



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

Игровые ситуации как средство развития интереса обучающихся к
будущей профессиональной деятельности на занятиях по
общеобразовательным дисциплинам

Выпускная квалификационная работа
по направлению 44.03.04 «Профессиональное обучение (по отраслям)»

Направленность программы бакалавриата
«Производство продовольственных продуктов»

Проверка на объем заимствований:

62,5 % авторского текста

Работа рекомендована
рекомендована/ не рекомендована к защите

«04» 09 2021 г.

зав. кафедрой подготовки педагогов
общепрофессиональной обучения и
предметных методик, к.п.н., доцент
Корнеева Наталья Юрьевна

Выполнил:

Студентка группы ЗФ-509-083-5-1
Кривошекова Ольга Владиславовна

Научный руководитель:

к.т.н., доцент кафедры ППРОиПМ
Ногина Анна Александровна

Челябинск
2021

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
Глава 1. Теоретико – методические аспекты проблемы развития интереса обучающихся к будущей профессиональной деятельности	6
1.1 Значение интереса к будущей профессиональной деятельности в становлении будущего технолога.....	6
1.2 Игровые ситуации и возможность их применения в образовательном процессе СПО.....	18
1.3 Технологии применения игр для развития интереса.....	28
Выводы по первой главе	31
Глава 2. Опытнo-практическая работа по использованию игровых ситуаций как средства развития интереса обучающихся к будущей профессиональной деятельности	32
2.1 Цели и задачи опытнo-практической работы.....	32
2.2 Методические рекомендации по проведению игровых ситуаций в образовательном процессе СПО.....	35
2.3 Апробация игровых ситуаций в процессе изучения дисциплины «Организация хранения сырья».....	49
Выводы по второй главе	55
Заключение	56
Список литературы	59
Приложения	64

ВВЕДЕНИЕ

Игровые технологии обучения используются в практике достаточно давно. В родовом обществе игры использовались при подтверждении готовности молодых людей к взрослой жизни. Эти игры назывались инсинуациями, то есть экзаменами на взрослость. Поэтому игры считаются достаточно древним методом обучения.

В современных условиях игровым технологиям стали уделять большое внимание многие теоретики и педагоги-практики.

Методологическая база исследования: Применению игровых технологий в учебном процессе посвящены работы таких авторов как Э. Берн, И. Хейзинги, Г.К. Селевко, П.И. Пидкасистый, Д. Б. Эльконин, О.А. Хаткевич, З. Фрейд, Л. С. Выготский, Т.А. Кривко-Апинян, А. Н. Леонтьев, А. С. Макаренко, С. Л. Рубинштейн, В. С. Селеванов, В. А. Сухомлинский, К. Д. Ушинский.

Понятие «игровые технологии» включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности [17].

Современная образовательная система повышает требования к подготовке будущих высококвалифицированных специалистов соответствующего уровня, конкурентоспособных на рынке труда, готовых к профессиональному росту, со сформированными профессионально важными качествами личности. В связи с чем, появляется необходимость в развитии педагогических технологий. Поиск эффективных методов в обучении и развитие интереса обучающихся личности будущих специалистов открыл дорогу игровой технологии в целом и деловой игре в частности, которые в свою

очередь стали широко применяться, и представляют огромный интерес для педагогов.

На наш взгляд, деловые игры, способствуют решению задачи по формированию, развитию интереса обучающихся. Актуальность игровых ситуаций, как одной из игровой технологии, в том, что она имитирует тот или иной аспект деятельности людей разных профессий, позволяет её участникам испытать себя на профессиональную пригодность, совершенствоваться в профессионализме. Каждый участник получает роль, действует, исходя из нее достигая определенных результатов. В конце игры подводятся итоги, оцениваются результаты и обязательно делаются выводы о том, какие были приобретены новые знания и навыки.

Анализ научной литературы и, в частности, произведений перечисленных выше авторов, позволяет определить значимость игровых технологий в образовательном процессе.

Не смотря на то, что разработка и применение игровых технологий представлена в разных областях научного знания и хорошо изучена многими педагогами - психологами, она недостаточно активно используется в профессиональных образовательных организациях, что предопределяет актуальность данной темы.

Таким образом, противоречие между необходимостью широкого внедрения игровых ситуаций в учебный процесс с целью развития интереса обучающихся и не достаточной их востребованностью у педагогов в профессиональных организациях вызывает к жизни данное исследование.

Вышесказанное позволяет констатировать, что выбранная проблема для изучения в выпускной квалификационной работе является актуальной.

Цель исследования - теоретическое обоснование и разработка игровых ситуаций для развития интереса обучающихся будущих технологов.

Объект исследования - процесс производственного обучения.

Предмет исследования - игровые ситуации как средство развития интереса обучающихся к будущей профессиональной деятельности.

Задачи исследования:

1. Изучение научной и методической литературы по теме «Игровые ситуации как средство развития интереса обучающихся»;
2. Уточнение определений понятий «игровые ситуации», «профессионально важные качества», «технолог»;
3. Изучение особенностей развития интереса обучающихся;
4. Изучение паспорта общепрофессионального стандарта «Оказание услуг в области питания различным группам потребителей» по специальности «Повар, кондитер»;
5. Определение роли игровых ситуаций в процессе развития интереса обучающихся;
6. Разработка методического обеспечения по производственному обучению с использованием игровых ситуаций;
7. Анализ и оценка результатов.

Практическая значимость. Результаты исследования могут быть использованы в практике в профессионально образовательных организациях.

Для проведения данного исследования были использованы следующие **методы:** анализ научно - методической литературы, общепрофессионального стандарта индустрии питания, наблюдение, сравнение, эксперимент.

Структура работы: введение, две главы, заключение, список используемой литературы и приложение.

База исследования: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли».

Глава 1. Теоретико – методические аспекты проблемы развития интереса обучающихся к будущей профессиональной деятельности

1.1 Значение интереса к будущей профессиональной деятельности в становлении будущего технолога

Формирование личности будущего специалиста – одна из важнейших задач общепрофессионального образования. Современному специалисту, чтобы быть востребованным на рынке труда, необходимо обладать не только профессиональными знаниями, умениями и навыками, но и личностными качествами, необходимыми для успешной трудовой деятельности.

Повышение требований к качеству подготовки специалистов определяет необходимость целенаправленной деятельности по формированию и развитию интереса обучающихся качеств[14].

Однозначного определения понятию «профессионально важные качества», как и «деловые игры» нет, рассмотрим существующие подходы.

Э.Ф. Зеер понимает профессионально важные качества как психологические качества личности, определяющие продуктивность деятельности, функционирование и оперирование действиями, которые в процессе освоения и выполнения деятельности постепенно профессионализируются[10,с.154].

В.Д. Шадриков под профессионально важными качествами понимает индивидуальные качества субъекта, включенные в процесс деятельности и влияющие на эффективность ее выполнения по основным параметрам (производительности, качеству и надежности) деятельности, влияющие на эффективность деятельности и успешность ее освоения[38,с.127].

А.Б. Каганов рассматривает профессионально личностные качества как качества личности, призванные обеспечить успешный трудовой старт и высокие производственные показатели[30,с.88].

А.А. Деркач под профессионально важными качествами понимает те качества, которые влияют на эффективность решения задач профессиональной деятельности, а профессионально значимыми - те, что влияют на эффективность задач общепрофессионального развития [5, с.277].

А.А. Деркач и Н.В. Кузьмина определяют профессионально важные качества как проявление психологических особенностей личности, необходимых для усвоения специальных знаний, способностей и навыков, а также для достижения общественно приемлемой эффективности в профессиональном труде. Они считают, что таковые качества включают в себя следующие свойства: интеллектуальные (мышление), нравственные (поведение), эмоциональные (чувства), волевые (способность к самоуправлению), организаторские (механизм деятельности) [5, с.278].

Е.И. Гарбер, В.В. Козач рассматривают профессионально важные качества как анатомо - физиологические, психологические и социальные качества человека как субъекта труда. Для психологии труда и профессии важны, прежде всего, психологические качества - особенности психических процессов, состояний, свойств личности (понимаемых широко, как индивидуальности), то есть включая умения, навыки, привычки и другие психологические особенности конкретного человека [30, с.89].

