



МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего
образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГПУ»)
ПРОФЕССИОНАЛЬНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
КАФЕДРА ПОДГОТОВКИ ПЕДАГОГОВ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБУЧЕНИЯ
И ПРЕДМЕТНЫХ МЕТОДИК

«Деловая игра как средство развития профессионально важных
качеств личности будущих технологов»

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

Проверка на объем заимствований:

64 % авторского текста

Работа рецензирована к защите

«10» 06 2017 г.

зав. кафедрой ПППО и ПМ


Корнеева Наталья Юрьевна

Выполнил (а):

Студент (ка) группы ОФ-409/083-4-1

Решетова Людмила Петровна 

Научный руководитель:

к. психол. н.,

доцент кафедры ПППОиПМ

Литке Светлана Геннадьевна 

Челябинск
2017

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	3
Глава 1. Теоретико – методические аспекты проблемы развития профессионально важных качеств у будущих технологов.....	6
1.1 Значение профессионально важных качеств в становлении будущего технолога.....	6
1.2 Деловая игра и возможность ее применение в образовательном процессе СПО.....	10
1.3 Деловая игра как средство развития профессионально важных качеств личности будущих технологов.....	19
Выводы по первой главе.....	23
Глава 2. Опытнo-экспериментальная работа по использованию деловой игры как средства развития профессионально важных качеств личности будущих технологов.....	25
2.1 Цели и задачи опытнo-экспериментальной работы	25
2.2 Методические рекомендации по проведению деловых игр в образовательном процессе СПО.....	28
2.3 Экспериментальная апробация деловой игры в процессе обучения технологов.....	34
Выводы по второй главе.....	40
Заключение.....	41
Библиографический список.....	44
Приложение	

ВВЕДЕНИЕ

Изменения жизни в современном мире требуют изменений целей и значения сегодняшнего образования. Снижается функциональная значимость и привлекательность традиционной организации обучения, передача «готовых» знаний от преподавателя к студенту перестает быть главной задачей учебного процесса. Современные требования к профессиональному становлению будущего специалиста обуславливают необходимость совершенствования учебной системы среди студентов высших учебных заведений, введения инновационного содержания как метода преподавания, так и способа восприятия информации.

В мире используется до 50 различных методов обучения: рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, упражнения, самостоятельная работа, учебная игра, диспут, иллюстрация и другие. Среди самых разнообразных форм организации занятий наибольший интерес у студентов вызывают игры, игровые ситуации, так как именно они приближают учебный процесс к реальной жизни, способствуют формированию практических умений и навыков, обеспечивающих практическую направленность обучения.

Деловая игра – воспроизведение реальной производственной ситуации. Это позволяет участникам игры экспериментировать, отрабатывать различные профессиональные действия, совершать ошибки, которые недопустимы в реальной жизни. Опыт проведения деловых игр показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями и информацией, которая стимулирует участников к творческому процессу.

Деловые игры в отличие от других традиционных методов обучения, позволяют более полно воспроизводить практическую деятельность, выявлять проблемы и причины их появления, разрабатывать варианты решения проблем, оценивать каждый из вариантов решения проблемы, принимать решения и определять механизм его реализации. Преимуществом деловых игр является то, что они позволяют: рассмотреть определенную проблему в условиях

значительного сокращения времени; освоить навыки выявления, анализа и решения конкретных проблем; работать групповым методом при подготовке и принятии решений, ориентации в нестандартных ситуациях; концентрировать внимание участников на главных аспектах проблемы и устанавливать причинно-следственные связи; развивать взаимопонимание между участниками игры.

Изучению различных аспектов использования игр в обучении посвящено большое количество исследований. Значение игры в воспитании и развитии личности отражено в исследованиях Л.С. Выготского, А.С. Макаренко. В работах П.И. Пидкасистого и Г.К. Селевко отмечается исключительно важное место дидактических игр и игровой деятельности в обучении.

Сущность, назначение и теоретические вопросы применения деловых игр отражены в работах Я.М. Бельчикова, М.М. Бирштейн, А.А. Вербицкого, Е.А. Хруцкого. В педагогике изучались обучающие, дидактические, учебно-ролевые, деловые учебные, педагогические и другие игры.

Однако 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 профессионально важных качеств студентов и недостаточной разработанностью данного вопроса в теории и практике педагогики.

Актуальность выбранной темы заключается в том, что, во-первых, деловая игра выступает как форма, в которой наиболее успешно могут осваиваться содержание новой деятельности, во-вторых, это эмоциональная опора личности, в-третьих, как элемент творческого самовыражения, проявления самостоятельности и активности в среде сверстников. Все это в совокупности дает толчок в самоутверждении и самореализации взрослеющего человека.

Цель работы: теоретическое обоснование, разработка и внедрение деловых игр в образовательный процесс СПО для развития профессионально-важных качеств будущих технологов.

Объект исследования - процесс развития профессионально-важных качеств будущих технологов.

Предмет исследования – деловая игра как средство развития профессионально-важных качеств будущих технологов.

Гипотеза исследования: применение деловых игр в процессе обучения будущих технологов будет положительно влиять на развитие их профессионально-важных качеств.

Задачи исследования:

1. Изучить научную, методическую и специальную литературу по проблеме применения деловых игр для развития профессионально-важных качеств будущих технологов.
2. Разработать деловые игры для развития профессионально-важных качеств будущих технологов.
3. Апробировать и экспериментально подтвердить эффективность применения деловых игр для развития профессионально-важных качеств будущих технологов.

Для написания дипломной работы нами использовались теоретические методы исследования (анализ, синтез, индукция, дедукция, сравнение, обобщение, классификация, абстрагирование) и эмпирические методы (анкетирование, тестирование).

База исследования: ГБПОУ «Челябинский техникум промышленности и городского хозяйства им. Я.П. Осадчего» г. Челябинска.

ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИКО – МЕТОДИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ПРОБЛЕМЫ РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ВАЖНЫХ КАЧЕСТВ У БУДУЩИХ ТЕХНОЛОГОВ

1.1. ЗНАЧЕНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ВАЖНЫХ КАЧЕСТВ В СТАНОВЛЕНИИ БУДУЩЕГО ТЕХНОЛОГА

Профессионально важные качества будущего специалиста – это те его индивидуальные особенности, что способствуют формированию у человека положительного отношения к своей профессии и людям, с которыми он работает, стремления к личностному росту, профессиональному совершенствованию. Термин «профессионально значимые качества» трактуется в научной литературе неоднозначно. Поскольку успешность деятельности специалиста определяется не только уровнем профессиональных знаний, умений и навыков, но и степенью сформированности его профессионально-личностных качеств, ими называются те качества личности, которые «призваны обеспечить ее успешный трудовой старт и высокие производственные показатели».

Профессионально важные качества формируются в ходе учебно-воспитательного процесса под влиянием внешних условий, которые могут ускорить этот процесс и сделать его более успешным. Независимо от специализации и характера будущей профессиональной деятельности, любой начинающий специалист должен обладать фундаментальными знаниями, профессиональными умениями и навыками. Немаловажное значение имеет опыт творческой, исследовательской и самостоятельной деятельности, позволяющий будущему специалисту определить свою позицию по тому или иному профессиональному вопросу, проблеме. Вопрос о формировании профессиональных качеств будущих технологов, связанный с современным этапом научно-технического прогресса, является одним из важнейших в системе профессионального образования.

Работодателями обозначено формирование заказа на качество профессионального образования не столько в формате знаний выпускников, сколько в терминах способов профессиональной деятельности: знание новых информационных технологий; наличие широкого кругозора, в основе которого лежат общеобразовательные знания; мобильность в общении; готовность молодых специалистов к «командной» работе; умение налаживания социальных связей; опыт работы с информацией; а также сознательная потребность к непрерывному самообразованию. Речь идет об особых образовательных результатах системы среднего профессионального образования – профессиональных компетенциях. Нормативный переход на компетентностно-ориентированное образование в России закреплен в Концепции долгосрочного социально-экономического развития Российской Федерации на период до 2020г.», «Национальной доктрине образования до 2025г.». Цель компетентностного подхода – обеспечение качества подготовки специалистов, поэтому он является важным концептуальным положением обновления содержания образования.

До недавнего времени феномен компетентности соотносили более всего со сферой профессионального образования. Всегда было ясно, что компетентность не тождественна прохождению курса, а связана с некоторыми дополнительными предпосылками развития специалиста, его собственным творческим потенциалом и качеством образования, которое он получил. Компетенции дают цель для обучения и развития обучающихся учреждений профессионального образования, которая может помочь в осуществлении: объективной оценки необходимости обучения и развития; разработки структуры деятельности; выбора эффективных видов обучения и развития; оценки обучения, т. е. ее соответствия назначенным целям; управления продвижения к цели обучения и развития обучающихся учреждений профессионального образования. Профессиональная компетентность отдельной личности фактически определяет ее судьбу, возможность активного включения в новую систему общественных отношений и ценностей в соответствии с современными требованиями.

Компетентностный подход обеспечивает соответствие подготовки технологов запросам рынка труда, повышает конкурентоспособность выпускников, эффективность их профессиональной адаптации и деятельности.

Профессиональная компетенция будущих технологов – это способность реализовать в профессиональной деятельности знания, умения и обобщенные способы выполнения действий.

По мнению Э. Ф. Зеера компетенция обнаруживается и проявляется в конкретных ситуациях, определенных обстоятельствах и представляет интеграцию знания, умения, опыта в социально-профессиональной ситуации.

Необходимость в подготовке конкурентно-способного выпускника-технолога выгодна как учебному заведению, так и работодателю. Именно поэтому мы рассматриваем формирование профессиональной компетенции и обеспечивающих ее организационно-педагогических условий как важное условие продуктивного взаимодействия средне-специального учебного заведения и работодателя. Структурный компонент взаимодействия характеризуется согласованием интересов колледжа, предприятия и образовательных потребностей будущего технолога.

Для формирования профессиональных компетенций технологов, в том числе расширенных, необходимо создать следующие педагогические условия:

- Определение и отбор содержания образования согласно требованиям работодателя;
- Научное и учебно-методическое обеспечение образовательной программы;
- Повышение уровня мотивации студентов к профессиональной деятельности с особым акцентом на формирование мотивации к постоянному профессиональному поиску, формированию расширенных профессиональных компетенций;
- Реализация образовательных запросов личности учащегося, продуктивное учение;
- Моделирование профессиональной деятельности выпускников;

- Профессиональная мобильность, предусматривающая что содержание профессиональной подготовки молодежи должно совершенствоваться и адаптироваться с учетом инноваций в технике, технологии, организации труда;
- Формирование у студентов учреждения СПО ключевых компетенций, освоение ими основных социальных навыков, практических умений в области социальных отношений, воспитание психологической устойчивости, навыков планирования и развития карьеры, активности в поиске места работы, готовности к конкурентной борьбе за рабочее место. [17]

Реализация установленных педагогических условий формирования профессиональных компетенций у технологов дает высокие показатели трудоустроенности выпускников, положительные отзывы со стороны работодателей, устойчивый интерес технологов сервиса к освоению предлагаемых специальностей.

Технолог общественного питания – это специалист по разработке, производству и контролю за качеством кулинарной и кондитерской продукции на предприятиях общественного питания. Его работа является первичной в процессе приготовления пищи и определяет качество еды в общепите, ее безопасность и вкусовые качества.

Подготовка конкурентоспособного выпускника заключается в формировании у него следующих профессиональных компетенций: организация процесса и приготовление сложной кулинарной продукции, хлебобулочных и мучных кондитерских изделий для различных категорий потребителей, управление производством продукции питания; определение качества продуктов, расчет их количества для получения готовых блюд; составление меню, расширение ассортимента, обновление рецептуры блюд; распределение обязанностей между поварами и контроль их работы; контроль за работой оборудования на предприятии общественного питания и качеством готовых блюд.

Перечисленные компетенции формируются в ходе теоретической и практической подготовке в учебном заведении. К первому этапу можно отнести учебные и лабораторно-практические занятия, на которых будущие технологи изучают не только технологию приготовления различных блюд и полуфабрикатов, но и проводят калькуляцию блюд, составляют меню, учатся правильно сервировать стол.

К следующему этапу формирования профессиональных компетенций можно отнести производственную практику, в ходе которой появляется возможность не только наблюдать за организацией рабочего процесса на предприятиях общественного питания, но и закреплять профессиональные умения.

Еще одним этапом формирования профессиональных компетенций может стать участие в работе профессиональных фестивалей и конкурсов, посещение мастер-классов шеф-поваров. [20]

1.2 ДЕЛОВАЯ ИГРА И ВОЗМОЖНОСТЬ ЕЕ ПРИМЕНЕНИЯ В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ СПО

Как известно, игра в качестве средства активного обучения стала использоваться достаточно давно и довольно стихийно.

