультимедийным оборудованием, что позволяет преподавателям сделать учебный процесс максимально интересным для студентов.

В колледже имеются просторные спортивные залы, заключены договора с бассейном «Строитель», лыжной базой для организации спортивных занятий и соревнований. В каждом учебном корпусе имеется столовая и буфет для студентов.

Для медицинского обслуживания обучающихся, преподавателей и сотрудников имеется медицинский пункт. Медицинский пункт обеспечивает оказание первой помощи, прием обучающихся, ведение личных медицинских карточек, организацию профилактических прививок и очередных медицинских осмотров. Систематически приобретаются медикаментозные средства и препараты для оказания первой помощи обучающимся и работникам. Ведется активная пропаганда здорового образа жизни, проводятся лекции и беседы о профилактике различных заболеваний: ВИЧ, гепатита и др.

Информация о наличии специальных технических средств обучения коллективного и индивидуального пользования для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья.

В ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли» по всех учебных корпусах имеются следующие технические средства обучения для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья:

- для слабослышащих студентов в учебных аудиториях установлена аудиоаппаратура (акустический усилитель и колонки), мультимедийные;
- для слабослышащих и слабовидящих студентов в каждом учебном корпусе имеются аудитории оборудование интерактивными

мультимедийными досками; мобильная интерактивная мультимедийная доска.

Во всех учебных корпусах, во всех учебных аудиториях первые парты среднего ряда и первые парты ряда у окна предусмотрены для инвалидов и лиц с ОВЗ.

Информация об условиях питания обучающихся, в том числе для инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья.

В ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли» созданы оптимальные условия питания обучающихся, в том числе для инвалидов и лиц с ОВЗ.

Питание осуществляется в столовых. Все студенты обеспечены горячим питанием. Студенты, обучающиеся по программам подготовки квалифицированных рабочих обеспечиваются бесплатным горячим питанием по достижению им возраста 19 лет, студенты, обучающиеся по программам подготовки специалистов обеспечены платным горячим питанием. Организация питания осуществляется в соответствии с двухнедельным меню, учитывающим возрастные потребности обучающихся и нормы питания.

Во всех учебных корпусах реализуется буфетная продукция собственного производства: пирожки, булочки, пирожное, кексы, горячие напитки, сок, минеральная вода.

Для приема пищи предусмотрены перерывы – две перемены по 20 минут. Питание студентов осуществляется в одну или две смены.

Штат столовых полностью укомплектован. 4 человека занимают должности заведующих производств, 5 человек поваров, работают мойщицы посуды и кухонные рабочие.

Режим занятий обучающихся.

I ПАРА	8.30-9.55
I ОБЕД	9.55-10.15
II ПАРА	10.15-11.40
II ОБЕД	11.40-12.00

III ПАРА	12.00-13.25
Информационное время	13.25-13.50
IV ПАРА	13.50-15.15
	Перемена 10 минут
V ПАРА	15.25-16.50
	Перемена 5 минут
VI пара	16.55-18.20

2.2 Разработка игровых ситуаций для развития профессионального интереса по дисциплине «Технология приготовления мучных кондитерских изделий»

Разработка урока теоретического обучения с применением игры.

Учебная дисциплина МДК 04.01 Технология приготовления мучных кондитерских изделий.

Специальность: Технолог.

Тип урока: комбинированный.

Вид урока: игра

Форма урока: урок с игровой основой.

Метод урока: в группах.

Форма организации работы студентов на уроке: коллективная.

Способ общения: демократический, сотрудничество.

Система оценивания: оценивание студентами.

Тема «Закрепление пройденного материала».

Цели урока:

Обучающая - закрепить у обучающихся пройденный материал;

Воспитательная - стимулировать у обучающихся желание выполнять поставленные задачи, поспособствовать крепкому взаимоотношению и пониманию студентов друг друга.

Развивающая – развивать у обучающихся необходимых навыков для выполнения профессиональных задач, умение работать самостоятельно и в группе, пытаться разрешать возникшие проблемы, работать сплочено.