Анализ понятий позволяет сделать обобщение и принять в нашем исследовании за основу определение Эвальда Фридриховича Зеера трактующего профессионально важные качества как психологические качества личности, определяющие продуктивность деятельности, функционирование и оперирование действиями, которые в процессе освоения и выполнения деятельности постепенно профессионализируются.

Профессионально важные качества представляют собой отдельные динамические черты личности, психические и психомоторные свойства, а также физические качества, соответствующие требованиям к человеку какой-либо определенной профессии и способствующие успешному овладению этой

профессией. Они являются, с одной стороны, предпосылкой профессиональной деятельности и, с другой стороны, сами совершенствуются, развиваются в ходе деятельности[30,с.100].

Наше исследование направлено на изучение интереса обучающихся поваров-кондитеров. Проанализировав научную литературу, уточним определение понятия «Повар-кондитер».

Повар-кондитер – специалист, умеющий искусно приготавливать сладкие лакомства, десерты, торты, пирожные, который может готовить по рецепту и без, экспериментируя, изобретая новые блюда, оригинальные сочетания вкусов и запахов.

Паспорт общепрофессиональной стандарта «Оказание услуг в области питания различным группам потребителей» по специальности «Повар, кондитер» представлен в таблице 1. [22].

Основная цель профессиональной области деятельности: оказание услуг в области питания различным группа потребителей.

Рекомендуемые наименования должностей:

VI квалификационный уровень - Управляющий предприятием питания;

V квалификационный уровень - Управляющий производством;

IV квалификационный уровень - Шеф-повар / Шеф-кондитер;

III квалификационный уровень - Старший повар / Старший кондитер;

II квалификационный уровень - Повар / Кондитер;

I квалификационный уровень - Помощник повара / Многоцелевой работник по питанию.

Таблица 1

Паспорт общепрофессиональной стандарта «Оказание услуг в области питания различным группам потребителей» по специальности «Повар, кондитер»

Карточки видов трудовой деятельности.

Многоцелевой работник по питанию

Возможные названия должностей: работник предприятия быстрого обслуживания

Выполняемые функции	<p>Отпускает продукцию питания с раздачи/прилавка и на вынос; Хранит и поддерживает необходимое количество готовой продукции на раздаче/прилавке с учетом требований к безопасности готовой продукции; Готовит простые блюда (узкий ассортимент); Готовит напитки, соки, мороженое, коктейли с использованием автоматов и безопасно пользуется технологическим оборудованием; Подготавливает к работе и поддерживает в чистоте и порядке рабочее место и технологическое оборудование; Упаковывает блюда и изделия для продажи на вынос; Вежливо и дружелюбно обслуживает потребителей при отпуске продукции с раздачи/прилавка и на вынос; Принимает и оформляет платежи; Составляет однодневный заказ на продукты в соответствии с потребностями и имеющимися условиями хранения; Проверяет качество и количество продуктов при получении; Подготавливает к работе производственные помещения и помещения к приему пищи; Может производить подготовку отдельных видов продуктов для приготовления простых блюд с учетом требований к безопасности пищевых продуктов.</p>
Возможные места работы	<p>Предприятия быстрого обслуживания, буфеты и другие типы предприятий питания, работники которых осуществляют данные функции.</p>
Требования к профессиональному образованию и обучению	<p>Профессиональное обучение на рабочем месте или в центре внутрифирменной подготовки или учебном центре.</p>
Требования к практическому опыту работы	<p>Не предъявляются.</p>

Помощник повара

Возможные названия должностей: помощник кондитера

Продолжение таблицы 1

Выполняемые функции	<p>Производит обработку и нарезку традиционных видов овощей, грибов и плодов, подготовку муки, яиц, зерновых и прочих продуктов и готовых полуфабрикатов из мяса, домашней птицы и рыбы для приготовления простых блюд/изделий с учетом требований к безопасности пищевых продуктов; Готовит простые блюда из овощей, круп, бобовых,</p>
---------------------	---

	<p>рыбы, мяса, домашней птицы, яиц и макаронных изделий, простые мучные и сладкие блюда, простые напитки, простые хлебобулочные изделия и отделочные полуфабрикаты в соответствии с методами приготовления и технологическими требованиями к блюдам и с учетом требований к безопасности приготовления продукции;</p> <p>Готовит напитки, соки, мороженое, коктейли с использованием автоматов и безопасно использует технологическое оборудование;</p> <p>Подготавливает к работе производственные цеха и поддерживает в чистоте и порядке рабочее место и технологическое оборудование;</p> <p>Составляет однодневный заказ на продукты в соответствии с потребностями и имеющимися условиями хранения и проверяет качество и количество продуктов при получении;</p> <p>Отпускает готовую продукцию с раздачи/прилавка и на вынос с учетом требований к безопасности готовой продукции;</p> <p>Может упаковывать блюда/изделия для продажи на вынос, принимать и оформлять платежи и подготавливать помещения к приему пищи.</p>
Возможные места работы	Кухня отеля, ресторана и других типов предприятий питания, специализированные цеха, имеющие функции кулинарного производства.
Требования к профессиональному образованию и обучению	Профессиональное обучение на рабочем месте или в центре внутрифирменной подготовки или в учебном центре.
Требования к практическому опыту работы	Не предъявляются.

Повар

Возможные названия должностей: технолог, диетповар, повар горячего цеха, повар холодного цеха, повар заготовочного цеха

Продолжение таблицы 1

Выполняемые функции	<p>Проверяет качество и соответствие основных продуктов и дополнительных ингредиентов к ним технологическим требованиям к блюдам;</p> <p>Производит обработку мяса, домашней птицы, рыбы и других продуктов и приготовление полуфабрикатов из них для основных блюд с учетом требований к безопасности пищевых продуктов и качеству готовых полуфабрикатов;</p> <p>Готовит широкий ассортимент основных холодных и горячих блюд с соблюдением технологических требований к блюдам и качества готовой продукции и с</p>
---------------------	--

	<p>учетом особенностей питания (диетического, вегетарианского и прочего);</p> <p>Соблюдает при приготовлении основных блюд требования к безопасности готовой продукции и безопасности приготовления продукции;</p> <p>Сервирует и оформляет холодные и горячие основные блюда для подачи с учетом требований к безопасности готовой продукции;</p> <p>Использует с соблюдением техники безопасности различные виды технологического оборудования и производственного инвентаря при хранении и обработке продуктов, приготовлении и подаче блюд;</p> <p>Составляет технологическую документацию, необходимую при приготовлении блюд;</p> <p>Возможна специализация (диетические блюда, холодные блюда, горячие блюда, соусы, десерты и прочее).</p>
Возможные места работы	Кухня отеля, ресторана и других типов предприятий питания, специализированные цеха, имеющие функции кулинарного производства и изготовления полуфабрикатов.
Требования к профессиональному образованию и обучению	Начальное профессиональное образование в образовательном учреждении
Требования к практическому опыту работы	Не менее 3 месяцев на I квалификационном уровне на рабочем месте во время обучения.

Кондитер

Возможные названия должностей: пекарь

Продолжение таблицы 1

Выполняемые функции	<p>Проверяет качество и соответствие основных продуктов и дополнительных ингредиентов к ним технологическим требованиям к изделиям;</p> <p>Производит приготовление основных видов теста и широкого ассортимента хлебобулочных и мучных кондитерских изделий из него, основных отделочных полуфабрикатов с учетом требований к безопасности приготовления продукции и качеству готовой продукции;</p> <p>Выпекает основные хлебобулочные и мучные кондитерские изделия с соблюдением температурного и временного режима;</p> <p>Готовит и оформляет десерты, торты и пирожные с учетом качества и требований к безопасности готовой продукции и безопасности приготовления продукции;</p> <p>Использует с соблюдением техники безопасности различные виды технологического оборудования и производственного инвентаря при хранении и обработке продуктов, приготовлении и оформлении десертов,</p>
---------------------	--

	<p>хлебобулочных и мучных кондитерских изделий; Составляет технологическую документацию, необходимую при приготовлении десертов, хлебобулочных и мучных кондитерских изделий; В некоторых случаях может готовить хлебобулочные и мучные кондитерские изделия с последующим охлаждением и замораживанием с учетом требований к безопасности пищевых продуктов; Возможна специализация (хлебобулочные изделия и хлеб, десерты и прочее).</p>
Возможные места работы	Кухня отеля, ресторана и других типов предприятий питания, мучные и кондитерские цеха при предприятиях питания, специализированные цеха, изготавливающие хлебобулочные и мучные кондитерские изделия.
Требования к профессиональному образованию и обучению	Начальное профессиональное образование в образовательном учреждении.
Требования к практическому опыту работы	Не менее 3 месяцев на I квалификационном уровне на рабочем месте во время обучения.