Самым близким предшественником деловых игр является зародившаяся в XVII-XVIII веках военная игра. «Первое упоминание деловой игры значилось как военные шахматы, потом как маневры на карте. В IX веке военные игры должны были служить для того, чтобы разбудить внимание молодых военнослужащих и уменьшить трудности при обучении. Один из Прусских генералов применял игровой метод при обучении офицеров». [7]

По оценкам экспертов метод деловых игр применительно к производственно-хозяйственной деятельности был впервые применен в нашей стране.

В этом смысле «первые игры были ориентированы не на учебные цели, а создавались как средство подготовки реальных управленческих решений».

Первая деловая игра ("Перестройка производства в связи с резким изменением производственной программы") была проведена в 1932 году в Ленинградском инженерно-экономическом институте и была названа ее автором Марией Мироновной Бирнштейн, организационно-производственным испытанием. В игре участвовали как студенты, так и руководители предприятий.

Однако история развития деловых игр в России, начавшись в 30-х годах, примерно тогда же была и прервана. Исследователи указывают разные причины такой приостановки традиции. С одной стороны, ссылаются на военное время, нехватку ресурсов, с другой стороны, фиксируют, что «свободные высказывания участников, множество вариантов решения проблем, наработанные в ходе деловых игр, сделали этот вид деятельности опасным и не совместимым с режимом тотальной регламентации».

По мнению экспертов во многом возрождение деловых игр в России связано с деятельностью в 50-х годах Московского методологического кружка, лидером которого был Г.П. Щедровицкий. Идеи и методы, разработанные Г.П. Щедровицким, легли в основу большой практической работы его сторонников и учеников, которые провозгласили новую эпоху игр под названием организационно-деятельностные игры (ОДИ). Сочетание жестко структурированной деятельности с сильнейшим давлением на личность каждого участника давало невиданные плоды: разрабатывались варианты развития ситуаций с высокой степенью неопределенности. Метод стал применяться как средство решения сложных межпрофессиональных комплексных проблем.

Еще одним важным событием, послужившим возрождению и активной пропаганде деловых игр, была школа «Деловые игры и их программное обеспечение», состоявшаяся в 1975 в Звенигороде, под Москвой, по инициативе Центрального экономического института АН СССР и экономического факультета МГУ. Эта школа сыграла важную роль в советском «игростроении». С момента звенигородской встречи советские деловые игры стали развиваться

весьма интенсивно. К ядру стали присоединяться сотрудники многочисленных вузов и научных учреждений. Стали появляться не только все новые и новые деловые игры, но и теоретические работы. Возникли имитационные игры не только на экономические, но и на другие темы, например, биологические, медицинские, архитектурные». [2]

На сегодняшний день практика деловых игр в мире очень популярна. Особенно активно деловые игры используются в практике высшего образования, средне-специального. Многие ВУЗы являются новаторами в методике преподавания деловых игр. Сегодня насчитывается уже несколько тысяч различных видов обучающих игр. Издаются пособия, каталоги и справочники по деловым играм, проводятся регулярные школы и семинары. Создана Международная ассоциация по имитационному моделированию и играм.

В зависимости от того, какой тип человеческой практики воссоздается в игре и каковы цели участников, различают деловые игры: учебные; исследовательские; управленческие; аттестационные.

Принципиально зафиксировать, что данная типология «вписывает» деловую игру в широкий контекст социальной деятельности, фиксируя ее возможности не только как метода обучения, но и как метода оценки, изучения, управления.

Помимо указанной типологии, в основу которой положены критерии типа практики и целей, исследователи выделяют и такие критерии как: время проведения, результат, методология и т.п., например, классификация деловых игр Л.В. Ежовой:

- По времени проведения:
 - Без ограничения времени;
 - С ограничением времени;
 - Игры, проходящие в реальное время;
 - Игры, где время сжато.
- По оценке деятельности:
 - Бальная или иная оценка деятельности игрока или команды;

- Оценка того, кто как работал, отсутствует.
- По конечному результату:
 - Жесткие игры: заранее известен ответ, существуют жесткие правила;
 - Свободные, открытые игры: заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры свои, участники работают над решением неструктурированной задачи.
- По конечной цели:
 - Обучающие: направлены на появление новых знаний и закрепление навыков участников;
 - Констатирующие: конкурсы профессионального мастерства;
 - Поисковые: направлены на выявление проблем и поиск путей их решения.
- По методологии проведения:
 - Луночные игры: игра проходит на специально организованном поле, с жесткими правилами, результаты заносятся на бланки;
 - Ролевые игры: каждый участник имеет или определенное задание, или определенную роль, которую он должен исполнить в соответствии с заданием;
 - Групповые дискуссии: связаны с отработкой проведения совещаний или приобретением навыков групповой работы, участники имеют индивидуальные задания, существуют правила ведения дискуссии;
 - Имитационные: имеют цель создать у участников представление, как следовало бы действовать в определенных условиях;
 - Организационно-деятельностные: не имеют жестких правил, у участников нет ролей, игры направлены на

решение междисциплинарных проблем, активизация работы участников происходит за счет жесткого давления на личность;

- Инновационные: формируют инновационное мышление участников, выдвигают инновационные идеи в традиционной системе действий, отрабатывают модели реальной, желаемой, идеальной ситуаций, включают тренинги по самоорганизации;
- Ансамблевые: формируют управленческое мышление у участников, направлены на решение конкретных проблем предприятия методом организации делового партнерского сотрудничества команд, состоящих из руководителей служб.

К сожалению, указанная выше типология, с одной стороны, пытается задать многокритериальную сетку для анализа, но, с другой стороны, ей не удается избежать некоторых неточностей. Эти погрешности являются достаточно типичными и встречаются и в других типологиях. [14]

В качестве оснований классификаций деловых учебных игр используют и такие признаки как:

- Степень формализации процедуры: жесткие и свободные игры;
- Наличие или отсутствие конфликта в сценарии: деловые игры в кооперативных ситуациях, конфликтных ситуациях с нестрогим соперничеством, в конфликтных ситуациях со строгим соперничеством;
- Уровень проблемности: первый уровень предполагает обнаружение и постановку проблем, требующих разрешения при анализе конкретной игровой ситуации, второй уровень характеризуется вовлечением студентов в соразмышление, в активный поиск путей и средств решения поставленных вопросов;

- Степень участия студентов в подготовке деловых игр: игры с домашней подготовкой и без нее;
- Длительность процедуры игры: мини-игры, длящиеся несколько минут, игры, длящиеся несколько дней;
- Характер моделируемых ситуаций: игра с соперником, с природой, игра-тренаж;
- Характер игрового процесса: игры с взаимодействием участников и без взаимодействия;
- Способ передачи и обработки информации: с применением текстов, ЭВМ и т.п.;
- Динамика моделируемых процессов: игры с ограниченным числом ходов, с неограниченным, саморазвивающиеся;
- Тематическая направленность и характер решаемых проблем: игры тематические, ориентированные на принятие решений по узким проблемам, игры функциональные, в которых имитируется реализация отдельных функций или процедур управления и игры комплексные, моделирующие управление определенным объектом или процессом в целом.

Деловая игра предполагает создание модели, способом работы с которой является имитация, осуществляемая в игровой форме. В отличие от игрового проектирования, имитационного тренинга, ролевой игры, деловая игра обладает более гибкой структурой, не ограничивает выбор объектов имитации, предполагает введение спонтанно возникающих ситуаций.

В зависимости от того какой тип человеческой практики воссоздается в игре и каковы цели участников, деловые игры классифицируют на: производственные (управленческие), учебные, исследовательские и диагностические (аттестационные).

Производственная деловая игра – это форма моделирования предметного и социального содержания профессиональной деятельности специалиста с целью овладения нормами социально-производственной деятельности и поиска

оптимального решения деловой ситуации; другими словами – это воспроизведение деятельности организаций и руководящих кадров, а также игровое моделирование систем управления.

Производственные деловые игры в своей основе имеют поиск оптимальных решений конкретной проблемы или задачи, которые возникают в практической деятельности специалистов и рабочих. Такие игры позволяют более полно воспроизводить деятельность специалистов, выявлять затруднения и причины их появления, разрабатывать и оценивать варианты их преодоления, принимать решения и определять механизмы реализации. Это дает возможность рассматривать затруднения не абстрактно, а как конкретную задачу ситуацию, вытекающую из деятельности предприятия.

Производственные деловые игры используются в приоритетном плане:

- Для принятия решений в производственно-хозяйственных ситуациях, особенно при необходимости учета многочисленных факторов, не все из которых могут быть однозначно количественно определены;
- В научных исследованиях, когда определенные проблемы, гипотезы и теоретические положения изучаются и анализируются методом игрового моделирования;
- При отборе рациональных вариантов проектных решений и уточнении подлежащих проработке организационных проблем (проектные игры);
- При обучении и отборе специалистов, особенно при повышении их квалификации.

Каждый участник производственной деловой игры выступает в ней в рамках должности, которую он занимает в структуре предприятия. Здесь налицо прямой эффект повышения квалификации, когда полученные профессиональные компетенции непосредственно переносятся на практическую деятельность. Такая подготовка специалистов позволяет резко сократить время разработки и внедрения конкретной проблемы в рамках предприятия и существенно повысить качество ее реализации. [27]

Учебная деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста.

В этих условиях усвоение новых знаний накладывается на:

- Канву будущей профессиональной деятельности;
- Обучение: приобретает совместный, коллективный характер;
- Личность специалиста: развивается в результате подчинения двум типам норм – компетентных предметных действий и социальных отношений коллектива.

В таком контекстном обучении достижение дидактических и воспитательных целей слито в одном потоке социальной по своей природе активности обучающихся, реализуемой в форме игровой деятельности.

Важно также отметить, что деловая игра – это и коллективный метод обучения. В деловых играх решения вырабатываются коллективно, коллективное мнение формируется и при защите решений собственной группы, а также при критике решений других групп.

Специфика обучающих возможностей деловой игры как метода активного обучения в сравнении с традиционными играми состоит в следующем: «В игре воссоздаются основные закономерности движения профессиональной деятельности и профессионального мышления на материале динамически порождаемых и разрешаемых совместными усилиями участников учебных ситуаций».

Иными словами, процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности руководителей и специалистов. Это достигается путем использования в деловых играх моделей реальных социально-экономических отношений. [8]

Метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по операционализации теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст. То, что в традиционных методах

обучения «отдается на откуп» каждому учащемуся без учета его готовности и способности осуществить требуемое преобразование, в деловой игре приобретает статус метода. Происходит не механическое накопление информации, а деятельностное распредмечивание какой-то сферы человеческой реальности.

Указанные выше и многие иные особенности деловых игр обуславливают их преимущества по сравнению с традиционными методами обучения. В общем виде этот образовательный ресурс деловых игр усматривается в том, что в них моделируется более адекватный для формирования личности специалиста предметный и социальный контекст. Конкретизировать этот тезис можно в следующем виде:

- Игра позволяет радикально сократить время накопления профессионального опыта;
- Игра дает возможность экспериментировать с событием, пробовать разные стратегии решения поставленных проблем и т.д.;
- В деловой игре знания усваиваются не про запас, не для будущего применения, не абстрактно, а в реальном для участника процессе информационного обеспечения его игровых действий, в динамике развития сюжета деловой игры, в формировании целостного образа профессиональной ситуации;
- Игра позволяет формировать у будущих специалистов целостное представление о профессиональной деятельности в ее динамике;
- Деловая игра позволяет приобрести социальный опыт (коммуникации, принятия решений и т.п.). [35]

1.3 ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК СРЕДСТВО РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ВАЖНЫХ КАЧЕСТВ ЛИЧНОСТИ БУДУЩИХ ТЕХНОЛОГОВ

Игра способствует повышению знаний выпускников, развивает интерес к предмету, исследовательские и творческие навыки учащихся, позволяет сформировать у выпускника как общие, так и профессиональные компетенции. Деловые игры, разработанные на конкретных ситуациях, вводят учащихся 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.

Деловая игра является сложно устроенным методом обучения, поскольку может включать в себя целый комплекс методов активного обучения: дискуссию, мозговой штурм, анализ конкретных производственных ситуаций, действия по инструкции и другие. Деловую игру как форму контекстного обучения следует выбирать прежде всего для решения следующих педагогических задач:

1. Формирование у учащихся целостного представления о профессиональной деятельности и ее динамике;
2. Развитие теоретического и практического мышления в профессиональной сфере;
3. Приобретение проблемно-профессионального и социального опыта, в том числе и принятие индивидуальных и коллективных решений;
4. Формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Для проведения деловой игры преподаватель ставит дидактические и воспитательные цели, как и при планировании обычного занятия, хотя реализоваться они должны в игровой ситуации. Планируя игру важно продумывать эмоциональный и мотивационный фон игры. При определении целей важно ответить на следующие вопросы:

- Для чего проводится данная деловая игра;
- Для какой категории студентов проводится данная деловая игра;
- Чему именно следует обучать студентов;
- Какие результаты должны быть достигнуты с помощью игры.