Задачи: Показать знания обучающихся приобретенные в процессе изучения МДК.04.01 по теме: «Технология приготовления мучных кондитерских изделий», методику проведения урока в игровой форме.

Межпредметные связи: Кондитерское дело.

Материально-техническое обеспечение урока: карточки, таблицы.

Структура урока

1. Организационный момент - 1-2 мин
2. Проверка домашнего задания - 7- 9 мин
3. Закрепление знаний с помощью игры -45-50 мин
4. Подведение итогов - 2-3 мин
5. Выдача заданий на дом - 1-2 мин

Ход урока.

Организационный момент. Здравствуйте. Присаживайтесь. Староста группы доложите о посещаемости и о готовности группы к уроку. Спасибо. Сегодня мы закрепим пройденный материал, и изучим новый. Вы получите важные знания, которые необходимы вам для приобретения профессиональных знаний, умений и навыков в дальнейшем вашей будущей профессии.

Проверка домашнего задания.

Откройте тетради с домашним заданием, я проверю его наличие и проставлю оценки за его выполнение.

А теперь мы поиграем в игру приветствуем вас на нашей познавательной игре «Будущие технологи».

..., он дружит с производством,

Его процесс под твоим руководством,

Он важную роль на работе играет,

Идеи ценные в жизнь претворяет.

Кто это? (технолог).

Технолог – это мастер своего дела. Также данный специалист может разрабатывать какую-либо определенную технологию.

А кто-то из вас многое знает и умеет из этой профессии, был на практике, работал на производстве.

А готовы ли вы сейчас проверить свои знания, умения, навыки, пройти строгий анализ и критику?

Сегодня в этой аудитории встречаются самые умные, самые сообразительные, лучшие из лучших, которые будут бороться за право называться знатоками технологии. Удачи вам.

Приглашаем на нашу импровизированную сцену 3 команды. Встречайте наши команды. Они представляют цеха: «Кондитерский», «Горячий», «Холодный». У каждой команды избирается шеф, который будет всегда в ответе за свою команду.

Для оценки ваших знаний нам потребуется компетентное жюри. В жюри приглашаются 3 студента.

Поприветствуем наше жюри.

Итак, мы начинаем.

Первый конкурс «Девиз-приветствие».

Цель: отражение с помощью приветствия рабочих установок команды.

Ваш девиз должен заставить вас сконцентрироваться на главном, мотивировать, сплочать. Можете дать к девизу пояснения, приготовьтесь к оглашению девиза перед участниками другой команды.

Необходимо сформулировать девиз своей команды.

Максимальный балл – 3 балла.

(Выступление жюри)

Второй конкурс «Блиц - турнир».

Всем трем командам будут задаваться вопросы, ваша задача - дать как можно больше и быстрее правильных ответов из 15 вопросов. Отвечает по очереди каждая команда, в случае неправильного ответа слово предоставляется следующей команде.

Следующий конкурс «Самый внимательный»

-Технолог должен быть умным и внимательным.

-Мы сейчас проверим вашу внимательность. Нужно найти ошибки в представленной задаче на карточке и дать решение в течение двух минут.

Максимальный балл – 5 баллов.

Конкурс пятый «Владение рецептами»

- Вам будет дан ограниченный список продуктов. Ваша задача: составить из него 3 блюда.

Максимальный балл – 5 баллов.

-Технолог должен найти выход из любой ситуации, понимать, что с чем сочетается и представлять будущие вкусовые качества блюда.

Конкурс шестой «Меню от шефа»

Придумать свое блюдо, дать ему название и рассказать о нем. Время на подготовку 5 минут. Готовит и придумывает блюдо команда, а выступает и рассказывает шеф.

Максимальный балл – 5 баллов.

6. Подведение итогов.

- Наше жюри готово оценить творчество и мастерство всех цехов. И сообщить общее количество баллов каждой команды.

Победители награждаются.

Благодарю всех за проделанную работу.

7. Выдача заданий на дом - 1-2 мин

Запишите домашнее задание: подготовить 2 технологические карты по приготовлению изделий из любого выбранного вами теста.