Старший повар

Возможные названия должностей: су-шеф, бригадир горячего цеха, бригадир холодного цеха, бригадир заготовочного цеха

Продолжение таблицы 1

Выполняемые функции	<p>Подготавливает мясо, домашнюю птицу, дичь, рыбу и другие продукты для приготовления сложных блюд с учетом требований к безопасности пищевых продуктов; Готовит сложные блюда из разнообразного ассортимента продуктов, в том числе экзотических и редких видов, комбинируя различные способы приготовления и сочетая основные продукты с дополнительными ингредиентами для создания гармоничных блюд; Творчески оформляет сложные блюда для подачи, используя подходящие гарниры, заправки и соусы; Соблюдает при приготовлении сложных блюд требования к качеству и безопасности готовой продукции и безопасности приготовления продукции; Участвует в разработке и внедрении меню коллективного питания; Составляет заказ и получает продукты на производство в соответствии с потребностями и имеющимися условиями хранения; Контролирует наличие запасов, хранение и расход продуктов на производстве, качество приготовления и безопасность готовой продукции производства; Проводит обучение на рабочих местах по отработке методов приготовления и оформления блюд, обеспечению качества и безопасности готовых блюд,</p>
---------------------	---

	<p>тематические инструктажи и осуществляет оценку результатов обучения;</p> <p>Может руководить бригадой, распределять производственные задания между работниками бригады в зависимости от их умений и компетенции и контролировать исполнение заданий, обеспечивать координацию деятельности между подразделениями производства;</p> <p>Возможна специализация (холодные блюда, горячие блюда, полуфабрикаты и прочее).</p>
Возможные места работы	Кухня отеля, ресторана и других типов предприятий питания, специализированные цеха, имеющие функции кулинарного производства и изготовления полуфабрикатов.
Требования к профессиональному образованию и обучению	Среднее профессиональное образование (программа базовой подготовки).
Требования к практическому опыту работы	Не менее 6 месяцев на II квалификационном уровне на рабочем месте во время обучения.

Старший кондитер

Возможные названия должностей: бригадир кондитерского цеха, бригадир мучного цеха

Продолжение таблицы 1

Выполняемые функции	<p>Изготавливает сложные виды теста и отделочных полуфабрикатов с учетом требований к безопасности пищевых продуктов;</p> <p>Готовит сложные десерты, хлебобулочные и кондитерские изделия из разнообразного ассортимента продуктов, комбинируя различные способы приготовления и сочетая основные продукты с дополнительными ингредиентами для создания гармоничных изделий;</p> <p>Творчески оформляет сложные десерты, хлебобулочные и кондитерские изделия, используя подходящие отделочные полуфабрикаты и украшения;</p> <p>Соблюдает при приготовлении сложных десертов, хлебобулочных и кондитерских изделий требования к качеству и безопасности готовой продукции и безопасности приготовления продукции;</p> <p>Участствует в разработке и внедрении меню/ассортимента изготавливаемой продукции;</p> <p>Составляет заказ и получает продукты на производство в соответствии с потребностями и имеющимися условиями хранения;</p> <p>Контролирует наличие запасов, хранение и расход продуктов на производстве, качество приготовления и безопасность готовых десертов, хлебобулочных и кондитерских изделий;</p>
---------------------	--

	<p>Проводит обучение на рабочих местах по отработке методов приготовления и оформления десертов, хлебобулочных и кондитерских изделий, обеспечению качества и безопасности готовой продукции и осуществляет оценку результатов обучения;</p> <p>Может руководить бригадой, распределять производственные задания между работниками бригады в зависимости от их умений и компетенции и контролировать исполнение заданий, обеспечивать координацию деятельности между подразделениями производства;</p> <p>Возможна специализация (кондитерские изделия, хлебобулочные изделия и прочее).</p>
Возможные места работы	Кухня отеля, ресторана и других типов предприятий питания, мучные и кондитерские цеха при предприятиях питания, специализированные цеха, изготавливающие хлебобулочные и мучные кондитерские изделия.
Требования к профессиональному образованию и обучению	Среднее профессиональное образование (программа базовой подготовки).
Требования к практическому опыту работы	Не менее 6 месяцев на II квалификационном уровне на рабочем месте во время обучения.

Шеф-кондитер

Возможные названия должностей: начальник кондитерского цеха

Продолжение таблицы 1

Выполняемые функции	<p>Разрабатывает рецептуры десертов и меню/ассортимент в соответствии с концепцией организации и с учетом современных тенденций в индустрии питания и гостеприимства;</p> <p>Совершенствует продукцию производства (десерты, изделия, меню и услуги в области питания);</p> <p>Участствует в планировании работы производства и организации рабочих мест в кондитерском/мучном цехе;</p> <p>Планирует закупки продуктов от поставщиков, потребность в работниках кондитерского/мучного цеха и материальные затраты на оплату их труда;</p> <p>Осуществляет отбор и расстановку работников кондитерского/мучного цеха;</p> <p>Контролирует движение запасов продуктов, товаров и расходных материалов на производстве;</p> <p>Отбирает продукты по типу, количеству и качеству в соответствии с меню/ассортиментом и ожидаемым спросом на хлебобулочные и кондитерские изделия;</p> <p>Разъясняет обязанности работникам кондитерского/мучного цеха, проверяет хлебобулочные и кондитерские изделия на запах, цвет и консистенцию;</p> <p>Осуществляет контроль выпуска и себестоимости</p>
---------------------	--

	<p>хлебобулочных и кондитерских изделий и доходов от их реализации, анализирует результаты деятельности кондитерского/мучного цеха;</p> <p>Эффективно выполняет задачи по удовлетворению потребностей в хлебобулочных и кондитерских изделиях различных категорий потребителей с учетом предоставления разнообразных услуг в области питания;</p> <p>Участвует в разработке бюджета кондитерского/мучного цеха и реализации общего плана организации. Может участвовать в приготовлении десертов, хлебобулочных и кондитерских изделий.</p>
Возможные места работы	Кондитерские и мучные цеха отеля, ресторана и других типов предприятий питания, специализированные кондитерские и мучные цеха, имеющие функции кондитерского и мучного производства.
Требования к профессиональному образованию и обучению	Среднее профессиональное образование повышенного уровня.
Требования к практическому опыту работы	Не менее 2,5 лет работы на III квалификационном уровне на рабочем месте.

Управляющий производством

Возможные названия должностей: шеф-повар концепции

Продолжение таблицы 1

Выполняемые функции	<p>Организовывает работу производства и процесс снабжения, хранения и передвижения продуктов внутри предприятия питания;</p> <p>Осуществляет планирование деятельности производства и участвует в реализации планов;</p> <p>Координирует деятельность производства с другими видами деятельности предприятия питания;</p> <p>Разрабатывает и внедряет систему обеспечения качества и безопасности продукции производства;</p> <p>Обеспечивает и поддерживает эффективную систему продаж продукции производства и контроля деятельности производства;</p> <p>Совершенствует работу производства и содействует совершенствованию процесса обслуживания гостей;</p> <p>Участвует в разработке концепции, ценообразовании на блюда, продвижении бренда и стратегии развития предприятия питания;</p> <p>Разрабатывает и реализовывает программы по продвижению продукции производства и привлечению потребителей, обеспечению и поддержке лояльности потребителей к предприятию питания;</p> <p>Формирует профессиональную команду, мотивирует работников производства, поддерживает лояльность</p>
---------------------	---

	<p>персонала к предприятию и руководству, проявляет лидерские качества в коллективе;</p> <p>Организовывает профессиональное обучение и аттестацию работников производства и участвует в них;</p> <p>Создает и обеспечивает функционирование системы поддержки здоровья и безопасности труда работников предприятия питания;</p> <p>Участвует в планировке и оснащении предприятий питания;</p> <p>Контролирует движение финансовых и материальных ресурсов производства, принимает меры для предотвращения различных злоупотреблений персонала.</p>
Возможные места работы	Сетевые и крупные предприятия питания и отели, крупные специализированные цеха, имеющие функции кулинарного производства, центральный офис сети предприятий питания.
Требования к профессиональному образованию и обучению	Практико-ориентированный бакалавр или среднее профессиональное образование повышенного уровня + освоение компетенций, соответствующих единицам общепрофессиональной стандарта данного квалификационного уровня в системе дополнительного общепрофессионального образования или высшее профессиональное образование (бакалавр).
Требования к практическому опыту работы	Не менее 1 года работы на четвертом квалификационном уровне.