При постановке целей необходимо различать учебные цели игры — их ставит перед собой руководитель игры, и цели действий ее участников, которые ставятся ими, исходя из игровых ролей. Проводя уроки в форме деловой игры можно использовать индивидуальную, парную и групповую работу студентов. Успешны в применении и исследовательские проекты. Студенты привлечены к работе с документами и различными источниками информации. Через игровые технологии, у них развивается самостоятельность, значительно возрастает интерес к выбранной профессии, появляется желание проявления их творческого потенциала. Приступая к организации активного метода обучения на занятиях «деловая игра», необходимо учитывать следующие правила:

- В работу вовлечь наибольшее количество студентов;
- Проявить заботу «о психологической» подготовке участников;
- Уделить большое внимание подготовке помещения, материала, условий, постановки цели «деловой игры», подготовить все необходимое участникам для работы в больших и малых группах;
- Обозначить каждому участнику в группе свою роль, при этом в случае необходимости всегда иметь возможность заменить их другими;
- Преодолеть стереотипы в обучении, развивать творческие способности студентов, создавать при этом необходимые условия для формирования профессиональных компетенций, умения

самостоятельно мыслить, ориентироваться в новой ситуации, находить свои подходы к решению проблемы.

Специфика возможностей деловой игры как метода активного обучения в сравнении с традиционными играми состоит в следующем:

1. В игре воссоздаются основные закономерности движения профессиональной деятельности и профессионального мышления на материале динамически порождаемых и разрешаемых совместными усилиями участников учебных ситуаций. Иными словами, процесс обучения максимально приближен к реальной практической деятельности руководителей и специалистов. Это достигается путем использования в деловых играх моделей реальных социально-экономических отношений;
2. Метод деловых игр представляет собой не что иное, как специально организованную деятельность по операционализации теоретических знаний, переводу их в деятельностный контекст. То, что в традиционных методах обучения «отдается на откуп» каждому учащемуся без учета его готовности и способности осуществить требуемое преобразование, в деловой игре приобретает статус метода. Происходит не механическое накопление информации, а деятельностное распрямление какой-то сферы человеческой реальности». [23]

Указанные выше и многие иные особенности деловых игр обуславливают их преимущества по сравнению с традиционными методами обучения. В общем виде этот образовательный ресурс деловых игр усматривается в том, что в них моделируется более адекватный для формирования личности специалиста предметный и социальный контекст.

Деловая игра позволяет приобрести социальный опыт (коммуникации, принятия решений и т. п.) Приобретенные в процессе игры практические навыки позволяют будущему специалисту избежать ошибок, которые возникают при переходе к самостоятельной трудовой деятельности. Отличительными

достоинствами метода «деловая игра» являются многие факторы. Учащиеся испытывают удовольствие, есть высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения. Во время «деловой игры» происходит подготовка к профессиональной деятельности, формируются знания, умений. В этот момент резко возрастает уровень использования наглядности на уроке, повышается производительность труда преподавателя и студента. Большую роль играют и межпредметные связи с общеобразовательными и специальными дисциплинами, что позволяет учащимся получить более прочные знания сразу по нескольким предметам. Изменяется отношение будущих специалистов к персональному компьютеру ни как к игрушке, а в качестве универсального инструмента для работы в любой сфере человеческой деятельности. Огромное внимание при данной технологии проведения занятия уделяется логической подаче учебного материала, что значительно повышает уровень знаний. Применение на занятиях метода «деловая игра» дает свой положительный результат: учащиеся более активно и с наивысшим интересом принимают участие во всех конкурсах профессионального мастерства, олимпиадах и викторинах, и, что не менее важно, проявляют повышенный интерес к своей будущей профессии.

Таким образом, игровые методы обучения позволяют преподавателю:

1. Развивать у учащихся коммуникативные умения и навыки;
2. Приучать работать в команде;
3. Обеспечивать учащихся необходимой информацией, без которой невозможно реализовать совместную деятельность;
4. Вести грамотный диалог (диспут) преподаватель — учащийся;
5. Благодаря смене форм деятельности, способствует снятию нервной нагрузки учащегося, расположить его к диалогу и действию. [33]

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Деловая игра – воспроизведение реальной производственной ситуации. Это позволяет участникам игры экспериментировать, отрабатывать различные профессиональные действия, совершать ошибки, которые недопустимы в реальной жизни

Итак, в ходе освещения теоретических аспектов проблемы формирования профессионально важных качеств в процессе профессиональной подготовки мы пришли к следующим выводам:

- Профессионально важные качества будущего специалиста – это те его индивидуальные особенности, что способствуют формированию у человека положительного отношения к своей профессии и людям, с которыми он работает, стремления к личностному росту, профессиональному совершенствованию;
- Профессиональная компетенция будущих технологов – это способность реализовать в профессиональной деятельности знания, умения и обобщенные способы выполнения действий;
- Профессионально важные качества формируются в ходе учебно-воспитательного процесса под влиянием внешних условий, которые могут ускорить этот процесс и сделать его более успешным;
- Компетенции дают цель для обучения и развития обучающихся учреждений профессионального образования, которая может помочь в осуществлении: объективной оценки необходимости обучения и развития; разработки структуры деятельности; выбора эффективных видов обучения и развития; оценки обучения, т. е. ее соответствия назначенным целям; управления продвижения к цели обучения и развития обучающихся учреждений профессионального образования.

Мы рассмотрели наиболее часто применяемый в практике профессионального обучения такой инновационный метод обучения как деловая игра. Дали ему краткую характеристику, выявили цели, содержание и

предполагаемые результаты. Так же рассмотрели профессионально важные качества будущих технологов и возможность применения деловой игры в образовательном процессе СПО. Деловая игра является одной из активных форм организации повышения уровня педагогической компетенции именно потому, 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, способствует возникновению интереса, сосредоточению внимания слушателей на учебном материале.

И таким образом на основе всего выше изложенного пришли к выводу, что деловые игры могут применяться не только для активизации, закрепление и обобщения знаний учащихся, но и для применения полученных знаний в поставленных условиях урока при планировании последовательности действий.

ГЛАВА 2. ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ РАБОТА ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ КАК СРЕДСТВА РАЗВИТИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНО ВАЖНЫХ КАЧЕСТВ ЛИЧНОСТИ БУДУЩИХ ТЕХНОЛОГОВ

2.1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОПЫТНО-ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОЙ РАБОТЫ

Цель практического аспекта нашей работы состояла в разработке деловых игр для развития профессиональных важных качеств будущих технологов.

Для внедрения деловых игр, разработанных нами, мы взяли модуль ПМ 02. Организация процесса приготовления и приготовление сложной холодной кулинарной продукции.

В ходе изучения данного модуля студент должен:

1. Иметь практический опыт:

- Разработки ассортимента сложных холодных блюд и соусов;
- Расчета массы сырья и полуфабрикатов для приготовления сложных холодных блюд и соусов;
- Проверки качества продуктов для приготовления сложных холодных блюд и соусов;
- Организации технологического процесса приготовления сложных холодных закусок, блюд и соусов;
- Приготовления сложных холодных блюд и соусов, используя различные технологии, оборудование и инвентарь;
- Сервировки и оформления канапе, легких и сложных холодных закусок, оформления и отделки сложных холодных блюд из рыбы, мяса и птицы;
- Декорирования блюд сложными холодными соусами;

- Контроля качества и безопасности сложных холодных блюд;

2. Уметь:

- Органолептически оценивать качество продуктов для приготовления сложной холодной кулинарной продукции;
- Использовать различные технологии приготовления сложных холодных блюд и соусов;
- Проводить расчеты по формулам;
- Безопасно пользоваться производственным инвентарем и технологическим оборудованием для приготовления сложных холодных блюд и соусов;
- Выбирать методы контроля качества и безопасности приготовления сложных холодных блюд и соусов;
- Выбирать температурный и временной режим при подаче и хранении сложных холодных блюд и соусов;
- Оценивать качество и безопасность готовой холодной продукции различными методами;

3. Знать:

- Ассортимент канапе, легких и сложных холодных закусок, блюд из рыбы, мяса и птицы, сложных холодных соусов;
- Варианты сочетаемости хлебобулочных изделий, изделий из слоеного, заварного, сдобного и пресного теста с другими ингредиентами при приготовлении канапе и легких закусок;
- Правила выбора продуктов и дополнительных ингредиентов для приготовления сложных холодных закусок, блюд из мяса, рыбы и птицы;
- Способы определения массы продуктов и дополнительных ингредиентов для приготовления сложных холодных закусок, блюд из мяса, рыбы и птицы;

- Требования и основные критерии оценки качества продуктов и дополнительных ингредиентов для сложных холодных закусок, блюд из мяса, рыбы и птицы;
- Требования и основные критерии оценки качества продуктов и дополнительных ингредиентов для приготовления канапе, легких и сложных холодных закусок, блюд из мяса, рыбы и птицы, соусов;
- Требования к качеству готовых канапе, легких и сложных холодных закусок, блюд из мяса, рыбы и птицы, соусов и закусок для них;
- Органолептические способы определения степени готовности и качества сложных холодных блюд и соусов;
- Температурный и санитарный режим, правила приготовления разных типов канапе, легких и сложных холодных закусок, сложных холодных мясных, рыбных блюд и соусов;
- Ассортимент вкусовых добавок для сложных холодных соусов и варианты их использования;
- Правила выбора вина и других алкогольных напитков для сложных холодных соусов;
- Правила соусной композиции сложных холодных соусов;
- Виды технологического оборудования и производственного инвентаря и его безопасное использование при приготовлении сложных холодных блюд и соусов;
- Технологию приготовления канапе, легких и сложных холодных закусок, блюд из рыбы, мяса и птицы, соусов;
- Варианты комбинирования различных способов приготовления сложных холодных рыбных и мясных блюд и соусов;

- Методы сервировки, способы и температура подачи канапе, легких и сложных холодных закусок, блюд из рыбы, мяса и птицы, соусов.

2.2 МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ДЕЛОВЫХ ИГР В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ СПО

В деловых играх на основе игрового замысла моделируются жизненные ситуации: игра предоставляет участнику возможность побывать в роли экскурсовода, преподавателя, судьи, директора и т.п.

Использование деловых игр значительно укрепляет связь (студент – преподаватель), раскрывает творческий потенциал каждого обучаемого. Опыт проведения деловой игры показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу.

Однако следует отметить, что в чистом виде эти игры не используются. Каждая конкретная деловая игра несет в себе переплетение указанных аспектов, либо в соответствии с определенными целями игры акцент может делаться на каком-то одном аспекте.

Деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста. В деловой игре, в условиях совместной деятельности каждый учащийся приобретает навыки социального взаимодействия, ценностные установки и ориентации, присущие специалисту. Мотивация, интерес и эмоциональная приподнятость участников делового взаимодействия обуславливают широкие возможности для организации целенаправленной деятельности по достижению результата, продуктивного

общения и взаимодействия, для развития профессионального творческого мышления.

Именно интерес становится наиболее сильным стимулом действий играющих, задает творческую направленность личности, вызывает положительные эмоции, которые, сопровождая процесс поиска, ускоряют его, пробуждая эвристичность мышления. При этом в деловой игре человек получает не только удовлетворение от процесса поиска решения, но и находит его быстрее. В тоже время интерес имеет как познавательную, так и профессиональную направленность.

Выполняя игровую роль, вступая в условно реальные отношения с другими играющими, участник приобретает опыт социальных контактов, что обогащает личность новыми знаниями и опытом деловых и социальных отношений.

Деловая игра в системе профессионального образования используется для закрепления, обобщения имеющихся у студентов профессиональных компетенций по профессиональным модулям и специальным дисциплинам, дает возможность изучить учебный материал с разных позиций.

Определение места и роли деловой игры в учебном процессе зависит от ряда факторов:

- Целевой установки (познавательная игра, обобщающая и закрепляющая изученный материал, контролирующая усвоение материала);
- От специфики игровых действий (театрализованная, имитационная, соревнования и т.п.);
- От материально-технического обеспечения (ТСО, видеоматериалы, музыкальное оформление);
- От возможностей и способностей самих обучающихся, от их интереса к игре и творческой активности.

Выбор деловой игры обуславливается, прежде всего, функциями, которые педагог определяет, как ведущие, будь то формирование целостного представления у будущих специалистов об особенностях профессиональной

деятельности и ее динамике, или приобретение опыта принятия решений, или развитие теоретического и практического творческого мышления, или формирование профессионально-познавательной мотивации. Благодаря коллективному творчеству студенты приобретают незаменимые навыки социального взаимодействия, усваивают как общечеловеческие ценностные установки, так и базовые ценностные ориентиры, присущие данной профессии.