Разработка урока теоретического обучения с применением игры.

Учебная дисциплина МДК 04.01 Технология приготовления мучных кондитерских изделий.

Специальность: Повар, кондитер.

Тип урока: комбинированный.

Вид урока: урок смешенного типа (викторина, лекция, игра)

Форма урока: урок – викторина.

Метод–работа в группах.

Цели урока:

Дидактическая: Обобщить и систематизировать знания обучающихся, полученные при изучении данной темы.

Развивающая: Содействовать развитию интеллектуального, логического, технологического видов мышления, уметь составлять алгоритмы ответов, сравнивать, делать выводы.

Воспитательная: Активизировать деятельность студентов на уроке, развивать их мышление, креативность и логику. Уметь работать самостоятельно и в коллективе – по командам, способствовать формированию устойчивых профессиональных интересов.

Задачи: Показать знания обучающихся приобретенные в процессе изучения МДК.04.01 по теме: «Приготовление, хранение холодных десертов сложного ассортимента», методику проведения урока в игровой форме.

Форма организации работы студентов на уроке: коллективная.

Способ общения: демократический, сотрудничество.

Система оценивания: оценивание преподавателя.

Межпредметные связи: Кондитерское дело.

Материально-техническое обеспечение урока: мультимедийный проектор, компьютер, презентация.

Структура урока

1. Организационный момент - 1-2 мин
2. Проверка домашнего задания - 7- 9 мин
3. Игра «Картошка» -10-15 мин
4. Изложение нового материала 30-35 мин
5. Закрепление материала с помощью викторины – 40-50 мин
6. Подведение итогов - 2-3 мин
7. Выдача заданий на дом - 1-2 мин

Ход урока.

1. Организационный момент

Здравствуйте. Присаживайтесь.

Староста группы доложите о посещаемости и о готовности группы к уроку. Спасибо.

Сегодня мы закрепим пройденный материал, и изучим новый. Вы получите важные знания, которые необходимы вам для приобретения профессиональных знаний, умений и навыков в дальнейшем вашей будущей профессии.

2. Проверка домашнего задания.

Откройте тетради с домашним заданием, я проверю его наличие и проставлю оценки за его выполнение.

3. Игра «Картошка»

Сейчас мы проведем с вами небольшую игру под названием «Картошка».

У меня есть игрушка по кличке Стив, он всем помогаем закрепить пройденный материал. Мы будем по очереди кидать Стива друг другу и говорить блюдо или изделие из бисквитного теста, которые вы знаете. Начали!

4. Изложение нового материала

Запишите план урока:

1. Чизкейк. Его понятие.
2. История происхождения.
3. Правила приготовления Чизкейка и его рецепт.

Чизкейк в дословном переводе — сырный торт. Казалось бы, как эти вещи совместимы: соленый сыр и вдруг торт, ассоциирующийся у нас с кремом и бисквитом? Возможно, именно по этой причине наше консервативное подсознание долгое время отвергало этот десерт, и прижился он в России совсем недавно — после девяностых. (Слайд 1)

Чизкейк - это нежный и необычайно популярный на сегодняшний день десерт. Многие полюбили его за нежный и сладковатый и приятный вкус. Он не слишком сладкий, но невероятно вкусный. На данный момент чизкейк

чаще всего готовят на основе мягких сливочных сыров, таких как: филадельфия, маскарпоне.

Однако не всегда этот десерт был таким, каким мы привыкли его видеть сейчас. Изначально для приготовления чизкейка использовали творог, твердые сорта сыров. И вкус этого блюда был другим.

Многие спорят, где же зародилась традиция "сырных пирогов". История происхождения чизкейка уходит глубоко в античные времена. По некоторым сведениям, древние греки угощали этим десертом гостей на свадьбе, а также подносили его олимпийским атлетам, для подкрепления сил перед состязаниями. В свою очередь у греков рецепт этого пирога заимствовали римляне. Говорят, что чизкейк особенно пришелся по вкусу Юлию Цезарю, вследствие чего стал обязательным блюдом в домах знатных римлян. Из Рима мода на этот десерт распространилась и на римские колонии, в том числе и Англию. (Слайд 2)

Согласно другой точке зрения, родиной чизкейка является Ближний Восток, а в Европе его рецепт появился вместе с другими трофеями крестовых походов.