Управляющий предприятием питания

Возможные названия должностей: директор ресторана, директор предприятия питания

Продолжение таблицы 1

Выполняемые функции	<p>Управляет всей деятельностью предприятия питания: логистикой, производством и продажами продукции, системой контроля качества и безопасности продукции производства, обслуживанием гостей, маркетинговыми мероприятиями, персоналом, финансами и доходами, проектами реконструкции и открытия предприятий питания;</p> <p>Обеспечивает предприятие питания материальными и финансовыми ресурсами, конкурентоспособность продукции производства, прибыльность и продвижение предприятия питания, разработку новых конкурентоспособных концепций, создание и поддержание имиджа преуспевающей и надежной организации;</p> <p>Разрабатывает миссию, цели, задачи и стратегию развития предприятия питания, обеспечивает реализацию стратегических планов;</p>
---------------------	---

	<p>Устанавливает требования к ценовой и кадровой политике предприятия питания, политике в области подбора и развития персонала и оплаты его труда, политике закупок и управления запасами, политике и стратегии развития процесса продаж, финансовой, учетной, инвестиционной и кредитной политике, внутренним стандартам качества продукции производства и обслуживания гостей, программам охраны здоровья и обеспечения безопасности труда, процедурам контроля эффективности бизнес-процессов, документообороту на предприятии питания;</p> <p>Делегирует полномочия по организации, функционированию и контролю деятельности предприятия питания;</p> <p>Контролирует исполнение бюджета и эффективность деятельности предприятия питания и предпринимает соответствующие корректирующие действия при необходимости;</p> <p>Оценивает результат деятельности предприятия питания по критериям и показателям.</p>
Возможные места работы	<p>Предприятия питания различных типов, специализированные цеха, имеющие функции кулинарного производства, центральный офис сети предприятий питания.</p>
Требования к профессиональному образованию и обучению	<p>Практико-ориентированный магистр или высшее профессиональное образование (магистр, специалист).</p>
Требования к практическому опыту работы	<p>Не менее 1 года работы на пятом квалификационном уровне.</p>

Исходя из паспорта общепрофессиональной стандарта «Оказание услуг в области питания различным группам потребителей» по специальности «Повар, кондитер», определим, какими качествами должен обладать будущий специалист.

Личностные качества, которыми необходимо обладать поварам-кондитерам: уверенность в себе, решительность, стрессоустойчивость, организованность, требовательность, ответственность, честность, аккуратность, креативность, внимательность, терпеливость, выдержанность, выносливость, пунктуальность, исполнительность. Также для успешного овладения профессией необходимо иметь лидерские качества, развитое воображение, оригинальность, изобретательность, творческое начало.

К профессионально важным качествам повара-кондитера относят:

- способность к выдерживанию физической нагрузки;
- зрительно-двигательная координация;
- координация движения обеих рук;
- способность к выполнению мелких точных движений.
- вкусовая, обонятельная, зрительная, образная и двигательная память;
- тонкие вкусовые ощущения и хорошо развитое обоняние;
- хорошее зрительное восприятие цвета, формы, размера;
- умение определить готовность блюда с помощью прикосновений, осязания, обоняния;
- развитый объемный и линейный глазомер;
- умение концентрировать и распределять внимание;
- умение правильно и эффективно распределять время;
- умение импровизировать.

1.2 Игровые ситуации и возможность их применения в образовательном процессе СПО

Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Человеку присуща потребность в игре, которая особенно сильно проявляется в детском возрасте [26, с.127].

Определение игры Г.К. Селевко трактует так: «Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением»[25, с.50].

Ученые П.И. Пидкасистый и Ж.С. Хайдаров давали следующее определение игры: «Игра есть то, что задумано и сделано; то, что есть, что

думает и о чем думает субъект, когда он действительно увлечен этой деятельностью с непременной установкой на очевидный всем результат»[21, с. 79].

Особый вклад в изучение игры внес и выдающийся русский психолог П.Ф. Каптерев, который отмечает, что в обучении ребенку чрезвычайно важно уметь сосредотачивать свое внимание на различных предметах. «Этому великому искусству учит игра. Для достижения этой цели нужно, чтобы не было противоположности между игрой и учением, чтобы учение не являлось чем-то чрезвычайно сухим и отталкивающим по существу и по форме»[12, с.86]. Особое внимание в умственном развитии детей П.Ф. Каптерев уделяет развитию органов чувств. «Это постоянная наблюдательность, требуемая игрой, способствует развитию органов внешних чувств: глазомера, слуха, рук, ног»[12, с.86]. Развитие чувств больше поддерживается играми, чем учением. По мнению П.Ф. Каптерева, игры должны быть признаны существенным подспорьем систематическому учению; обучение и игры не враги — это друзья, которым сама природа указала идти одною дорогою и взаимно поддерживать друг друга[12, с.87].

В книге Д.Б. Эльконина «Психология игры» автор определяет игру следующим образом: «Человеческая игра — это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности»[43,с.208]. В своей теории Д.Б. Эльконин определил путь изучения ролевой игры, как выделение неразложимых единиц, которые обладают свойствами целого. По его мнению, такими единицами являются роль, сюжет, содержание, игровое действие[43,с.208].

Э. Берн, под игрой понимает, серию следующих друг за другом скрытых дополнительных трансакций с четко определенным и предсказуемым исходом. Она представляет собой повторяющийся набор порой однообразных трансакций, внешне выглядящих вполне правдоподобно, но обладающих

скрытой мотивацией. Это серия ходов, содержащих ловушку, какой-то подвох[3,с.111].

Большинству игр присущи четыре главные черты (по С.А. Шмакову) [42, с.134]:

– *свободная* развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата (процедурное удовольствие);

– *творческая*, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности («поле творчества»);

– *эмоциональная* приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция (чувственная природа игры, «эмоциональное напряжение»);

– *наличие* прямых или косвенных *правил*, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития.

Значение игры невозможно исчерпать и оценить развлекательно-рекреативными возможностями. В том и состоит ее феномен, что, являясь развлечением, отдыхом, она способна перерасти в обучение, в творчество, в терапию, в модель типа человеческих отношений и проявлений в труде, в воспитании. Игра – это жизненная лаборатория ребенка, ядро «разумной школы» детства[26].

Игра как одно из древнейших педагогических средств обучения и воспитания переживает в настоящее время период своеобразного расцвета. Интерес к игре в настоящее время вызван, с одной стороны, развитием педагогической теории и практики, распространением проблемного обучения, с другой стороны, обусловлено социальными и экономическими потребностями формирования разносторонне активной личности [19, с.307].

Понятие "педагогические игры" включает достаточно обширную группу методов и приемов организации педагогического процесса в форме различных педагогических игр.

В отличие от игр вообще, педагогическая игра обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью. Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, выступающих как средство побуждения, стимулирования к учебной деятельности. Деятельность обучающихся должна быть построена на творческом использовании игры и игровых действий в учебно-воспитательном процессе [19, с.309].

По определению Селевко Г.К., педагогическая игра обладает существенным признаком четко поставленной обучающей целью и соответствующими ей педагогическими результатами, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью[25, с.52].

Педагогическая игра – это вид деятельности, характеризующийся четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, учебно-познавательной направленностью[26,с.128].

Игровая форма занятий создается на уроках при помощи игровых приемов и ситуаций, которые выступают как средство побуждения, стимулирования учащихся к учебной деятельности.