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:

1. Материал должен быть знаком, так как игра опирается на опыт;
2. Должно быть заложено преодоление чего-либо, так, как только в этом случае возможна активность действия;
3. Игры должны быть законченными и понятными (постепенное усложнение как правил, так и содержания);
4. В основе игры должна лежать принцип соревнования, что дает движение, толчок к развитию принятых игровых ролей;
5. Игроки должны быть свободны от воздействия побочных факторов, следовательно, игра должна контролироваться;
6. Не допускается «зацикленность» в игровом действии, должна быть заложена смена деятельности;
7. 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 и закрепление профессиональных компетенций, выработка стиля поведения.

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.

Так, реализация учебных целей, намеченных преподавателем, уже на этапе проектирования деловой игры требует учета нескольких психолого-педагогических принципов: имитационного моделирования ситуации; проблемности содержания; принципа ролевого взаимодействия в совместной деятельности; принципа диалогического общения; принципа двуплановости игровой учебной деятельности.

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

- Создавать позитивное эмоциональное заражение;
- Формировать опыт эмоционального переживания;
- Подкреплять реальное взаимодействие участников в ходе игры с конкретным объектом мира, высокой удовлетворенностью, так как для участников важно общение, ощущение своей индивидуальности.

При организации деловой игры важно помнить о необходимости реализации в ходе их проведения принципа самовыражения. Человек не хочет быть хуже других, он хочет выделиться, чтобы его заметили, услышали его точку зрения, оценили его позицию.

Одним из самых сложных этапов конструирования деловой игры является выбор и описание объекта имитации. Ведь, 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.

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.

Проанализированные выше трудности, позволяют сформулировать следующие рекомендации преподавателю как проектировщику и пользователю обучающих деловых игр.

В деловой игре нельзя играть в то, о чем студенты не имеют представления, это ведет к замораживанию деловой игры. Это означает, что деловая игра 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. 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.

2.3 ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ АПРОБАЦИЯ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ТЕХНОЛОГОВ

В сложное военное время руководство Трубопрокатного завода принимает решение о создании центров по подготовке рабочих кадров. Такими центрами были фабрично-заводская школа № 11 и ремесленное училище № 33. Приказ о слиянии ФЗУ № 11 и РУ № 33 был издан 7 февраля 1945 года отделом народного образования Челябинской области за № 372. Этот день, 7 февраля 1945 года, считается днем рождения городского профессионально-технического училища № 10.

В 1962 году на основании приказа Челябинского ОУ ПТО № 92 от 26.04.1962г. Ремесленное училище № 33 переименовано в Городское профессионально-техническое училище № 10. В 1984 году на основании приказа Челябинского ОУ ПТО № 246 (приложение № 1.2) от 12.09.1984 «О реорганизации ПТУ в средний тип – средне-профессионально-техническое училище» ГПТУ № 10 было переименовано в СПТУ № 10. За годы существования училище неоднократно меняло адрес, улучшало условия обучения молодых рабочих. И наконец, в 1980 году из барачного помещения, которое располагалось на территории современного стадиона, училище переехало в новые благоустроенные корпуса по улице В. Т. Масленникова, 21. Инициатором строительства, его душой и организатором был легендарный директор Челябинского Трубопрокатного завода, депутат Верховного Совета СССР, Герой социалистического труда, кавалер 4-х орденов В. И. Ленина, 3-х орденов Трудового Красного Знамени, ордена Октябрьской Революции, почетный гражданин г. Челябинска, Яков Павлович Осадчий.

Строительство новых учебно-производственных корпусов осуществлялось объединенными усилиями профессиональных строителей, заводчан, учащихся училища. За годы существования образовательное учреждение неоднократно реорганизовывалось, изменялось его название, аббревиатура. Техникум прошел серию реорганизаций: был ремесленным училищем, городским

профессионально-техническим училищем, средним городским профессионально-техническим училищем, средним профессионально-техническим училищем, профессиональным училищем, профессиональным лицеем. Изменение аббревиатуры было не только сменой вывески. Все реорганизации сопровождались глубокими изменениями в организации образовательного процесса, в структуре набора, повышении квалификации инженерно-педагогических кадров, состоянии учебно-материального обеспечения.

Знаменательным для педагогов и учащихся образовательного учреждения был 1996 год. На основании приказа Министерства Образования Российской Федерации от 18.06.1996 и в соответствии с Постановлением Главы администрации Ленинского района г. Челябинска № 475-1 от 21.06.1996 Профессиональному училищу № 10 был присвоен статус лицея, что несомненно явилось признанием профессионального мастерства, высокого качества работы инженерно-педагогических кадров.

В марте 2011 года на основании приказа Министерства образования и науки Челябинской области от 14.03.2011г. № 01-243 Государственное образовательное учреждение начального профессионального образования «Профессиональный лицей № 10» г. Челябинска переименовано в Государственное бюджетное образовательное учреждение среднего профессионального образования (среднее специальное учебное заведение) «Челябинский техникум промышленности и городского хозяйства» (ГБОУ СПО (ССУЗ) ЧТПиГХ). 25 января 2012 года Распоряжением Правительства Челябинской области № 11-рп «О присвоении государственному бюджетному образовательному учреждению среднего профессионального образования (среднему специальному учебному заведению) «Челябинский техникум промышленности и городского хозяйства» имени Я.П. Осадчего» техникуму присвоено имя легендарного директора ЧТПЗ Я.П. Осадчего.

Лицензия на право ведения образовательной деятельности серия 74Л02 № 0001052.

Свидетельство о государственной аккредитации № 2149 от 23 ноября 2015 года. Серия 74А04 № 0000062.

В Челябинском техникуме промышленности и городского хозяйства им. Осадчего обучение по профессиональному модулю «Приготовление и оформление холодных блюд и закусок» проводится на 2 курсе (IV семестр), 3 курсе (V семестр). Включает 167 часов.

Цель опытно-практической части данной работы состоит в разработке деловых игр и апробации их в процессе профессиональной подготовки будущих технологов по ПМ 02. Организация процесса приготовления и приготовление сложной холодной кулинарной продукции.

Задачи практического аспекта работы включают:

- Разработать содержание деловых игр как средства развития профессионально важных качеств личности будущих технологов;
- Разработать методические рекомендации педагогам профессиональной образовательной организации по разработке и использованию деловых игр для формирования профессионально значимых качеств личности специалистов;
- Применить данные деловые игры на базе ГБПОУ «Челябинский техникум промышленности и городского хозяйства имени Я.П. Осадчего».

Для разработки деловых игр принципиальными моментами являются определение темы и целей. Нами были спланированы и разработаны деловые игры, направленные на развитие профессионально важных качеств студентов.

Для проверки гипотезы исследования в группах студентов 2-3 курсов ГБПОУ «Челябинский техникум промышленности и городского хозяйства имени Я.П. Осадчего» был проведен обучающий эксперимент, в котором приняли участие группы № 20 (23 чел.) и группа № 31 (16 чел.).

Для выявления уровня профессионально - важных качеств нами был разработан тест, состоящий из пройденного материала. Тест представлен в приложении 3.

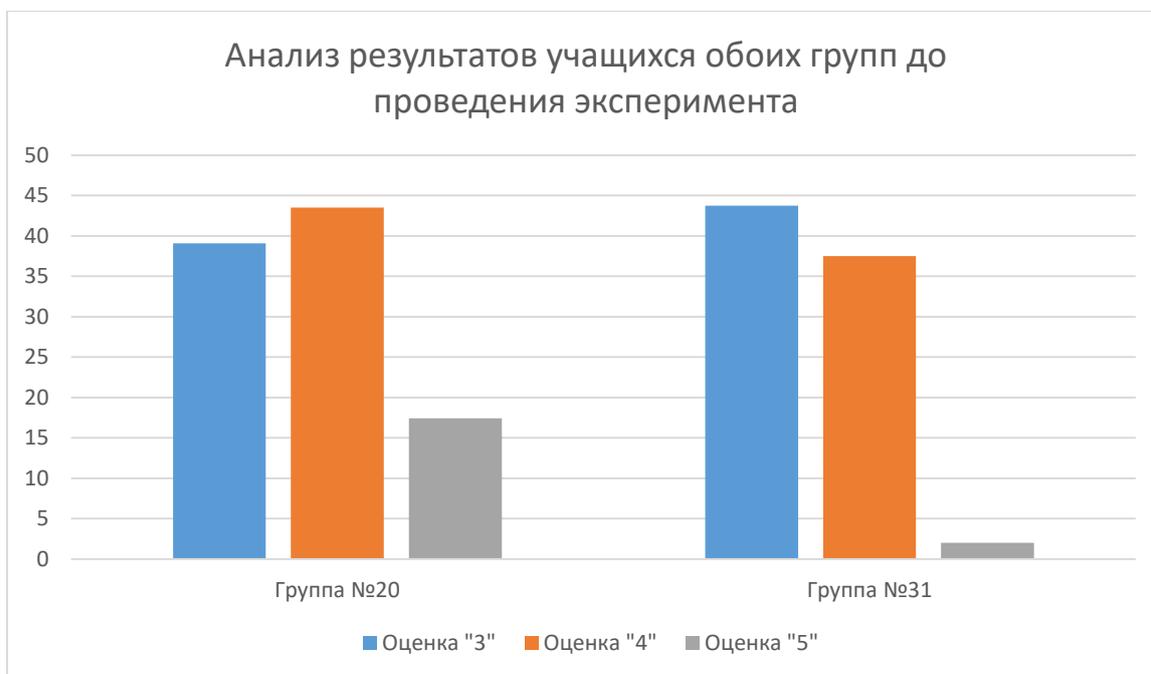
В ходе тестирования двух групп были получены данные, анализ которых позволяет сделать вывод, что группы подготовлены по-разному.

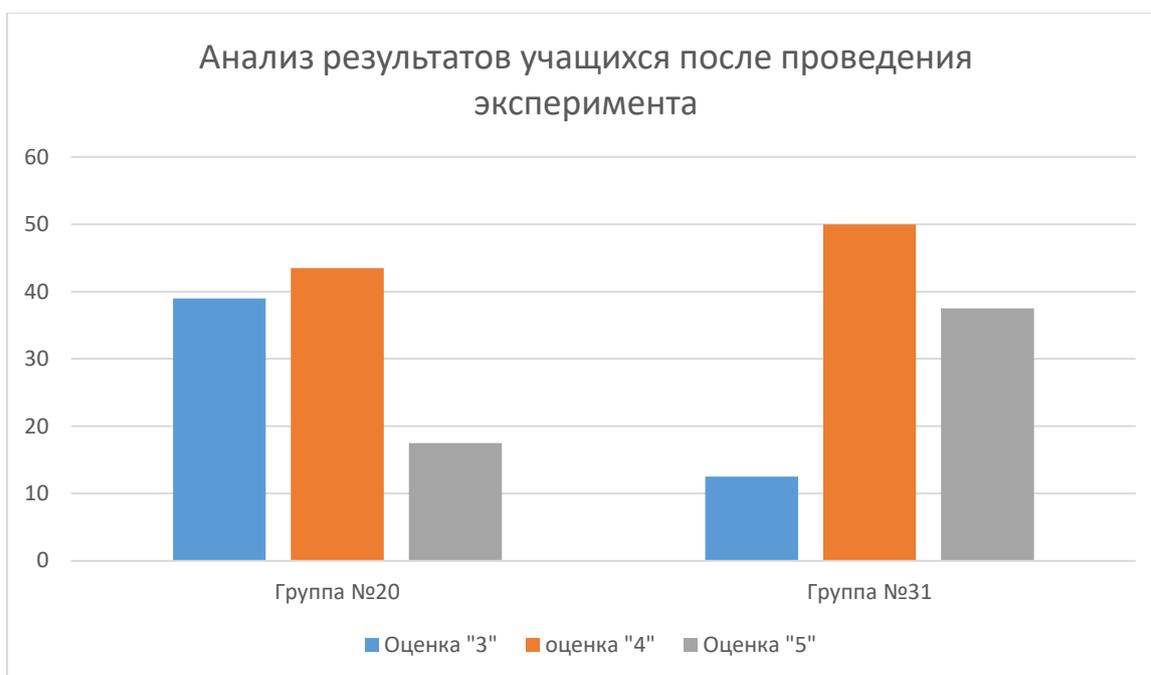
Обучающий эксперимент состоял из деловых игр «Приготовление закусок, холодных блюд», «Слабое звено». Мы провели эксперимент в группе № 31. В ходе нашего исследования выдвигалась гипотеза, согласно которой применение деловых игр в процессе обучения будущих технологов, будет положительно влиять на развитие их профессионально-важных качеств будущих технологов.