Как бы то ни было, но, наконец, герой нашего рассказа вместе с переселенцами добрался до Америки. Вот здесь и произошло самое его главное преобразование. Чизкейк в том виде, каким мы его любим сейчас, возник благодаря Уильяму Лоуренсу из Честера (штат Нью-Йорк) и Арнольду Рубену, владельцу легендарного ресторана «Turf».

Первый, Ульям Лоуренс в 1872 году изобрел главный компонент чизкейка – cream cheese, сливочный сыр. Причем, как это часто бывает, совершенно случайно. Ульям просто пытался скопировать французский сыр Neufchatel. А вышло нечто особенное.

А второй, Арнольд Рубен в 1929 году решил включить этот сливочный сыр в состав чизкейка. Попробовал и восхитился. А вслед за ним попробовали, восхитились и полюбили этот десерт все его клиенты. (Слайд 3)

Богатая история, традиции разных народов и сложные переплетения «родословных» схожих блюд делают чизкейку универсальным «примиряющим» пирогом, который одинаково уместен в Нью-Йорке, Москве, на Пасху или День рождения. Этот вкусный пирог - настоящий интернационалист и прекрасно дружит как с китайским или индийским чаем, так и с кавказским кефиром или колумбийским кофе. Его можно кушать с любым напитком. Введение в обычный пирог сливочного сыра и сливок сильно поменяло вкусовые качества и внешний вид изделия. Чизкейк обрёл совершенно неповторимый десерт, нежнейшая, схожая с суфле структура, но добавив в него различной начинки, чизкейк стал повсеместно встречаться в множества современных кафе и ресторанов.

Хотя данное блюдо и называют тортом или пирогом (которые в своём составе обычно имеют бисквит), чизкейк не бисквитный десерт: его основанием чаще всего являются толчёное песочное печенье.

Основная часть чизкейка, начинка — смесь мягкого сыра/творога, сахара и жирного молока, сливок. Чизкейки запекают или готовят на водяной бане, если используют яйца. Для приготовления десерта без выпекания используется желатин.

Перед подачей на стол блюдо следует выдержать в холодильнике. (Слайд 4)

Основа, которую не надо печь.

Да, почти всегда основой для чизкейка служит корж, сделанный из готового печенья. Его измельчают в мелкую крошку, увлажняют растопленным сливочным маслом и получившуюся липкую смесь выкладывают на дно формы, тщательно трамбуя. Выпекать корж не надо!

При этом печенье можно выбрать самое разное: песочное, овсяное, бисквитное (типа савойарди). Например, американские рецепты почти всегда предлагают использовать Graham Crackers. Это весьма популярный американский низкокалорийный снек - цельнозерновые крекеры с коричневым сахаром и мёдом. Хрустящие и не сильно сладкие, они

прекрасно измельчаются в крошку и обладают достаточно нейтральным вкусом, чтобы не «забивать» начинку. (Слайд 5)

Европейцы же отдают предпочтение сладкому песочному тесту. Раскатанным в тонкий пласт его выпекают до готовности и также измельчают в крошку. Для большей рассыпчатости часть муки в тесте заменяют ореховой мукой (миндаль, фисташка, фундук).

России стало классикой для основы использовать песочное печенье "Юбилейное". В него можно так же добавлять измельченные орехи.

Для чизкейка чаще всего используют сливочный сыр Филадельфия, но также могут использоваться другие виды: мягкий творог, рикотта, маскарпоне (итальянский), нёшатель (французский) или сырнй кварк (немецкий). (Слайд 7)

Рецепт холодного чизкейка

С помощью скалки измельчаем печенье, предварительно уложенное в пластиковый пакет для удобства. Предварительно растопленное растительное масло перемешиваем с крошками. Выкладываем получившуюся смесь в форму со съёмными бортиками и равномерно по всей поверхности распределяем, придавливая к основанию формы.