Определение места и роли игровой технологии в учебном процессе, сочетания элементов игры и ученья во многом зависят от понимания педагогом функций и классификации педагогических игр[26, с.129].

Селевко Г.К. разработал классификацию педагогических игр и основные направления их реализации.

По области деятельности:

- физические;
- интеллектуальные;
- трудовые;

- социальные;
- психологические.

По характеру педагогического процесса:

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

психотехнические.

По игровой методике:

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

По предметной области:

- математические; химические; биологические; физические;

экологические.

- музыкальные; театральные; литературные.
- трудовые; технические; производственные.
- физкультурные; спортивные, военно-прикладные; туристические;

народные.

- обществоведческие; управленческие; экономические;

коммерческие.

По игровой среде:

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

Остановимся на том, что же понимается под деловой игрой.

Изучив научную литературу по теме «Игровые ситуации как средство развития интереса обучающихся», можно сделать вывод, что универсального определения игровых ситуаций нет. В педагогическом словаре игровые ситуации – метод имитации ситуаций, моделирующих профессиональную или иную деятельность путем игры, по заданным правилам. Применяется для обучения и исследовательских целей[13].

Игровые ситуации – форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида практики [6].

И. М. Сыроежин определяет деловую игру как модель процесса принятия решения [29,с.64].

Д. Г. Левитес дает следующее определение: «деловые игры – педагогическое моделирование различных управленческих и производственных ситуаций с целью обучения отдельных личностей и их групп принятию решений» [17,с.201].

С. В. Емельянов и А. Г. Ивановский, понимают деловую игру как модель взаимодействия людей в процессе достижения некоторых целей экономического, политического или престижного характера [7,с.32].

А.А. Вербицкий даёт следующее определение деловой игре «Игровые ситуации – одна из базовых форм контекстного обучения и квазипрофессиональной деятельности студентов (наряду с учебной деятельностью академического типа и учебно-познавательной деятельностью). Структурно она представляет собой две «наложенные» друг на друга модели – имитационную и игровую, задающие предметный и социальный контексты усваиваемой студентами реальной профессиональной деятельности» [4,с.139].

Я. М. Бельчиков и М. М. Бирштейн рассматривают деловую игру как метод имитации принятия решений руководящих работников или специалистов в различных производственных ситуациях, выполняемый по заданным правилам группой людей или человеком с ЭВМ в диалоговом режиме, при

наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределенности[2,с.144].

Проанализировав различные трактовки определений исследователей, мы отметили главную особенность игровых ситуаций - наличие деловой ситуации или имитационной модели, которая моделирует реальную профессиональную или иную деятельность.

В нашем исследовании, говоря о игровых ситуациях, мы имеем в виду, прежде всего, учебные деловые игры.

Деловые игры выгодно отличаются от других методов обучения тем, что позволяют обучающимся быть причастными к функционированию систем, дают возможность им как бы «пожить» некоторое время в изучаемой в лабораторных условиях организационно-производственной системе. При этом следует подчеркнуть, что учебные деловые игры не подменяют традиционные методы обучения, а рационально их дополняют[26,с.130].

Селевко Г.К. в книге «Современные образовательные технологии» выделяет следующие виды игровых ситуаций: имитационные, операционные, ролевые игры, деловой театр, психо- и социодрама [26,с.127].

1. Имитационные игры. На занятиях имитируется деятельность какой-либо организации, предприятия или его подразделения. Имитироваться могут события, конкретная деятельность людей (деловое совещание, обсуждение плана, проведение беседы и т.д.) и обстановка, условия, в которых происходит событие или осуществляется деятельность.

2. Операционные игры. Они помогают отрабатывать выполнение конкретных специфических операций. В операционных играх моделируется соответствующий рабочий процесс. Игры этого типа проводятся в условиях, имитирующих реальные.

3. Исполнение ролей. В этих играх отрабатываются тактика поведения, действий, выполнение функций и обязанностей конкретного лица. Для проведения игр с исполнением роли разрабатывается модель-пьеса

ситуации, между учащимися распределяются роли с «обязательным содержанием».

4. «Деловой театр». В нем разыгрывается какая-либо ситуация, поведение человека в этой обстановке. Здесь студент должен мобилизовать весь свой опыт, знания, навыки, суметь вжиться в образ определенного лица, понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения. Основная задача метода инсценировки - научить ориентироваться в различных обстоятельствах, давать объективную оценку своему поведению, учитывать возможности других людей, устанавливать с ними контакты, влиять на их интересы, потребности и деятельность, не прибегая к формальным атрибутам власти, к приказу.

5. Психодрама и социодрама. Они весьма близки к «исполнению ролей» и «деловому театру». Это тоже «театр», но уже социально-психологический, в котором отрабатывается умение чувствовать ситуацию в коллективе, оценивать и изменять состояние другого человека, умение войти с ним в продуктивный контакт.

Известно, что до настоящего времени классификация игровой деятельности носит эмпирический характер, хотя это центральная проблема развития учебных игровых ситуаций. Вклад в разработку классификации игровых ситуаций внесли: М. М. Бирштейн, В. Я. Платов, В. П. Пугачев, А. М. Смолкин, В. А. Трайнев и др.[23,с.125; 32,с.208].

И. В. Трайнев предлагает разделить все учебные деловые игры по способу организации, проведения и комплектации [32,с.209]

1. В зависимости от моделируемой ситуации он выделяет: игры с соперником, игры с природой, игры-тренировки.

2. По виду игрового процесса деловые игры делятся на: противоборство, взаимодействие, соревнование.

3. С учетом моделируемого процесса игры автор различает: игры с ограниченным числом ходов, игры с неограниченным числом ходов, несамовыражающиеся игры.

4. По способу передачи и обработки информации автор выделяет следующие группы игр: игры с применением обычных носителей информации (тестов, логических схем, карт), игры с применением компьютерной техники.

5. С учетом моделирования по времени игры можно разделить на: игры с масштабом времени, игры без масштаба времени.

Известна еще одна классификация учебных игровых ситуаций. Она представлена В. Т. Пугачевым [23,с.113]. В зависимости от признака, положенного в основу деления, деловые игры различают:

1. По целевому назначению:

- обучающие (в том числе тренинговые) деловые игры. Они имеют наиболее широкое распространение и служат для подготовки и повышения квалификации педагогических кадров;
- деловые игры для решения практических задач;
- проектные деловые игры. К ним обращаются при проектировании организационных систем (организаций, их структурных единиц и т.п.) и их изменений. Это довольно сложный вид игр, предполагающий высокий уровень компетентности их участников;
- исследовательские деловые игры. Используются для анализа поведения отдельных учащихся или целых коллективов в зависимости от изменения внешних или внутренних условий их деятельности.

2. По широте тематических рамок:

- комплексные (свободные) деловые игры. Предусматривают отработку методов решения сложной задачи в единстве ее важнейших аспектов. Это, например, имитация деятельности по разрешению конфликта с заданными параметрами;
- частные деловые игры служат для решения одной, определенной задачи, например, игра по изучению и сравнению эффективности коллективной и индивидуальной деятельности учащихся класса.

3. По степени свободы решений и действий участников игры:

- жесткие игры – содержание каждого шага игрока строго фиксируется в соответствии с формальной моделью имитируемых процессов. Принятие решений в них сводится к выбору одной из предложенных альтернатив, причем все основные действия осуществляются в строго определенные промежутки времени. И напротив, если игроки на базе соблюдения общих условий игры действуют свободно, их решения не регламентированы установленным набором альтернатив, то игра является мягкой;

- мягкие игры – действия участников ограничиваются лишь общим сценарием развертывания событий, в рамках которого игроки сами определяют последовательность своих действий. Имеются и промежуточные (полужесткие) типы игр.

4. По характеру коммуникаций участников игры:

- интерактивные деловые игры. Отражают зависимость действий ее участников друг от друга, и выступают одним из важнейших показателей ее динамизма. Игры этого типа необходимы для имитации отношений конкуренции (например, при моделировании деятельности по устройству на работу в организацию наиболее одаренных выпускников знаменитого университета);

- неинтерактивные деловые игры. В процессе игры ее участники действуют самостоятельно и принимают решения независимо от других.