Следующий этап подготовки включал в себя работу над проектом. Контроль усвоения осуществлялся в виде проигрывания реальных производственных ситуаций.

В группе № 20 вместо деловых игр использовались традиционные формы урока.

После проведения эксперимента, учащиеся двух групп вновь прошли тест на знания пройденного материала по теме. Затем мы провели анализ, как повлияли деловые игры на уровень усвоения знаний, умений и навыков. Анализы результатов обоих тестов представим в диаграмме.





Сравнительный анализ данных, представленных в таблице позволяет судить о том, что несмотря на использование одного и того же информационного материала, одинаковое соотношение упражнений и заданий, результаты постэкспериментального тестирования свидетельствуют о преимуществах использования деловых игр в обучении по сравнению с традиционными методами.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Во второй главе были разработаны деловые игры «Приготовление закусок, холодных блюд», «Слабое звено», которые были применены на занятиях в ГБПОУ «Челябинский техникум промышленности и городского хозяйства имени Я.П. Осадчего». До эксперимента и после нами был проведен тест на выявление профессионально важных качеств будущих технологов. По результатам проверочных работ можно сказать, что уровень усвоенных знаний высокий.

Также были разработаны методические рекомендации по разработке, проведению и анализу деловых игр по ПМ 02. Организация процесса приготовления и приготовление сложной холодной кулинарной продукции, которые могут быть использованы преподавателями данного профессионального модуля.

Наш практический опыт проведения деловых игр позволяет сделать следующие выводы:

- Использование деловых игр в учебном процессе существенно активизирует познавательную, творческую деятельность учащихся;
- Применение деловых игр непосредственно влияет на качество обучения учащихся, делает процесс обучения более интересным и содержательным, заставляет учащихся думать, творчески подходить к решению проблем;
- Деловые игры позволяют научить студентов выделять постоянные, устойчивые связи, которые формируют и отражают изучаемые процессы, исключая при этом наличие случайных, единичных явлений;
- Использование деловых игр повышает возможности управления процессом обучения, руководства им конкретно и целенаправленно;
- Внедрение деловых игр в учебные курсы повышает возможность контролировать и оценивать уровень знаний, учащихся в единстве

оценки знаний по каждой конкретной ситуации с полным охватом большого раздела тем;

- Успешное проведение деловых игр имеет большое воспитательное значение, способствует формированию здорового коллектива класса, привитию навыка деловой критической оценки результатов работы товарищей;
- Обратная связь «преподаватель-студент», порождённая в процессе игры, заставляет педагогов постоянно повышать свой теоретический уровень, искать новые формы и методы повышения творческой активности учащихся.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В условиях ускорения научно-технического и информационного прогресса, а также важнейших экономико-социальных преобразований, осуществляемых в стране, на первый план в области профессионального образования выходит проблема подготовки специалистов, соответствующих требованиям времени, обладающих, помимо качественной профессиональной подготовки, также развитым творческим мышлением, неординарным воображением.

На современном этапе развития образования существуют различные методики и технологии, применяемые в образовательном процессе. Знание этих технологий и методик, умение пользоваться обучением в своей трудовой деятельности – это показатель более современной, прогрессивной квалификации преподавателя, как представителя наук.

Современный педагог, чтобы качественно и в полном объёме донести знания до своих студентов, должен идти в ногу со временем, использовать современные технологии, самообучаться, давать студенту на занятии больше свободы и самостоятельности, тем самым развивая в нём личность, подготавливая будущего специалиста к самостоятельной жизни в огромном мире различных технологий. Правильность выбора и применение педагогической технологии очень важна в образовательном процессе.

Главными чертами выпускника-специалиста любого профессионального образовательного учреждения являются его компетентность и мобильность. В этой связи акценты при изучении специальных дисциплин и профессиональных модулей переносятся на процесс познания, эффективность которого полностью зависит от познавательной активности самого студента. Успешность достижения этой цели зависит не только от того, что усваивается, но и от того, как усваивается: индивидуально или коллективно, с помощью репродуктивных или активных методов обучения.

Одно из главных направлений совершенствования методов подготовки студентов среднего профессионального образования является использование в

образовательном 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.

К таким активным методам обучения относятся ролевые и деловые игры, «мозговой штурм», моделирование, дискуссия, «круглый стол» и многие другие.

Одной из наиболее эффективных форм подготовки специалистов становятся деловые игры.

Использование деловых игр значительно укрепляет связь (студент-преподаватель), раскрывает творческий потенциал каждого обучаемого. Опыт проведения деловой игры показал, что в ее процессе происходит более интенсивный обмен идеями, информацией, она побуждает участников к творческому процессу.

В ходе освещения теоретических аспектов проблемы формирования профессионально важных качеств в процессе профессиональной подготовки мы пришли к следующим выводам:

- Профессионально важные качества будущего специалиста – это те его индивидуальные особенности, что способствуют формированию у человека положительного отношения к своей профессии и людям, с которыми он работает, стремления к личностному росту, профессиональному совершенствованию.
- Профессиональная компетенция будущих технологов – это способность реализовать в профессиональной деятельности знания, умения и обобщенные способы выполнения действий.

Наш практический опыт проведения деловых игр позволяет сделать следующие выводы:

- Использование деловых игр в учебном процессе существенно активизирует познавательную, творческую деятельность учащихся;
- Применение деловых игр непосредственно влияет на качество обучения учащихся, делает процесс обучения более интересным и

содержательным, заставляет учащихся думать, творчески подходить к решению проблем;

- Деловые игры позволяют научить студентов выделять постоянные устойчивые связи, которые формируют и отражают изучаемые процессы, исключая при этом наличие случайных, единичных явлений;
- Использование деловых игр повышает возможности управления процессом обучения, руководства им конкретно и целенаправленно;
- Внедрение деловых игр в учебные курсы повышает возможность контролировать и оценивать уровень знаний, учащихся в единстве оценки знаний по каждой конкретной ситуации с полным охватом большого раздела тем;
- Успешное проведение деловых игр имеет большое воспитательное значение, способствует формированию здорового коллектива класса, привитию навыка деловой критической оценки результатов работы товарищей;
- Обратная связь «преподаватель-студент», порождённая в процессе игры, заставляет педагогов постоянно повышать свой теоретический уровень, искать новые формы и методы повышения творческой активности учащихся.

Подводя итоги, можно сделать вывод, что поставленные нами цели и задачи в данной работе выполнены полностью.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Абрамова Г.С., Степанович В.А. Деловые игры: теория и организация / Г.С. Абрамова, В.А. Степанович. – Екатеринбург: Деловая книга, 2010 – 135 с.
2. Аксенова, Г.А. Использование игровых технологий /Г.А. Аксенова. - Специалист. -2012.- №10. – 180 с.
3. Алёшина О. Г. Деловая игра как средство развития профессиональных компетенций студентов / О.Г. Алешина. - Молодой ученый, 2009 – 88 с.
4. Андреев, И.В. Педагогика. Учеб курс для творческого саморазвития. /И.В Андреев. - Казань: Центр инновационных технологий, 2006. – 608 с.
5. Батышев, С.Я. Профессиональная педагогика / С.Я. Батышев. - М.: Издательство «Эгвес», 2010. – 356 с.
6. Белоруссова Е.В. Деловая игра как средство развития творческой активности студентов в условиях профессионального образования / Е.В. Белоруссова. – М: Буки-Веди, 2014. – 113 с.
7. Бельчиков Я.М. Деловые игры / Я.М. Бельчиков, М.М. Бирштейн. – Рига: Авотс, 2011. – 234 с.
8. Борисова Е.М. О применении социально-психологических методик в изучении становления профессионала // Психодиагностика. Ее проблемы и методы: Сб. науч. трудов. – М., 2002 – 332 с.
9. Бургат В.В. Деловая игра как метод активного обучения / В.В. Бургат. - Сибирский торгово-экономический журнал. – 2014. – №1 (19). – 48 с.
- 10.Вербицкий А.А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие / А.А. Вербицкий. – М., Высш. шк., 2011. – 207 с.
- 11.Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка / Л.С. Выготский // Вопросы психологии. – 2012. – № 6. – С. 24-27.

12. Габрусевич С. А. От деловой игры — к профессиональному творчеству / С.А. Габрусевич, Г.А. Зорин. — Мн.: Университетское, 2011— 125 с.
13. Галушко Д.И. Деловые игры / Д.И. Галушко. — Киев: Урожай, 2003 — 208 с.
14. Гинзбург Я. С. Социально-психологическое сопровождение деловых игр. Игровое моделирование: Методология и практика. / Я.С. Гинзбург, Н.М. Коряк— Новосибирск: Наука, 2013 — 163 с.
15. Ермолаева, Е.П. Психология социальной реализации профессионала. - М.: Издательство «Институт психологии РАН», 2008. — 347 с.
16. Жежко И. В. Проектные игры в культуре / И В. Жежко. — М.: НИИК., 2006. — 151 с.
17. Зеер, Э.Ф. Психология профессионального развития. — М.: Академия, 2011. — 240 с.
18. Иванова, Е.М. Психология профессиональной деятельности. /Е.М. Иванова — М.: ПЕР СЭ, 2012. — 382 с.
19. Кириллова, Г.Д. Теория и практика урока в условиях развивающего обучения / Под ред. Г.Д. Кирилловой. — М.: Просвещение, 2010. — 159 с.
20. Колесник Н. Е. Формирование профессионально важных качеств у учащихся С Н.Е Колесник — Уфа: Лето, 2011. — 93-96 с.
21. Колесникова И.А. Педагогическая реальность: опыт межпарадигмальной рефлексии: Курс лекций / И.А. Колесникова. — СПб.: Детство-Пресс, 2001.
22. Колесникова И.А. Педагогическая праксеология: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. / И.А Колесникова. — М.: Издательский центр «Академия», 2005.
23. Кругликов, Г.И. Настольная книга мастера профессионального обучения / Г.И. Кругликов. — М.: Академия, 2012. — 271 с.

- 24.Кубрякова М.Г. Инновационные механизмы управления качеством образовательного процесса / М.Г. Кубрякова, Т.А. Султанова // Молодой ученый. – 2015. – №12 (92). – С. 762–765.
- 25.Кун Т. Структура научных революций / Т. Кун. - М.: Прогресс, 2012. – 211 с.
- 26.Никитина, Н.Н. Основы профессионально-педагогической деятельности / Под ред. Н.Н. Никитиной, О.М. Железняковой, М.А. Петухова. - М.: Изд-во «Мастерство», 2012. – 340 с.
- 27.Панфилова А.П. Игротехнический менеджмент. Интерактивные технологии для обучения и организационного развития персонала / А. П. Панфилова. – СПб.: ИВЭСЭП, «Знание», 2003. – 536 с.
- 28.Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении и развитии: учеб. Пособие. / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. – М.: Российское педагогическое агентство, 2006. – 270 с.
- 29.Платов В. Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение. / В.Я. Платов. — М.: Профиздат, 2011. — 156 с.
- 30.Поташник М.М. Управление качеством образования / М.М. Поташник – М.: Пед. об-во России, 2009 – 181 с.
- 31.Ростунов, А. Т. Формирование профессиональной пригодности. - М.: Высшая школа, 2011. – 176 с.
- 32.Селевко Г.К. Педагогические технологии как основа активизации, интенсификации и эффективного управления УВП. / Г.К. Селевко – М.: НИИ школьные технологии, 2005. – 331 с.
- 33.Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие / Г.К. Селевко – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
- 34.Смирнов И.П. Экономическая функция профессионального образования. / И.П. Смирнов – М.: Агентство «Социальный проект», 2007. – 78 с.
- 35.Смолкин А. М. Методы активного обучения: Науч.-метод. Пособие. / А.М. Смолкин. — М.: Высш. шк., 2010.—176 с.

36. Соловьева, А.В. Создание педагогических условий формирования профессионального самосознания учащихся образовательных учреждений НПО, СПО. / А.В. Соловьева. «Методист», 2015. – № 4. – 209 с.
37. Султанова Т.А. Профессиональная образовательная среда: сущность, структура, критерии качества / Т.А. Султанова // Наука и современность. – 2011. – №8–1. – С. 334–339.
38. Татур Ю.Г. Компетентность в структуре модели качества подготовки специалистов. / Ю.Г. Татур. –М: Высшее образование сегодня, 2005. – 121 с.
39. Хаматгалеева, Г.А. Формирование технологической компетенции как необходимое условие развития технологической культуры учащихся / Г.А. Хаматгалеева. 2010. – Вып. 3.
40. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: учебное пособие / Е.А. Хруцкий. – М: Высш. шк., 2013. – 320 с.
41. Хуторской А.В. Современная дидактика. / А.В. Хуторский- Учеб. для вузов. – СПб.: Питер, 2001. – 213 с.
42. Щукина, Г. И. Педагогические проблемы формирования познавательных интересов студентов. / Г.И. Щукина – М.: Педагогика, 2012. – 208 с.
43. Эрганова, Н.Е. Методика профессионального обучения, Учеб. пособие / Под ред. Эргановой Н. Е. – Екатеринбург: Изд-во Рос. гос. проф. пед. ун-та, 2011. – 150 с.
44. Яковлев Е.В. Управление качеством образования в высшей школе: теория и практика. / Е.В. Яковлев – Челябинск: Изд-во ЧГПУ, 2000. – 37 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

ПЛАН- КОНСПЕКТ УРОКА ТЕОРЕТИЧЕСКОГО ОБУЧЕНИЯ С ПРИМЕНЕНИЕМ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «СЛАБОЕ ЗВЕНО»

Специальность: 260807 Технология продукции общественного питания.