Сухую смесь желатина высыпав в стеклянную посуду с лимонным соком, туда же добавив 1 чайную ложку воды и поставив на водяную баню. Помешиваем и разогреваем, пока желатин не растворится. Добавим сахар и перемешиваем еще раз, чтобы полностью растворился сахар. Взбейте холодны сливки, при этом добавляя маскарпоне и сливочный сыр. Для вкуса можно добавить ванилин, затем добавляем растворенный желатин с сахаром, и все хорошо перемешиваем. Готовую сливочную массу вливаем на основу из печенья и аккуратно выравниваем поверхность. Перемещаем получившееся изделие в холодильник на 2 часа (или до следующего дня). Прежде чем вытаскивать десерт из формы, проверяем его, что бы он полностью застыл. Можно украсить чизкейк ягодами или посыпать сахарной пудрой.

Чизкейки может содержать в себе различные начинки – с помидорами и шпинатом, с фисташками и рукколой, с яблоками и корицей, с клубникой и гренадином, с бананами и сливками. Апельсиновый, абрикосовый, шоколадный, лимонный, тыквенный, с капучино и клубникой, с морепродуктами и рыбой. Неважно, какой будет в пироге наполнитель, сырный десерт только тогда будет истинным чизкейком, когда в нем будут гармонично соседствовать нежный молодой сыр и песочная основа. (Слайд 8)

Интересные факты о чизкейке (Слайд 9 -11)

- 30 июля празднуется День Чизкейка.
- До 18 века тесто для чизкейка замешивали на дрожжах. Затем для подъема теста стали использовать хорошо взбитые яйца.
- Существуют рецепт несладких чизкейков с голубым сыром, морепродуктами и острым перцем, которые подаются как закуска к салатам.
- Итальянцы добавляют в чизкейк рикотту, а в Греции сыр фета.
- Существуют также чизкейки с использованием пахты и безлактозные.
- Львовский сырник – украинский родственник чизкейка. Он готовится из творога с добавлением сухофруктов, мака и шоколада.
- Особенность азиатских чизкейков – добавленный чай матча, что придает торту зеленый оттенок.
- В Ставрополе поставили рекорд Гиннеса, сделав самый большой чизкейк в мире. Который весил 4 с лишним тонны, а высота его приходила к 1 метру. Диаметр 2,8 метра.
- Самый маленький десерт приготовили в Украине в 2017 году. Его диаметр – полтора сантиметра. Автор мини-шедевра – киевский шеф-повар Мохаммед Али Ель Банна.

6. Закрепление материала с помощью викторины – 40-50 мин (приложение).

А сейчас давайте закрепим пройденный сегодня материал с помощью викторины. Прошу поделиться на две группы. Правила простые. Отвечаете на вопросы, представленные на презентации и получаете за них определенные баллы (в зависимости от сложности вопроса, балльная система колеблется от 5 до 20 баллов за вопрос). На размышление ответа на вопрос вам дается 1 минута, если вы ответили не верно, команда противников имеет право ответить за вас и получить балл. Начинаем.

1. Подведение итогов - 2-3 мин

Подведем итоги, что нового вы узнали сегодня? Что вам показалось трудным? Понравился ли вам урок в данном формате?

Благодарю всех за проделанную работу.

2. Выдача заданий на дом - 1-2 мин

Запишите домашнее задание: подготовить технологическую карту по приготовлению чизкейка.

2.3 Рекомендации по применению игровых ситуаций в колледже.

В игровых ситуациях, как правило проявляется особенность характера обучающегося, открывается уровень развития обучающихся, его знания и умения. Но не все студенты могут проявлять себя в полной мере. Есть и те, которые знают ответ на поставленный вопрос, но из-за стеснения и робости не могут его проговорить в слух. На этих студентов следует уделить особое внимание, их можно похвалить, одобрить его выбор, стараться его чаще вызывать к доске, чтобы побороть внутренне стеснение.

При постановке вопроса и выбора претендента на его ответ следует учитывать особенности каждого обучающегося, кому-то задать легче вопрос, кому-то сложнее.