5. По степени открытости:

- открытые деловые игры разрешают контакты между ее участниками, либо предполагают коллективное выполнение задачи;

- закрытые игры запрещают такого рода контакты.

1.3 Технологии применения игр для развития интереса

Современные условия модернизации образования, поиск инноваций повышают требования к профессиональной подготовке педагогических кадров: профессионализм, мобильность, способность к творческой переработке все возрастающего потока информации и его компетентного использования. Эти требования влекут за собой новые акценты в проблеме подготовки будущего педагога общепрофессионального обучения – формирования творческой, саморазвивающейся и самосовершенствующейся личности [20,с.154].

Исследователи насчитывают до 50 различных методов обучения: рассказ, беседа, работа над источниками, демонстрация, упражнения, самостоятельная работа. Каждый метод в определенных обстоятельствах реализуется в своеобразных сочетаниях нескольких приемов [33]. По мнению многих ученых, эффективным средством получения и использования знаний, является игровые ситуации. Игровые ситуации насыщена более содержательной по сравнению с применяемой в традиционных методах обратной связью. Итоговый компонент на учебных занятиях способствует большей вовлеченности обучаемых в процесс обучения и познания реальности, формирует заданные установки профессиональной деятельности[18].

Игровые ситуации, как один из аспектов обучения и воспитания будущего специалиста необходима именно потому, что позволяет ее участникам раскрыть себя, свою индивидуальность. Роль игровых ситуаций одинаково велика в формировании и развитии всех сторон человеческой личности: умственной и физической, нравственной и эстетической. Преимущество игровых ситуаций заключается в том, что она достигает своих целей незаметно для обучаемого, без всякого давления на личность. Игровые ситуации, помогает участникам провести ее в непринужденной творческой атмосфере, что способствует более прочному закреплению знаний, умений и

навыков. Игровые ситуации отличаются от других форм обучения тем, что в них являются активными участниками[16].

Игровые ситуации воссоздает социальное содержание будущей профессиональной деятельности личности, сочетают в себе усвоение знаний в контексте профессиональной деятельности, воспитывают личные качества человека, ускоряют процесс социальной адаптации. При разработке игровых ситуаций преподаватель должен заложить пять психолого-педагогических принципов[37]:

1. Имитация и моделирование ситуаций. Предполагает разработку имитационной модели производства и игровой модели профессиональной деятельности;

2. Проблема и ее развертывание. Предполагает разработку учебной проблемы и системы заданий, в которых содержатся противоречия;

3. Ролевое взаимодействие участников игры. Предполагает разработку общения, основанного на принципе общения субъект-субъект;

4. Диалогическое общение. Предполагает разработку вопросов, в решении которых участники игры, общаясь друг с другом, продвигаются к решению поставленной задачи; при обсуждении и согласовании позиций и интересов каждый участник игры высказывает свою точку зрения на решение проблемы;

5. Двуплановость игровой учебной деятельности. Предполагает разработку обучающей деятельности в игровой форме, то есть обучение специалиста происходит в неформальной обстановке, что позволяют учащимся раскрыться для творческих поисков поставленной задачи.

В деловой игре студент приобретает навыки социального взаимодействия, ценностные ориентации и установки, присущие специалисту. Игровые ситуации активизируют творческие особенности личности, позволяет студенту увидеть то, что не укладывается в рамки ранее усвоенных знаний, учит его взаимосвязывать знания разных учебных дисциплин, объемно воспринимать взаимосвязанные проблемы, извлекать из памяти необходимую

информацию в нужный момент, переключаться с одного явления на другие, восполнять недостающую информацию интуитивным путем [28].

Использование игровых ситуаций способствует [36]: формированию познавательных и профессиональных мотивов и интересов; воспитанию системного мышления специалиста, включающее целостное понимание не только природы и общества, но и себя, своего места в мире; обучению коллективной мыслительной и практической работе, формированию умений и навыков социального взаимодействия и общения, навыков индивидуального и совместного принятия решений; воспитанию ответственного отношения к делу, уважения к социальным ценностям и установкам коллектива и общества в целом [1].

Деловые игры являются педагогическим средством и активной формой обучения, которая интенсифицирует учебную деятельность, моделируя управленческие, экономические, психологические, педагогические ситуации и дает возможность их анализировать и вырабатывать оптимальные действия в дальнейшем. Игровое сопровождение изучения материала позволяет поддерживать постоянный высокий интерес у обучающихся к содержанию предмета, активизирует их самостоятельную деятельность, формирует и закрепляет практические навыки[1].

Вывод по I главе

В I главе нашего исследования по теме мы уточнили определения таких понятий как: «Игра», «Педагогическая игра», «Технолог общественного питания», «Интерес».

Проанализировав различные трактовки определений исследователей, отметили главную особенность игровых ситуаций – наличие деловой ситуации или имитационной модели, которая моделирует реальную профессиональную или иную деятельность. Определили роль игровых ситуаций в процессе развития интереса обучающихся. Приняли в нашем исследовании за основу определение Эвальда Фридриховича Зеера трактующего профессионально важные качества как психологические качества личности, определяющие продуктивность деятельности, функционирование и оперирование действиями, которые в процессе освоения и выполнения деятельности постепенно профессионализируются.

Исходя из паспорта общепрофессиональной стандарта «Оказание услуг в области питания различным группам потребителей» по специальности «Повар, кондитер», определили, какими качествами должен обладать будущий специалист.

Игровые ситуации тренируют такие важные качества, как коммуникативность, аккуратность, креативность, лидерские качества, уверенность в себе, решительность, умение ориентироваться в сложной, быстро меняющейся ситуации, умение концентрировать и распределять внимание, умение импровизировать. Роль игровых ситуаций одинаково велика в формировании и развитии всех сторон человеческой личности: умственной и физической, нравственной и эстетической. Игровые ситуации позволяют ее участникам раскрыть себя, свою индивидуальность, активизируют творческие особенности личности.

Глава 2. Опытнo-практическая работа по использованию игровых ситуаций как средства развития интереса обучающихся к будущей профессиональной деятельности

2.1 Цели и задачи опытнo-практической работы

Опытнo-экспериментальная работа проводилась на базе Государственного бюджетного общепрофессионального образовательного учреждения ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли», в группе по направлению «Повар, кондитер» в составе 12 человек.

Нами были посещены занятия производственного обучения, а также сделан их анализ.

Обучение ведётся в соответствии с ФГОС СПО профессии 260807.01 Повар, кондитер. На освоение программы общепрофессиональной дисциплины всего отводится 114 часов, в том числе: максимальной учебной нагрузки обучающегося 66 часов, включая: обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося 44 часа; самостоятельной работы обучающегося – 22 часов; учебной и производственной практики – 48 часов.

Реализация программы дисциплины осуществляется в учебных кабинетах - «Технологии кулинарного производства»; «Учебный кулинарный цех». Кабинеты оснащены рабочими местами и оборудованием, в соответствии с программным обеспечением.

В ходе занятия мастер производственного обучения использует:

– Словесный метод обучения - для целевой установки, определения основных действий и актуализации знаний обучающихся; при повторении техники безопасности, которую необходимо соблюдать на уроке; при проведении дополнительных инструктажей при выявлении в работе у студентов неточностей; на заключительном этапе производственного обучения подводит итоги и повторный разбор ошибок;

– Наглядные пособия – журналы, сборник рецептов, плакаты, инструкционная карта воспроизводится на классной доске (написана последовательность трудовых действий);

– Показ трудовых приемов – на уроках формирования первоначальных умений, уроках отработки умений и навыков, если необходимо, то и на уроках совершенствования умений;

Таким образом, на уроке производственного обучения мастер использует только основные методы и формы обучения для овладения обучающимися определенной системой умений и навыков, что делает занятие малопродуктивным и требует больше времени на достижение целей, которые установлены стандартом СПО.

Кроме того, современная образовательная система повышает требования к подготовке будущих высококвалифицированных специалистов соответствующего уровня, со сформированными профессиональными важными качествами личности. Исходя из этого, можно сделать вывод, что традиционных методов обучения не достаточно. В связи с чем, появляется необходимость внедрения в педагогический процесс прогрессивных технологий, которые в свою очередь помогают студентам развивать профессиональные важные качества личности, делая их готовых к профессиональному росту, конкурентоспособных на рынке труда.