Место проведения: ГБПОУ «Челябинский техникум промышленности и городского хозяйства имени Я.П. Осадчего».

Цели игры:

- **Обучающая:** сформировать профессиональные компетенции; достичь усвоения учащимися ключевых понятий, обобщить и систематизировать знания;
- **Воспитательная:** воспитать интерес к профессии, бережное отношение к материалам, инструментам; привить эстетический вкус, чувство ответственности;
- **Развивающая:** развить внимание, наблюдательность, кругозор учащихся, логическое мышление, способность преодолевать трудности, умение правильно воспринимать замечания, адекватно реагировать на замечания.

Тема деловой игры: «Слабое звено».

Форма проведения урока: урок теоретического обучения с применением деловой игры.

Межпредметные связи: ОП.01. Микробиология, санитария и гигиена в пищевом производстве; ОП.02. Физиология питания.

Материало- техническое оснащение: Рабочие столы.

ХОД УРОКА

Элементы внешней структуры урока	Элементы внутренней структуры урока	Деятельность преподавателя	Деятельность студентов
1. Вводная часть	1.1. Организационный момент	Преподаватель приветствует учащихся. Осуществляет проверку наличия учащихся по журналу.	Учащиеся приветствуют преподавателя. Сообщают о присутствии.
	1.2. Целевая установка	Преподаватель сообщает тему и цели урока. Сообщает о форме проведения урока. Рассказывает о закусках. Преподаватель вводит учащихся в игру. Делит учащихся на команды. Дает задание выбрать капитана и придумать название команды.	Слушают правила игры, задают появившиеся вопросы. Делятся на команды. Выбирают капитана. Придумывают название команды и озвучивают его
2. Основная часть	2.1. 1 раунд игры «Слабое звено»	Задает вопросы 1 раунда.	Отвечают на поставленные вопросы
	2.2. Подведение итогов 1 раунда	Подводит итоги 1 раунда.	Та, команда, которая набрала меньшее количество правильно ответов выбирает «слабое звено»
	2.3. 2 раунд игры «Слабое звено»	Задает вопросы 2 раунда.	Отвечают на вопросы 2 раунда.
	2.4. Подведение	Преподаватель подводит итоги 2 раунда	Та, команда,

	итогов раунда	2		набрала меньшее количество правильно ответов выбирает «слабое звено»
	2.5. 3 раунд игры «Слабое звено»		Задает вопросы 3 раунда.	Отвечают на вопросы 3 раунда.
	2.6. Подведение итогов раунда.	3	Подводит итоги 3 раунда.	Та, команда, которая набрала меньшее количество правильно ответов выбирает «слабое звено»
	2.7. 4 раунд игры «Слабое звено».		Задает вопросы 4 раунда.	Отвечают на вопросы 4 раунда.
	2.8. Подведение итогов раунда.	4	Подводит и тоги 4 раунда.	Та, команда, которая набрала меньшее количество правильно ответов выбирает «слабое звено»
	2.9. 5 раунд игры «Слабое звено»		Преподаватель объясняет правила последнего раунда. Задает вопросы.	Слушают преподавателя. Отвечают на вопросы 5 раунда.
3. Заключите льная часть	3.1. Подведение итогов раунда.	5	Награждение победителя.	Учащиеся выслушивают оценочные результаты.

	3.2. Рефлексия	Преподаватель проводит рефлексию.	Учащиеся отвечают на вопросы преподавателя.
--	-------------------	-----------------------------------	---

СЦЕНАРИЙ ИГРЫ

Уважаемые студенты! Предлагаю вам принять участие в деловой игре «Слабое звено».

Для начала немного вспомним нашу тему.

Закуски - одна из особенностей русской кухни, отличающейся таким образом холодных и горячих закусочных блюд, особенно рыбных, какого нет ни водной зарубежной кулинарии. Закусками могут быть салаты, винегреты, паштеты, заливные блюда, студни, отварное и жареное мясо, рыба, домашняя птица, дичь с острыми приправами и соусами, всевозможные соленья и маринады, и прочие кулинарные изделия.

До XVII в. в русском языке слово «закуска» употреблялось в ином значении, с предлогом «для» (например – хлеб для закуски мяса, сахар для закуски горького лекарства). С XVIII в. употребляется с предлогами «к» и «на» («закуска к пиву», «дать рыбки, огурчика на закуску»). До первой трети XVIII в. «закуска» часто была синонимом «завтрака», а поскольку на завтрак подавали холодные блюда или не разогретые, оставшееся с ужина жаркое, то под закуской с середины XVIII в. стали подразумевать се холодные блюда русского стола: квашения, рыбные соленья, мясные копчения. В XIX в. в состав закуски были включены блюда немецкого, шведского и французского стола – крутые яйца, гусиный и печёночный паштеты, колбасы, сливочное масло, белый хлеб, а из русского стола добавлены пироги, ранее подававшиеся исключительно в обед к щам или отдельным блюдам.

В закусочный стол были включены и такие блюда русской кухни, которые готовили заранее и употребляли холодными: студень, заливное, из французской

кухни в него вошли в основном паштеты и холодные соусы, консервированные фрукты и маринованные овощи, пикули, из немецкой – бутерброды и солёная сельдь с луком.

В XX в. закусочный стол пополнился консервами, которые постепенно заняли в нём доминирующее место.

В XVIII в. закуску (одно – два – три блюда) было принято подавать за два – три часа до обеда в передней.

Холодные блюда отличаются от закусок тем, что обычно их подают с гарниром, они более сытные. Холодные закуски имеют меньший выход, подают их либо без гарнира (икра, семга, сыр, колбаса), либо с очень малым количеством гарнира (килька, сельдь с луком). Холодные закуски обычно подают в начале приема пищи, они играют роль возбuditеля аппетита и дополняют состав основных блюд. Рецептуры и способы приготовления холодных закусок разнообразны. Многие из них обладают острым вкусом (закуски из сельди, кильки), нежный вкус (заливная рыба, мясо), в этом случае к ним подают острые приправы и соусы – горчицу, хрен, соус майонез.

В группу холодных блюд и закусок входят: бутерброды, закуски из гастрономических продуктов, салаты и винегреты, закуски из рыбы и нерыбных морепродуктов, мяса, яиц, грибов. Очень большое внимание уделяется оформлению холодных закусок.

Для отпуска холодных закусок используют специальную посуду: керамические и металлические блюда; селедочницы; стеклянные вазы для фруктов и сырых помидоров, огурцов; керамические вазы для салатов; икорницы; салатники одно или многопорционные; розетки для лимона и зелени.

Особенно большую роль играют холодные закуски в меню банкетов, где число их достигает 5-10 наименований. Такие закуски, как салаты из зеленого лука, листового салата и свежих огурцов, малокалорийны и являются главным средством возбуждения аппетита и источником витаминов и минеральных солей. В рецептуру многих закусок входит растительное масло или соусы и заправки к ним. Такие закуски являются источником неопредельных жирных кислот. При

этом особое значение имеет то, что растительное масло в этом случае не подвергается тепловой обработке и не теряет свою биологическую активность. Некоторые закуски готовят из сырых овощей, фруктов, и витамины, а также другие термостабильные вещества в них хорошо сохраняются.

Расскажу вам правила игры: Игра состоит из 4 раундов. Ваша задача: дать как можно больше правильных ответов на вопросы, а также следить за ходом игры и суметь проанализировать свою деятельность, и деятельность других участников. Победит тот, кто без ошибок пройдет все 4 раунда и покажет свои знания по нашей теме на более высоком уровне. Вы делитесь на 2 команды. В каждой команде выберете командира и придумайте название.

Итак, начнем. Раунд 1.

Вопросы:

1. Назовите основной ингредиент салата «Столичного». (Куриное мясо)
2. К какой группе бутербродов можно отнести чизбургеры, гамбургеры, сэндвичи? (Закрытые)
3. Что такое галантин? (Заливное блюдо из мяса)
4. Назовите температуру подачи холодных блюд и закусок. (8-10 градусов)
5. С какой целью свеклу для винегрета после нарезки заправляют растительным маслом? (Для сохранения цвета других ингредиентов)

Пришло время подведения итогов. Давайте решим кто не силен в данной области и на данный момент «слабое звено».

Раунд 2. Вопросы:

1. Укажите способ нарезки овощей для салата «Мясного». (Ломтики)
2. Жюльен из птицы относится к каким закускам? (Мелкие холодные закуски)
3. Назовите способ тепловой обработки курицы при приготовлении блюда «Курица фаршированная(галантин)». (Варка в бульоне при слабом кипении)

4. Назовите способ тепловой обработки мяса при приготовлении холодного блюда «Ростбиф с гарниром». (Жарка)
5. Как нарезается язык для холодного блюда «Язык отварной». (Поперек волокон на тонкие широкие куски)

Второй раунд закончен, ответьте себе на вопрос: кто так и не адаптировался в игре из вас? Пора выбрать самое «слабое звено».

Раунд 3. Вопросы:

1. Назовите способ тепловой обработки поросенка при приготовлении холодного блюда «Поросенок заливной». (Варка)
2. Назовите форму готового филе, используемое при приготовлении блюда «Филе из кур или дичи фаршированное. (В виде котлеты с заостренными концами)
3. Как подают одну порцию ассорти рыбного? (На селедочнице)
4. Мороженое мясо или рыба, нарезанные ломтиками. Как называется? (Строганина)
5. Назовите горячие бутерброды на свежем хлебе, запеченные вместе с начинкой в духовке. (Тартинки)

Вот и 3 раунд подошел к концу. Кто является слабым звеном на этот раз?

Раунд 4. Вопросы:

1. Как называется мясо в виде хлебцев? (Террин)
2. Холодное блюдо, приготовляемое из смеси различных овощей, с приправой, уксусом, растительным маслом. (Салат)
3. Укажите способ нарезки овощей для винегрета. (Кубиками)
4. Что нужно сделать, чтобы яблоки, входящие в состав некоторых салатов и использующиеся для украшения, после очистки и нарезания не темнели. (Бланшировать яблоки)
5. Причина, по которой салат из свежих огурцов и помидоров не солят. (Ухудшается внешний вид блюда и снижается его пищевая ценность)

4 раунд подошел к концу. Давайте решим кто «Слабое звено».

Вас осталось 4. Я объясню правила 5-го раунда; я задам вам по два вопроса, тому из вас кто не ответит на вопрос, будет поставлен пробел в ответе, а у кого будет наибольшее количество правильных ответов – станет победителем нашей сегодняшней игры.

Вопросы:

1. Чем заправляют Салат картофельный с кальмарами? (Сметана)
2. Тепловой обработке подвергают фаршированные овощи и подают как холодную закуску. Название закуски. (Кабачки)
3. Для варки мяса при приготовлении блюда «Мясо отварное холодное с гарниром» используют? (Лопатку говядины)
4. Причина, по которой салат из свежих огурцов и помидоров не солят. (Увеличивается потеря массы и витаминов)
5. Канапе относятся к какому виду бутербродов? (Закусочные)
6. В словаре иностранных слов это слово означает - "небольшой диван с приподнятым изголовьем". А в современной кухне - это маленький бутерброд на обжаренном хлебе, красиво оформленный. Что это за слово? (Канапе)
7. Назовите основной продукт для приготовления холодного блюда «Студень из говядины». (Голяшка говяжья с костью)
8. Назовите время варки студня из говядины. (6-8 часов)

Игра окончена. Победитель будет награжден грамотой и сладким подарком.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

ПЛАН – КОНСПЕКТ УРОКА ПРОИЗВОДСТВЕННОГО ОБУЧЕНИЯ С ПРИМЕНЕНИЕМ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ «ПРИГОТОВЛЕНИЕ ЗАКУСОК, ХОЛОДНЫХ БЛЮД»

Специальность: 260807 Технология продукции общественного питания.

Место проведения: ГБПОУ «Челябинский техникум промышленности и городского хозяйства имени Я.П. Осадчего».