При первоначальном этапе включения игровых ситуаций в педагогический процесс, следует начинать использовать игры, которые по

времени занимают не более 15 минут. Лучше всего игры, которые пробуждают интерес обучающихся к предмету с первых занятий.

После освоения простых правил игры, можно переходить к сложным игровым ситуациям для изучения, закрепления или обобщения пройденного материала. Игровые ситуации можно внедрять и использовать при изучении абсолютно любого предмета.

Особое внимание при подготовке игры должно быть обращено на составление "программы игры", в которой отражаются цели игры, методика изучения проблемы, определяемая тематикой этой игры, приводятся сведения об участниках игры и составляется расписание игры. Все это оформляется в виде документа "Программа игры" и включает:

- общие положения: сроки и место проведения игры, способ оформления ее результатов, ссылки на инструктивные и нормативные документы;

- формирование общих и частных целей проведения игры: общие - для преподавателя, частные - для конкретных условий проведения игры;

- разработка методики решения управленческих проблем (например, учебного заведения в виде техникума): указываются этапы проведения игры, способы сбора данных, интерпретация полученных результатов и др.;

- перечисляются участники игры, эксперты и организаторы и дается их общая характеристика (квалификация, должностной статус и др.);

- составляется расписание проведения игры и занятия по "поводу игры" с указанием времени и ответственных.

Основное внимание при разработке программы проведения игры уделяется методике решения изучаемых проблем.

Чаще всего в управленческих имитационных играх используются три метода сбора экспертных данных: замечания участников игры во время игры, анкетный опрос обучаемых и экспертов, и запись выступлений участников на заключительной дискуссии.

Рекомендации по проведению игры на уроке

Прежде чем, включать игровые ситуации в процесс обучения необходимо заранее проанализировать и продумать все детали ее проведения, и осуществить подготовительную работу.

Перед проведением игры на занятии следует:

1. Подробно изучить индивидуальные особенности студентов;
2. Рассмотреть хобби и увлечения обучающихся;
3. Предварительно подготовить всех участников игры;
4. Подготовить аудиторию к игре и перед ней напомнить обучающимся, что необходимо взять с собой на урок, если это потребуется.

Во время применения игры педагогу необходимо контролировать сложившуюся игровую ситуацию и одновременно поощрять, стимулировать работу студентов на уроке. Одновременно с этим необходимо:

Доходчиво рассказывать правила проведения игры, которые должны быть понятными и доступными для их понимания;

Внимательно отслеживать выполнение правил игры и быть готовым в любой момент решить любую непредвиденную ситуацию во время прохождения игры.

Дать обучающимся дискутировать, высказывать свою точку зрения по заданной теме.

Убедиться, что каждый участник игры принимает непосредственно активное участие в ее прохождении.

Следить за отведенным игровым временем.

Проводить игру необходимо так, чтобы студенты были заинтересованы не только в ее прохождении и достижении своей цели, но и изучении материала по определенной дисциплине.

Вовлекать студентов к судейству: стремиться к тому, чтобы их оценка была справедливой и отвечала поставленным критериям к работе обучающихся.

По окончании игры необходимо проводить дискуссию игрового действия, анализировать зависимость игровой ситуации с жизненными

моментами в их будущей профессиональной деятельности, стимулировать студентов при помощи оценок.

Эффективность проведения игры в полной мере зависит от уровня отражения в игровой ситуации особенностей будущей профессиональной деятельности обучающихся, поэтому при разработке игры следует учитывать, чтобы в них наглядным образом были представлены возможные пути применения теоретических знаний на практике, также взаимосвязь эффективности практической деятельности с качеством их полученных теоретических знаний.

Педагогу при организации игры необходимо тщательно подготовиться к заключительной дискуссии (разбору результатов), заранее составить поставленные на обсуждение вопросы. Рекомендуется выслушать обоснованные точки зрения каждой стороны, публично обсудить все аргументы, выработать предложения по решению вопроса. Организатор игры должен создать условия для свободного обмена мнениями участников дискуссии. Поэтому любое выступление необходимо воспринимать благожелательно.