Среди многих современных методов обучения, широкое использование и интерес у многих педагогов получили игровые ситуации. Суть метода игровых ситуаций состоит в погружении студентов в ту или иную профессиональную деятельность, для отработки профессиональных умений и навыков.

Игра активизирует учебный процесс, по сравнению с традиционной формой проведения практических занятий. Она усиливает заинтересованность ее участников в более глубоком знании изучаемой проблемы, предоставляет им возможность повышать педагогическое мастерство. В деловой игре активно

проявляются такие качества личности, как дисциплинированность, ответственность, творческое воображение, чувство долга, умение взаимодействовать с коллективом, создается большая эмоциональная включенность игроков в образовательный процесс.

Но, несмотря на то, что значение и применение игровых ситуаций представлено в разных областях научного знания и хорошо изучены многими педагогами, они недостаточно активно используются в профессиональных образовательных организациях, в связи с этим у преподавателей многих специальных дисциплин возникает необходимость разработки игровых ситуаций.

Нами был проведен эксперимент по использованию игровых ситуаций как средство развития интереса обучающихся поваров, кондитеров. Эксперимент проводился в группе по направлению «Повар, кондитер», по примерной программе общепрофессиональной дисциплины. Деловая игра была разработана на тему: «Ловись, рыбка».

2.2 Методические рекомендации по проведению игровых ситуаций в образовательном процессе СПО

Методическая разработка урока-игры «Ловись, рыбка»

Тема урока «Рыба и нерыбные продукты моря»

Цели урока:

Обучающая:

-создать условия для выявления уровня знаний теоретического материала по теме «Рыба и рыбные продукты», скорректировать их и закрепить.

Развивающая:

-продолжить развитие информационной и интеллектуальной культуры.

Воспитательная:

-способствовать развитию коммуникативных навыков, раскрепощению личности.

Тип урока: комплексное применение знаний и способов действий.

Вид урока: интеллектуальная ролевая игра.

Межпредметные связи: Кулинария, Физиология питания, Химия, Биология.

Внутрипредметные связи: тема «Химический состав пищевых продуктов»

Оснащенность урока: атрибуты капитана, лоцмана, его помощников, маршрутные

листы, название портов, тесты «Рыба и нерыбные продукты моря», вопросы к конкурсу

«Угадай-ка», вопросы к конкурсу «Верите ли, Вы?», задание «Рыба под шубой», задание к

конкурсу «Ловись, рыбка!», задание к конкурсу «Подсказки», макеты холодильных камер,

название рыб, жетоны.

Литература:

1. Матюхина З.П. Основы физиологии питания, микробиологии, гигиены и санитарии. Москва. Академия. 2009.
2. Тимофеева В.А.. Товароведение продовольственных товаров. Ростов-на-Дону «Феникс» 2009
3. Анфинова Н.А. Кулинария. Москва. Академия. 2009.
4. Научно-методический журнал. Классный руководитель. Москва. 2004. №2.

Ход урока:

1. Организационный момент.	1 мин.
2. Сообщение темы и цели урока.	1 мин.
3. Алгоритм проведения игры:	
Представление капитана.	5 мин
↓	
Назначение помощников капитана для 6 портов.	1 мин
↓	
Создание творческих групп в количестве 5 человек в каждой.	2 мин
↓	
Сообщение правил игры.	2 мин
↓	
Выдача маршрутных листов.	1 мин.
↓	
Посещение командами «Портов», согласно маршрута.	20 мин
↓	
Прибытие команд к капитану.	1 мин
↓	
Подсчет жетонов.	1 мин
↓	
Объявление победителей .	1 мин
↓	
Отправка в путешествие.	

4.Итоги урока:

5мин

Игроки, получившие

6 жетонов получают оценку 5;

5 жетонов - 4;

4 жетона - 3.

5. Рефлексия.

2 мин

Сценарий игры

«Путешествие по морям»

Ведущий:

Здравствуйте, любители острых ощущений. Я предлагаю вам отправиться в путешествие

по морям. Но это не просто! Нам нужна команда, состоящая из 10 человек. Это должны быть отважные, смелые, эрудированные, находчивые моряки. Для этого вам необходимо пройти очень серьезные испытания. Вам необходимо посетить 6 портов. В каждом порту вы должны выполнить задания. При успешном выполнении задания получить жетоны.

Обучающиеся, набравшие больше всего жетонов, отправятся в путешествие.

Капитан:

Прекрасная волна, прекрасный крепкий ветер!

До выхода из порта осталось 7 минут.

Какая радость жить на этом белом свете,

Какое счастье знать, что где-то очень ждут!

Нам выбрать экипаж, что принесет удачу,

Ответственно и сложно, но я готов как бык.

Придумал игрокам я сложные задачи,

Эй, лоцман, карту мне, точней маршрутный лист!

Лоцман:

Я здесь, мой капитан, осталось 3 минуты.

Напомню наш маршрут, а цель ты знаешь сам,

Побывать в 6 портах по этому маршруту.

Пора, мой капитан, поднимем паруса!

Каждой команде выдается маршрутный лист, на котором расписан порядок посещения портов. Выполнив задание в порту, команда получает жетон и отправляется дальше по маршруту. В порту работают помощники капитана.

Капитан: Судьба нас кинет вверх, а мы умом раскинем,
Судьба нас кинет вниз, а мы закинем трал.
Зовет к себе земля, решим мы все задачи,
Эй, у руля, покрепче держите свой штурвал!

После того, как игроки прошли все испытания, капитан и его помощники производят подсчет жетонов и определяется команда, которая отправляется в «Путешествие по морям».

Капитан: Уходим из дома. Теперь все знакомы!
Нелегкий маршрут впереди.
Зато мы все вместе с гитарой и песней,
И всем нам теперь по пути!

Порт 1.

Конкурс «Ловись, рыбка!»

Игрокам необходимо «поймать рыбку» и распределить ее «в холодильные камеры» по семействам рыб. А времени ведь только 5 минут. Работать должна дружно вся команда.

Эталонные ответы

Холодильные камеры. Виды рыб

Холодильная камера для осетровых.

видов. Осетр

Калуга

Белуга

Севрюга

Стерлядь

Холодильная камера для сельдевых

видов Салака,

Килька,

Тюлька,

Сардина,

Сардинелла.

Холодильная камера для тресковых

5 видов

Пикша,

Навага,

Минтай,

Хек,

Путассу.

Холодильная камера для лососевых

видов Кета,

Горбуша,

Семга,

Форель,

Лосось.

Холодильная камера для карповых

5 видов Карась,

Белый амур,

Вопрос Ответ

1. На сколько % усваивается рыба? 1. 50%
2. 97%
3. 100%
2. Какова температура плавления рыбьего жира? 1. 440С
2. 400С
3. 370С
3. Что придает специфический вкус и аромат рыбным бульонам? 1. экстрактивные вещества
2. минеральные вещества
3. углеводы
4. Назовите один из полноценных белков рыбы? 1. коллаген
2. эластин
3. лизин
5. Назовите один из неполноценных белков рыбы? 1. коллаген
2. эластин
3. лизин
6. Этот витамин содержится в большом количестве в печени трески, жирной рыбе. При недостатке его в организме детей развивается рахит. 1. А
2. D
3. С
7. Этот витамин содержится в рыбьем жире, влияет на рост, развитие скелета, зрение, состояние кожи. 1. А
2. D

3. С

8. Чем представлены углеводы рыбы? 1. мальтозой

2. гликогеном

3. клетчаткой

9. От чего зависит содержание воды в рыбе?

1. от содержания белков

2. от содержания углеводов

3. от содержания жиров

10. Благодаря какому минеральному

веществу при заболеваниях щитовидной 1. Са

2. J

железы рекомендуют морскую рыбу и

морскую капусту? 3. Р

Эталонные ответы к тесту «Рыба и нерыбные продукты моря»

Порт 3

вопрос	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ответ	3	1	3	1	2	1	2	3	2	

Порт 4. «Образ жизни. Верите ли, вы?».

Биология учит, что определенной среде присущи определенные организмы.