Цели игры:

- **Обучающая:** сформировать профессиональные компетенции; достичь усвоения учащимися ключевых понятий, обобщить и систематизировать знания;
- **Воспитательная:** воспитать интерес к профессии, бережное отношение к материалам, инструментам; привить эстетический вкус, чувство ответственности.
- **Развивающая:** развить внимание, наблюдательность, кругозор учащихся, логическое мышление, способность преодолевать трудности, умение правильно воспринимать замечания, адекватно реагировать на замечания.

Тема деловой игры: «Приготовление закусок, холодных блюд».

Форма проведения урока: урок производственного обучения с применением деловой игры.

Межпредметные связи: ОП.01. Микробиология, санитария и гигиена в пищевом производстве; ОП.02. Физиология питания

Материало- техническое оснащение: Рабочие столы, инвентарь, разделочные доски, посуда, продукты питания.

ХОД УРОКА

Элементы внешней структуры урока	Элементы внутренней структуры урока	Деятельность преподавателя	Деятельность студентов
1. Вводная часть	1.1 Организационный момент	Преподаватель приветствует учащихся. Осуществляет проверку наличия учащихся по журналу.	Учащиеся приветствуют преподавателя. Сообщают о присутствии.
	1.2 Целевая установка	Преподаватель сообщает тему и цели урока. Сообщает о форме проведения урока. Преподаватель вводит учащихся в игру. Рассказывает о формирует бригады.	Учащиеся слушают преподавателя о теме урока, форме проведения. Распределяются на бригады. Слушают о закусках.
	1.3 Вводный инструктаж	Преподаватель осуществляет проверку техники безопасности, опрашивая учащихся. Преподаватель выдает технологические карты. Выдает перечень работ. Распределяет объём работы внутри бригады. Рассказывает про бракеражную проверку.	Учащиеся отвечают на вопросы о технике безопасности. Учащиеся знакомятся с картами и задают интересующие вопросы. Распределяют объём работы внутри бригады. Занимают свои рабочие места.

2. Основная часть	2.1 Текущий инструктаж	<p>Преподаватель совершает обходы с целью проверки правильности организации рабочего места. Наблюдает за действиями обучающихся, за правильностью выбора ими сырья и определение качества сырья. Контролирует соблюдения технологической последовательности. Контролирует соблюдение правил техники безопасности. При необходимости проводит индивидуальный или дополнительный для всех инструктаж.</p>	<p>Учащиеся поддерживают организацию рабочего места, проводят самоконтроль при помощи технологических карт. Учащиеся соблюдают технику безопасности и делают выводы из замечаний преподавателя.</p>
3. Заключительная часть	3.1 Заключительный инструктаж	<p>Бракераж готовых блюд. Проведение выставки – дегустации холодных блюд.</p>	<p>Бракеражная комиссия проверяет качество блюд. Учащиеся проводят выставку-дегустацию блюд.</p>
	3.2 Подведение итогов	<p>Подведение итогов. Награждение победителей. Выставление оценок</p>	<p>Учащиеся выслушивают оценочные результаты. Проводят уборку</p>

			рабочего места.
	3.3 Рефлексия	Преподаватель проводит рефлексию.	Учащиеся отвечают на вопросы преподавателя.

СЦЕНАРИЙ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Ребята, сегодня у нас проводится занятие по теме: «Приготовление сложных холодных закусок». Урок будет проводиться в нетрадиционной форме. Цель нашего урока: систематизировать и углубить знания и умения по приготовлению сложных холодных закусок.

В игре будут задействованы:

- Санитарный пост.
- Бракеражная комиссия.
- Две бригады.

Функциональные обязанности:

Бригадир – руководит работой звена, контролирует отдельные операции, выполненные членами звена, оказывает практическую помощь.

Бракеражная комиссия – проверяет блюда на соответствие требованиям качества блюд.

По условиям игры мы будем готовить блюда на выставку – дегустацию. Оценка качества знаний и умений будет проводиться по пятибалльной системе. Оценки будут выставляться в оценочном листе.

На уроке дегустацию блюд будут производить посетители (присутствующие на уроке гости), которые попробуют блюда, оценят их и свои оценки выставят в анкете с замечаниями и предложениями (анкеты будут розданы).

Приступаем к работе.

Проверка блюд:

Внешний вид изделия (общее зрительное восприятие) имеет в кулинарной практике решающее физиологическое и психологическое значение. Выбирая то или иное блюдо, потребитель руководствуется главным образом зрительной оценкой. Так, нарушенная форма свидетельствует о небрежном оформлении или ненадлежащем хранении изделий, появление несвойственного цвета может свидетельствовать о порче продукта и т.д.

Часто для ответа на вопрос о пригодности изделия в пищу достаточно определить его запах.

Запах - ощущение, возникающее при возбуждении обонятельных рецепторов. В применении к пищевым продуктам и кулинарным изделиям различают такие понятия, что объединяющихся общим термином «запах», как аромат - естественный привлекательный запах, присущий первичной сырью (фрукты, молоко, специи), и букет - запах, формируется в процессе технологической переработки продукта под влиянием сложных химических превращений. Запахи, свойственные продуктам, являются следствием нарушения технологии приготовления или порчи при хранении.

Одним из важных показателей качества изделий является их консистенция. Это понятие включает в себя характеристику агрегатного состояния (жидкая, твердая), степень однородности, механические свойства (эластичная, упругая, пластичная и др.), которые определяют обзорно или с помощью органов осязания. Например, кончиками пальцев определяют степень упругости, твердости, пластичности разнообразной сырью. В полости рта возникают такие касательные ощущения, как сочность, рассыпчатость, однородность, волокнистость, терпкость и др.

Консистенция различных групп изделий характеризуется несколькими определениями. Например, консистенция жареного мяса мягкая, сочная; картофельного пюре - однородная, пышная, рыхлая и т.п.

Важнейшим показателем качества кулинарной продукции есть вкус. Вкус - это чувство, возникающее при возбуждении вкусовых рецепторов, определяется

качественно (сладкий, соленый, кислый, горький) и количественно. Вкусовые ощущения, которые вызывают пищевые продукты, являются, как правило, результатом воздействия двух или более основных вкусов на вкусовые рецепторы.

Помещение, где проводится органолептическая оценка изделий, должно быть хорошо и равномерно освещенным. Освещение должно быть естественным, потому что искусственный свет может изменить натурально продукта очень важно при определении различий в оттенках цвета, которые появляются в мясных и рыбных полуфабрикатах в процессе хранения и упаковки. В помещение не должны проникать посторонние запахи, которые могут повлиять на оценку качества изделий.

Рассмотрим порядок проведения органолептической оценки (бракераж). Перед тем как начать работу, члены бракеражной комиссии (или сотрудник лаборатории) имеют ознакомиться рецептурой блюд и изделий, технологии приготовления блюд (изделий), качество которых проверяется, а также с показателями их качества, установленными нормативно-техническими документами.

В распоряжении комиссии для проведения бракеражу должны быть весы, ножи, поварская игла, черпаки, термометр, чайник с кипятком для ополаскивания приборов. Кроме того, у каждого члена бракеражной комиссии должны быть две ложки, вилка, нож, тарелка, стакан с холодным чаем (водой), блокнот и ручка.

Члены бракеражной комиссии перед началом работы должны надеть санитарную одежду, тщательно вымыть руки в теплой воде с мылом, несколько раз ополоснуть их и вытереть насухо.

Бракераж начинается с определения массы готовых изделий и отдельных порций первых, вторых, сладких блюд и напитков. Изделия взвешивают одновременно по 10 штук и определяют среднюю массу одной штуки, затем взвешивают поштучно не менее 10 изделий. Готовые блюда выбирают из числа подготовленных к раздаче, взвешивая их отдельно в трех порций, и

рассчитывают среднюю массу блюда. Основное изделие, входящее в состав блюда (мясо, рыба, птица, котлеты, блинчики, сырники и т.д.), взвешивают в количестве 10 порций. Масса одной порции может отклоняться от нормы в пределах $\pm 3\%$, общая масса 10 порций должна соответствовать норме. Аналогично устанавливают среднюю массу порций мяса, рыбы или птицы, с которыми подают первые блюда.

На раздаче проверяют температуру блюд перед подачей, пользуются при этом лабораторным термометром (в металлической оправе) со шкалой от 0 до 100 °С.

Показатели качества контролируемых блюд и изделий оцениваются в такой последовательности: показатели, которые оцениваются визуально (внешний вид, цвет), запах, консистенция, потом свойства, которые оцениваются в полости рта (вкус и некоторые особенности консистенции - однородность, сочность и т.д.).

Жидкие блюда для органолептической оценки тщательно перемешивают, наливают в общую тарелку, оценивают внешний вид, затем члены комиссии берут пробу в свои тарелки одной ложкой, а другой дегустируют. Плотные блюда (вторые, холодные, сладкие) после оценки внешнего вида на общей тарелке нарезают кусками, которые переводят в свои тарелки для дегустации. Характеризуя внешний вид, обращают внимание на конкретные признаки этого показателя, такие как форма и ее содержание в готовом блюде, состояние поверхности, вид на разрезе (изломе), усердие оформление блюда и др.

Определяя запах, выделяют его характер и интенсивность. Поскольку во длительным воздействием организм перестает воспринимать запахи, партий принимать во внимание только первое впечатление (ощущения). Очень важно «Уловить» появление посторонних запахов, свойственных изделиям практически всегда свидетельствует об их дефектность.

Определяя вкус, следует помнить, что органы чувств, которые возбуждены сильными раздражителями, теряют уязвимость, и на влияние слабых раздражителей не реагируют. Поэтому сначала пробуют блюда, имеющие

слабовыраженный запах и вкус (например, крупяные супы), а потом такие, вкус и запах которых выражены четко. Сладкие блюда дегустируют последними.

Для квалифицированного проведения бракеражу и повышения его объективности разработаны унифицированные характеристики органолептических показателей качества блюд по группам, а также таблицы снижения балльной оценки качества за обнаруженные дефекты. По помощью таблиц переводят суммы баллов в оценку.

Во время бракеража все выявленные нарушения технологии приготовления пищи обсуждаются с работниками цехов, а лицо, изготовившей бракованную продукцию, привлечены к материальной ответственности. Результаты проверки качества кулинарной продукции записываются в бракеражный журнал и оформляют подписями всех членов комиссии.

Бракеражный журнал имеет каждое предприятие ресторанного хозяйства. Ответственность за ведение бракеражного журнала несет председатель бракеражной комиссии. В бракеражном журнале записывают дату проведения бракеражу, наименование приготовленной кулинарной продукции, которую оценивает комиссия, фамилия повара (кондитера), ответственного за ее приготовления, время проведения бракеражу каждой выпущенной партии блюд (изделий), оценку ее качества по пятибалльной системе в соответствии с органолептических показателей блюда массового спроса и с учетом размеров снижения оценки за обнаруженные дефекты, замечания к качеству. В конце рабочего дня (или изменения) заведующий производством или его заместитель выводит среднеарифметическую оценку качества блюд (изделий), выпущенных за день каждым работником. Запись бракеражном журнале удостоверяется подписью членов службы контроля качества (бракеражной комиссии), которые проводили бракераж.

По данным бракеражного журнала легко подсчитать среднедневной оценку качества выпускаемой каждым работником и предприятием в целом.