Выводы по 2 главе

В ходе анализа источников и составления двух уроков теоретического обучения нами было выявлено, что в игровых ситуациях, как правило проявляется особенность характера обучающегося, открывается уровень развития обучающихся, его знания и умения.

Эффективность проведения игры в полной мере зависит от уровня отражения в игровой ситуации особенностей будущей профессиональной деятельности обучающихся, поэтому при разработке игры следует учитывать, чтобы в них наглядным образом были представлены возможные пути применения теоретических знаний на практике, также взаимосвязь эффективности практической деятельности с качеством их полученных теоретических знаний.

Сама по себе игра многогранна. Игровые ситуации можно внедрять и использовать при изучении абсолютно любого предмета и в любой форме ее проявления.

Игра- это часть жизненного опыта обучающегося. Передавая знания посредством игры, педагог учитывает не только будущие интересы студентов, но и удовлетворяет сегодняшние.

Применение педагогических игр при подготовке будущих специалистов к практической деятельности, в первую очередь, повышает интерес обучаемых к учебной дисциплине и знаниям, которые нужно усвоить в ходе занятия. С точки зрения обучения, педагогические игры наряду с педагогическими знаниями, навыками и умениями способствуют формированию методов взаимодействия в процессе совместного коллективного решения задач, поиска решений проблем. Также, педагогические игры обеспечивают усвоение навыков самостоятельного планирования рабочего места, успешного выполнения технологических норм производства, передовых способов выполнения учебно-производственной работы.

Заключение

В ходе изучения психолого-педагогической литературы нами было выявлено, что игровые ситуации на сегодняшний день являются одним из наиболее эффективных методов обучения.

Об обучающих возможностях игр известно давно. В игре проявляются особенно полно и порой неожиданно способности ребенка.

Игра – особо организованное занятие, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Для детей игра прежде всего – увлекательное занятие. Этим-то она и привлекает учителей, в том числе и учителей иностранного языка. Она посильна даже слабым ученикам.

Проведя анализ психолого-педагогической литературы, мы пришли к следующим выводам:

- игра является средством активизации познавательной деятельности обучающихся, способствующим ее актуализации;
- игра способствует коммуникативно-деятельностному характеру обучения, обеспечивает развитие речемыслительной деятельности обучающихся.

Игра является одним из основных средств воспитания и обучения. В процессе игры создаются благоприятные условия для формирования, развития и совершенствования психических процессов обучающегося, формирования его знаний, умений. Игры разнообразят процесс обучения, наполняют жизнь обучающихся радостными переживаниями, эмоционально обогащают их, создают радость успеха, хорошее настроение.

Список литературы

1. Фрейд, З. Собрание сочинений / З. Фрейд. – СПб.: ВЕИП, 2005. – Т.21. – 340 с.
2. Эльконин Д. Психология игры. — М.: Владос, 1999 г. - 360 с.
3. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. – М: Народное образование, 1998. – 256 с.
4. Зарукина Е. В. Активные методы обучения: рекомендации по разработке и применению: учеб. метод. пособие/ Е. В. Зарукина, Н.А. Логинова, М. М. Новик. СПб.: СПбГИЭУ, 2010. – 59 с
5. Эльконин Д.В. Психология игры. М., 1998.
7. Зверева Н. А. Применение современных педагогических технологий в среднем профессиональном образовании [Текст] // Инновационные педагогические технологии: материалы II Междунар. науч. конф. (г. Казань, май 2015 г.). — Казань: Бук, 2015. — С. 161–164. — URL: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/150/8083>.
8. Шмаков С.А. Ее величество игра. М., 1992.
8. Кривко-Апинян, Т.А. Мир игры [Текст] / Т.А. Кривко-Апинян. – С. - Пб.: Эйдос, 2012. - 160 с.;
9. Лазарева, Л.П. Игровые ситуации как метод активного обучения иноязычной речи в системе профессиональной подготовки специалистов [Текст] / Л.П. Лазарева // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2015 - №8-3.- URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-kak-metod-aktivnogo-obucheniya-inoazychnoy-rechi-v-sisteme-professionalnoy-podgotovki-spetsialistov> (дата обращения: 05.04.2016);
10. Слесарев, Ю.В. Игровые ситуации как метод формирования морально-нравственных и профессиональных навыков у специалистов-менеджеров [Текст] / Ю.В. Слесарев // Сибирский педагогический журнал/- 2013 №8.- URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-kak->

metodformirovaniya-moralno-nravstvennyh-i-professionalnyh-navykov-
uspetsialistov-menedzherov (дата обращения: 05.04.2016).

11. Пугачев, В.П. Тесты, деловые игры, тренинги в управлении персоналом: Учебник для студентов вузов [Текст] / В.П. Пугачев.- Москва: Аспект Пресс, 2011. - 285с.

12. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие [Текст] / П.И.Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. - Москва, 2011;

13. Медведева, Т.В. Игровые ситуации как метод соединения теории и практики [Текст] / Т.В. Медведева, Г.А. Ромицына // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2015 - №42.- URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-kak-metodsoedineniya-teorii-i-praktiki> (дата обращения: 05.04.2016);

14. Шорохова Т. В. Проблема определения категории «интерес» в современной отечественной психологии и педагогике [Электрон. ресурс]. Режим доступа: <http://www.eidos.ru/journal/2004/1205.htm> [дата обращения: 20.09.2014]

15. Щедровицкий, Г.П. Методические замечания к педагогическим исследованиям игры [Текст]/Г.П. Щедровицкий // Психология и педагогика игры дошкольников. Под.ред. Запорожца – М.:Просвещение,1996. – С.123.

Приложение А

Вопросы

1. Перечислите виды аппаратов для жарки и выпечки изделий.
2. К какому виду относится блинное тесто?
3. В какое тесто добавляют разрыхлитель (дрожжевое, слоеное, блинное)?
4. Какой продукт входит во все виды теста (дрожжи, мука, вода, сода, яйца)?
5. Из какого теста делают лапшу (пельменного, дрожжевого, блинного, пресного)?
6. Какое количество слоев в слоеном бездрожжевом тесте может достигать (100, 220, 280)?
7. Какой продукт не входит в состав приготовления слоеного теста (вода, мука, сахар, растительное масло)?
8. Какие 3 основных ингредиента входят в состав бисквитного теста?
9. Какие способы приготовления бисквитного теста существуют?
10. При какой температуре выпекают бисквит?
11. Что не входит в состав пресного теста (дрожжи, вода, растительное масло)?
12. Какие бывают механические способы разрыхления теста?
13. Назовите процесс, во время которого тесто освобождается от избытка углекислого газа, а дрожжи равномерно распределяются по всему тесту?
14. Как называется тесто, состоящее из воды, муки, дрожжей и сахара?
15. Почему не рекомендуется долго месить тесто?

Конкурс: «Владение рецептами».

Перечень продуктов для задания:

Молоко, яйца, твороженный сыр, сахар, желе, мука, клубника, печенье, вода, соль, творог, помидор, дрожжи.

Карточка №1

Не секрет, что были случаи отравления людей при употреблении яиц и блюд, приготовленных из яичных продуктов.

1. Какие возбудители, попадающие с яйцами в еду, могут стать причиной заболевания?
2. У каких птиц яйца особенно обсеменены и запрещены для реализации через торговую сеть?

Карточка № 2

На птицефабрике провели овоскопию партии яиц, направляемых в торговую сеть. У некоторых яиц были обнаружены тёмные пятна, а часть яиц имела полностью непрозрачную скорлупу.

1. Какой вид порчи яиц был обнаружен, и какими возбудителями он вызван?
2. Какие виды пороков яиц вам знакомы?

Карточка №3

Яйцо, полученное от домашней птицы, было обследовано на сальмонеллёз. Результат оказался положительным.

1. Как могло произойти обсеменение яйца сальмонеллами?
2. Какие причины влияют на темппопадания микроорганизмов в яйцо?