Таблица 1. Оценка качества продукции

Наименование органолептических характеристик	Недостатки и дефекты	Снижение оценки в баллах для продукции массового изготовления
ВНЕШНИЙ ВИД оформление	Небрежное оформление блюда, наличие соуса и заправки на краях посуды (если это не предусмотрено подачей)	1,0
	Отсутствие некоторых отделочных полуфабрикатов, предусмотренных рецептурой	1,0
	Несоблюдение соотношения основных компонентов в блюде, предусмотренных рецептурой, несоответствие набора компонентов блюд рецептуре	3,0
Форма	Неоднородность формы нарезки компонентов в блюдах (салатах, винегретах, супах, овощных рагу и др.)	0,5
	Несоответствие формы (для формованных изделий) без изменения массы	0,5
	Несоответствие формы (для формованных изделий), приведшей к изменению массы сладкие блюда (муссы,	3,0

	самбуки, кремы, кисели, взбитые сливки, суфле), заливные блюда не держат форму	
Состояние поверхности	Нарушение целостности изделий, запеченных в форме	2,0
	Слабое подсыхание поверхности основного продукта или изделия	1,0
	Слабое подсыхание (заветривание) отделочных полуфабрикатов	1,0
	Отсутствие блеска от масла на поверхности салатов, винегретов, молочных супов, каш	1,0
	Наличие пленки на поверхности: киселей, супов-пюре	0,5
	Соусов, заправок	1,0
	Чая-заварки	2,0
	Наличие трещин на поверхности изделий, запеченных в форме	1,0
	Незначительное нарушение целостности оболочки мучных изделий, не приведшие к вытеканию фарша	0,5
	Нарушение целостности оболочки мучных изделий с	3,0

	<p>обнажением и вытеканием фарша</p> <p>Незначительное отслоение корочки у жареных панированных изделий, запеканок</p> <p>Отделение корочки у жареных панированных изделий, запеканок.</p>	<p>1,0</p> <p>2,0</p>
Однородность	<p>Наличие осадка в плодово-ягодных прохладительных напитках более 1/5 объема</p> <p>Наличие взвешенных частичек, мутность желе, бульонов</p> <p>Отслоение жидкости в салатах из свежих овощей</p> <p>Отслоение жидкости в салатах из соленых, квашеных овощей, икре овощной более чем 1/3 объема</p> <p>Значительное отслоение жидкости в салатах из свежих, соленых и квашеных овощей</p> <p>Вспенивание киселей, напитков, простокваш, ряженки, кефира и др. кисломолочных напитков</p>	<p>1,0</p> <p>2,0</p> <p>1,5</p> <p>1,5</p> <p>3,0</p> <p>3,0</p>

	Наличие непромеса у изделий из котлетной массы, запеканок, пудингов	2,0
	Изделия слабо прожарены, имеются следы закала в изделиях из теста	3,0
	Наличие более 5% крошек основного продукта в блюдах из натуральных рыбных и мясных гастрономических продуктов	0,5
	Наличие костей в мясных и рыбных студнях	3,0
	Наличие единичных комочков заварившейся муки, крахмала, манной крупы в соусах, кашах, супах-пюре, киселях, блинах	2,0
	Наличие комочков заварившейся муки, крахмала, манной крупы в соусах, кашах, супах-пюре, киселях, блинах	3,0
	Наличие единичных слипшихся комочков в блюдах и гарнирах из круп и макаронных изделий	1,0
	Наличие слипшихся комочков в блюдах и	2,0

	<p>гарнирах из круп и макаронных изделий</p> <p>Сплошная слипшаяся масса в кашах, гарнирах из круп, макаронных изделиях</p> <p>Наличие посторонних включений в блюдах, изделиях</p>	<p>3,0</p> <p>3,0</p>
Вид на разрезе (разломе)	Наличие у сладких блюд (муссов, самбуков) плотного слоя невзбитого желе	3,0
Цвет (в том числе на разрезе)	<p>Незначительно отличающийся от типичного</p> <p>Жареные или запеченные изделия слабоокрашенные или имеют на поверхности интенсивно окрашенные вкрапления</p> <p>Изделия подгорелые, темноокрашенные или с нетипичным цветом для данных изделий, блюд или отдельных компонентов.</p>	<p>0,5</p> <p>2,0</p> <p>3,0</p>
ТЕКСТУРА	<p>Мягкая в салатах из свежих, соленых и квашеных овощей</p> <p>Очень жесткая в салатах из редьки, редиса</p> <p>Мазеобразная для рассыпчатых каш, гарниров из круп и макаронных изделий,</p>	<p>2,0</p> <p>2,0</p> <p>2,0</p>

	запеканок, пудингов, суфле	
	Очень жидкая, нарушено соотношение плотной и жидкой частей (в соусах, супах, компотах)	3,0
	Крошливая в жареных и запеченных рубленых изделиях (мясных, рыбных), изделиях из творога	2,0
	Сухая, жесткая в порционных изделиях из мяса мясопродуктов, птицы, дичи, кролика, рыбы	2,0
	Крошливая или мазеобразная в мясном и рыбном фарше; плотная - в творожном и овощном; жидкая - в плодovом.	2,0
ЗАПАХ	Слабовыраженный, недостаточно типичный с заметным преобладанием одного компонента	1,5
	Нетипичный, посторонний.	3,0
ВКУС	Слабовыраженный, не ощущается вкус специй	1,0
	Слегка пересоленный	2,0
	Нетипичный, посторонний, чрезвычайно острый,	3,0

	соленый, кислый, посторонний.	
--	----------------------------------	--

Целевые обходы рабочих мест:

- Проверка организации рабочих мест;
- Проверка правильности и качественного выполнения практической работы;
- Проверка соблюдения учащимися правил техники безопасности и санитарии.

Для бракеража готовых блюд создана бракеражная комиссия, которая оценивает их по следующим показателям:

- Внешний вид, оформление;
- Цвет, запах;
- Консистенция, форма нарезки;
- Вкус.

Выставка – дегустация блюд:

На нашей выставке представлены разнообразные блюда, приготовленные из сравнительно недорогих и доступных продуктов. Приглашаю всех присутствующих попробовать и оценить сложные холодные блюда и заполнить анкеты.

Отзыв посетителей: Заполнение анкеты посетителями.

Заключительный инструктаж:

- Бракеражная комиссия даёт оценку работы каждому звену по качеству приготовленных блюд и выполненной работы.
- Подводится итог всей работы.
- Выставление оценок.
- Награждение лучших.

Бригадиры распределяют блюда между членами звена. Лучшие блюда по оформлению и вкусовым качествам будут отмечены, а те, кто их готовил, будут награждены грамотой и ценным подарком.

БРИГАДА 1		
Название блюда	Оценка	Примечание
Канаше с сыром и окороком		
Закуска овощная с чесноком (марийское национальное блюдо)		

Ваши отзывы и предложения:

БРИГАДА 2		
Название блюда	Оценка	Примечание
Помидоры, фаршированные яйцом и луком		
Икра овощная		

Ваши ОТЗЫВЫ и
предложения: _____

КАНАПЕ С СЫРОМ ОКОРОКОМ

Наименование продуктов	Масса брутто	Масса нетто
Хлеб пшеничный	45	30
Масло сливочное	10	10
Окорок копчено- вареный и вареный	20	15
Сыр	16,5	15
Яйца	¼ шт	10
Выход	3-5	80

Канapé с сыром и окороком. Длинные полоски сыра и окорока укладывают по краям кусочков намазанного маслом хлеба, между ними располагают мелко нарубленные яйца и зелень. Оформляют маслом.

ЗАКУСКА ОВОЩНАЯ С ЧЕСНОКОМ (МАРИЙСКОЕ НАЦИОНАЛЬНОЕ БЛЮДО)

Наименование продуктов	Масса брутто	Масса нетто
Морковь	563	450
Лук репчатый	500	420
Помидоры свежие	598	508
Масло растительное	95	95
Вода	95	95
Мука пшеничная	10	10
Сахар	25	25

Чеснок	38	30
Выход		1000

Сырую очищенную морковь нарезают соломкой, лук репчатый — полукольцами и пассеруют на растительном масле. Помидоры свежие, нарезанные дольками, обжаривают. Овощи кладут в посуду, добавляют пассерованную муку, разведенную водой, соль, специи и тушат. В конце тушения добавляют сахар и мелко рубленый чеснок. Отпускают закуску в холодном виде по 75—100 г на порцию. Можно оформить веточками зелени.

ПОМИДОРЫ, ФАРШИРОВАННЫЕ ЯЙЦОМ И ЛУКОМ

Наименование продуктов	Брутто	Нетто
Помидоры свежие	147	125
Яйца	3/4	30
Лук зеленый	36	30
Сметана	15	15
Соус «Южный»	3	3
Выход		200

Верхнюю часть помидора частично подрезают так, чтобы она образовала крышечку. В нижней части помидора делают углубление для фарша, вынимая часть мякоти. Помидоры посыпают солью и перцем и наполняют фаршем, при отпуске поливают майонезом или сметной с добавлением соуса «Южный» или «Восточный» и посыпают зеленью. Для приготовления фарша охлажденные, сваренные вкрутую яйца рубят, добавляют измельченную мякоть помидора и нашинкованный лук.

ИКРА ОВОЩНАЯ

Наименование продуктов	Масса брутто	Масса нетто
Баклажаны	397	290
Кабачки	558	446
Морковь	200	160
Капуста свежая	288	230
Лук репчатый	131	110
Томатное пюре	100	100

Масло растительное	50	50
Томатное пюре	30	30
Выход		1000

Обработанные баклажаны запекают в жарочном шкафу, снимают кожицу, охлаждают и измельчают. Нарезанные кружочками кабачки с предварительно удаленной кожицей запекают в жарочном шкафу и мелко нарезают. Нарезанные репчатый лук и морковь пассеруют с томатным пюре, соединяют с шинкованной белокочанной капустой и тушат до готовности капусты, после чего добавляют кабачки и баклажаны, тушат вместе 15—20 мин. Заправляют икру уксусом, перцем, солью. Отпускают по 75—100 г на порцию.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3

ТЕСТ НА ПРОВЕРКУ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Назовите ассортимент сложной холодной кулинарной продукции:

- а) бутерброды, салаты, заливные блюда
- б) салаты, напитки, заливные блюда
- в) бутерброды, супы, салаты
- г) соусы, салаты, напитки

2. Основой канапе служит:

- а) хлеб, багет, лаваш
- б) мясо, капуста, хлеб
- в) хлеб, багет, гренки
- г) гренки, картофель, мясо

3. Срок реализации канапе:

- а) 6 часов
- б) 12 часов
- в) 18 часов
- г) 30 минут

4. К сложным холодным закускам относятся:

- а) закуски из моллюсков, ассорти мясное или рыбное
- б) мини запеканки, винегреты, террины
- в) мини запеканки, закуски на шпажке, террины

г) ассорти мясное или рыбное, винегреты, мини закуски

5. Срок реализации холодных закусок:

а) 30 минут

б) 48 часов

в) 36 часов

г) 2 часа

6. Холодные блюда подают выходом:

а) 25-80 г

б) 100-120 г

в) 150-250 г

г) 250-400 г

7. Температура подачи холодных сложных блюд:

а) 5-6 °С

б) 10-12 °С

в) 8-10 °С

г) 15-20 °С

8. Назовите ассортимент сложных холодных блюд из птицы:

а) паштет из курицы, чахохбили, рагу

б) цыпленок табака, медальоны из грудки, паштет из курицы

в) котлеты Пожарские, паштет из курицы, птица по столичному

г) паштет из курицы, галантин, медальоны из грудки

9. По каким органолептическим показателям оценивают качество сложных холодных блюд:

- а) внешнему виду, цвету, запаху, консистенции, вкусу
- б) запаху, внешнему виду, температуре
- в) по способу тепловой обработки, по форме нарезки, консистенции
- г) содержанию жира, калорийности, цвету, вкусу

10. Сроки реализации сложных холодных блюд:

- а) 24 часа
- б) 48 часов
- в) 6 часов
- г) 36 часов

11. Этим закускам придается форма буханки хлеба. В разрезе они могут иметь форму треугольную, полукруглую и трапециевидную:

- а) рулеты (террины)
- б) карпаччо
- в) паштеты
- г) муссы

12. Их требуется больше для холодных блюд, чем для горячих:

- а) соли и перца
- б) сливок и уксуса
- в) вкусовых добавок

г) яиц и молока

13. При правильном подборе и профессиональном использовании оно придает сложным холодным блюдам и соусам восхитительный вкус:

- а) вино
- б) сахар
- в) соль
- г) уксус

14. Для приготовления этого холодного блюда используют головы и ноги животных:

- а) салат
- б) студень
- в) заливное
- г) паштет

15. Срок реализации холодных закусок:

- а) 30 минут
- б) 48 часов
- в) 36 часов
- г) 2 часа

16. К сложным холодным соусам относятся:

- а) майонез, винегрет, татарский
- б) голландский, маринад овощной, соевый соус

- в) мадера, польский, соус хрен
- г) майонез, сметанный, молочной

17. По каким органолептическим показателям оценивают качество сложных холодных блюд:

- а) внешнему виду, цвету, запаху, консистенции, вкусу
- б) запаху, внешнему виду, температуре
- в) по способу тепловой обработки, по форме нарезки, консистенции
- г) содержанию жира, калорийности, цвету, вкусу

18. Какие сложные холодные блюда не разрешено готовить в летний период года:

- а) маринованные
- б) заливные
- в) паштеты
- г) фаршированные

19. К методам приготовления сложных закусок относятся:

- а) варка, жарка, запекание
- б) маринование, насаживание на шпажки, взбивание
- в) маринование, тушение, бланширование
- г) пассерование, взбивание, варка

20. Назовите варианты оформления сложных холодных закусок:

- а) карвинг из овощей, сахарная пудра, соусы
- б) паприка, соусы, икра
- в) икра, сахарная пудра, соусы
- г) соусы, карвинг из овощей, зелень

21. Это является иногда заключительным этапом перед использованием холодной закуски, а также предшествует тепловой обработке:

- а) обёртывание
- б) запекание
- в) маринование
- г) фарширование

22. Назовите редкие овощи для приготовления сложных холодных блюд:

- а) бамя, кабачки, картофель
- б) бамя, артишоки, физалис
- в) лук-парей, цуккини, тыква
- г) савойская капуста, картофель, морковь