Такие

позвоночные животные, как рыбы приспособлены жить в воде. Поэтому все у них подчинено условиям жизни.

Игрокам задается 8 вопросов. И если они правильно отвечают хотя бы на 6 из них, то получают жетон.

1. Верите ли вы, что скумбрия может двигаться со скоростью 70 км/ч?

(Да. Своеобразное строение тела позволяет рыбам двигаться в воде с приличной скоростью)

2. Верите ли вы, что рыбы дальнорки?

(Нет. Рыбы близоруки. Рыбий глаз приспособлен хорошо видеть лишь те предметы, которые находятся от него не далее 1-1,5 м)

3. Верите ли вы, что жабры рыбы- это дыхательный механизм, предназначенный для извлечения из воды кислорода? (Да)

4. Верите ли вы, что рыбаку нужно опасаться громкого разговора?

(Нет. Доказано, что звуки, возникающие в воде или на берегу, рыба слышит лучше и дальше нежели звуки, возникающие в воздухе)

5. Верите ли вы, что внутреннее ухо рыбы, кроме восприятия звуков, выполняет и еще одну функцию – в нем размещен орган равновесия? (Да).

6. Верите ли вы, что рыбы способны различать сладкое, горькое, соленое и кислое? (Да)

7. Верите ли вы поговорке « Нем как рыба»?

(Нет. При заглатывании крючка рыба не только вздрагивает, но и при этом слабо верещит)

8. Верите ли вы, что рыба не любит «курильщиков»?

(Да. Благодаря органам обоняния, рыба различает запахи).

Порт 5.

«Рыба под шубой»

Игрокам перечисляют виды рыб, которые нужно вкусно приготовить, но некоторые из

них нужно, прежде всего, очистить – снять чешую. Каждый игрок называет по одному

названию, в котором уверен, что эту рыбу не нужно чистить, и из списка вычеркивается

это название.

В результате должны остаться в списке только те названия рыб, которые надо чистить.

Жетон получает команда, которая не допустила ни одной ошибки.

Карточка – задание.

«Вычеркни из списка рыбу, которую необходимо очистить»

1. камбала
2. сом
3. треска
4. лещ
5. щука
6. зубатка.
7. скумбрия
8. горбуша
9. тарань
- 10.минога

Эталонные ответы к заданию «Рыба под шубой»

Порт 5

Сом

Зубатка

Скумбрия

Минога.

Порт 6.

Конкурс «Счастливый билет».

В конверте 10 билетов с заданиями и один билет «счастливый». Игроки по очереди

тянут билет, читают вопрос, совещаются 15 секунд, потом один из членов команды

дает ответ. Если достается «счастливый билет», то творческая группа получает 3

балла – это счастливый случай. Правильный ответ оценивается в 1 балл. Блиц опрос

оценивается в 3 балла, если дали ответ на 3 вопроса. Жетон получает команда, набравшая не менее 8 баллов. Время отведено на «Счастливый билет» 5 мин.

1 билет.

Этот головоногий моллюск один из виновников отвращения к морским животным. О нем известно много всяких легенд: он, мол-де, топит корабли, пожирает людей, стаскивая их с палубы своими щупальцами. Легенды эти породил один из видов этого многочисленного семейства, у которого щупальца, а их у него десять, достигают 10-16 м. Он вселял ужас в древних мореходов и породил мифы о медузе Горгоне со щупальцами на голове, о Сцилле, описанной Гомером, о чудовищах, с которыми боролся Геракл.

2 билет,

Так называют разновидность бурых водорослей – ламинариевых. В прибрежных морских водах они образуют настоящие подводные леса: длинна их 10-15м. Содержит много белков, минеральные вещества, особенно йод, желирующие вещества: агар и агороид. Это позволило еще в начале XX века готовить из нее мармелад, использовать при осветлении вин и соков.

3 билет.

Эти двухстворчатые моллюски обитают в Черном море и морях Дальнего Востока. Мясо их имеет приятный вкус, тонкий запах, напоминающий свежий огурец, беловато-зеленый цвет. Используют их и в живом виде. Это о них:

Летит обжорливая младость

Глотать из раковин морских

Затворниц жирных и живых,

Слегка обрызганных лимоном.

4 билет.

Этот вид иглокожих обитает в районах Тихого океана, имеет тело цилиндрической обладает лечебными свойствами, за которые на Востоке его называют морским женьшенем, по вкусу оно напоминает разваренные хрящи осетровых рыб.

5 билет.

Это наиболее крупный двустворчатый моллюск, длина которого достигает 20см, масса - 400 г. Мясо по вкусу напоминает крабов. Используют его для приготовления холодных закусок, супов и вторых блюд.

6 билет.

Это морские рачки длиной до 15 см и массой до 100 г. Добывают их в морях Тихого океана, в Черном, Баренцевом и других морях. Мясо вкусное, нежное. Съедобная часть - шейка.

7 билет.

Это двустворчатый моллюск, тело которого заключено в раковину и состоит из мускула, покрытого тонкой пленкой, - мантией. В пищу используют мускул, мантию и икру.

Добывают их Черном, Баренцевом, Белом морях и морях Дальнего Востока. Мясо их отличается приятным вкусом и высокой питательной ценностью. Сок используют как лечебное средство.

8 билет.

Это крупные морские раки массой от 3-5 кг. Основным объектом промысла является камчатский вид, который добывают в северных районах дальневосточных морей. В пищу используют только мясо самцов из конечностей и шейки.

9 билет.

Это самые крупные из ракообразных. Их длина достигает 40- 65см., масса 4 – 11кг. Имеют конечностей.

10 билет.

Блиц опрос.

1.Почему раки краснеют?

2. У каких иглокожих в пищу используют только икру?

3. Что бы это значило: у вареных раков шейка не подогнута, а вытянута?

Эталонные ответы.

1б. – кальмары

2б. – морская капуста

3б. – устрицы

4б. - трепанги

5б. - гребешки

6б. – креветки

7б. - мидии

8б. – крабы

9б. – омары

10б. – 1) при варке раков белок денатурирует и отщепляется астаксантин в виде красного пигмента.

2) у морских ежей.

3) раки сварены уснувшими.

2.3 Апробация игровых ситуаций в процессе изучения дисциплины «Организация хранения сырья»

Организация педагогического эксперимента проводилась по трем основным последовательным этапам: констатирующий, формирующий, контрольный

Каждый этап опытно-экспериментальной работы подразумевает выполнение следующих процедур:

1. Констатирующий этап: определение исходных данных для дальнейшего исследования (например, определение начального уровня знаний и умений учащихся по какому-то разделу программы).

2. Формирующий этап: разработка игровых ситуаций, как средства развития профессиональных важных качеств личности будущих поваров, кондитеров.

3. Контрольный этап: анализ полученных в результате эксперимента данных.

В ходе эксперимента мы разделили группу на 2 подгруппы - экспериментальную и контрольную. Работа проводилась параллельно в каждой подгруппе, на уроках производственного обучения. Занятия в контрольной группе – без применения игровых ситуаций, а в экспериментальной – с применением игровых ситуаций.

На констатирующем этапе была проведена диагностика уровня общепрофессиональной важного качества - творческое воображение. За основу диагностики была взята игра-головоломка для развития воображения и креативности под названием друдлы (смотреть приложение 2). Друдл - это не законченная картинка (имеет множественные значения), которую нужно додумать или дорисовать.

В результате анализа диагностических данных констатирующего этапа видно, что перед началом эксперимента в 1 подгруппе (контрольной) на 1 уровне творческого воображения - 50% студентов, на 2 уровне – 33%, на 3 уровне -17%; во второй подгруппе (экспериментальной) на 1 уровне творческого воображения - 66 % студентов, на 2 – 34%, на 3 уровне - 0%.

Данные об уровне творческого воображения на констатирующем этапе представлены в таблице 2.

Таблица 2

Результаты диагностики уровня творческое воображение студентов на констатирующем этапе.

	1 уровень	2 уровень	3 уровень
--	-----------	-----------	-----------

Контрольная подгруппа (номер 1), %	50	33	17
Экспериментальная подгруппа (номер 2), %	66	34	0

Для наглядности представим результаты диагностики уровня творческое воображение студентов на констатирующем этапе в диаграмме (рис.1)

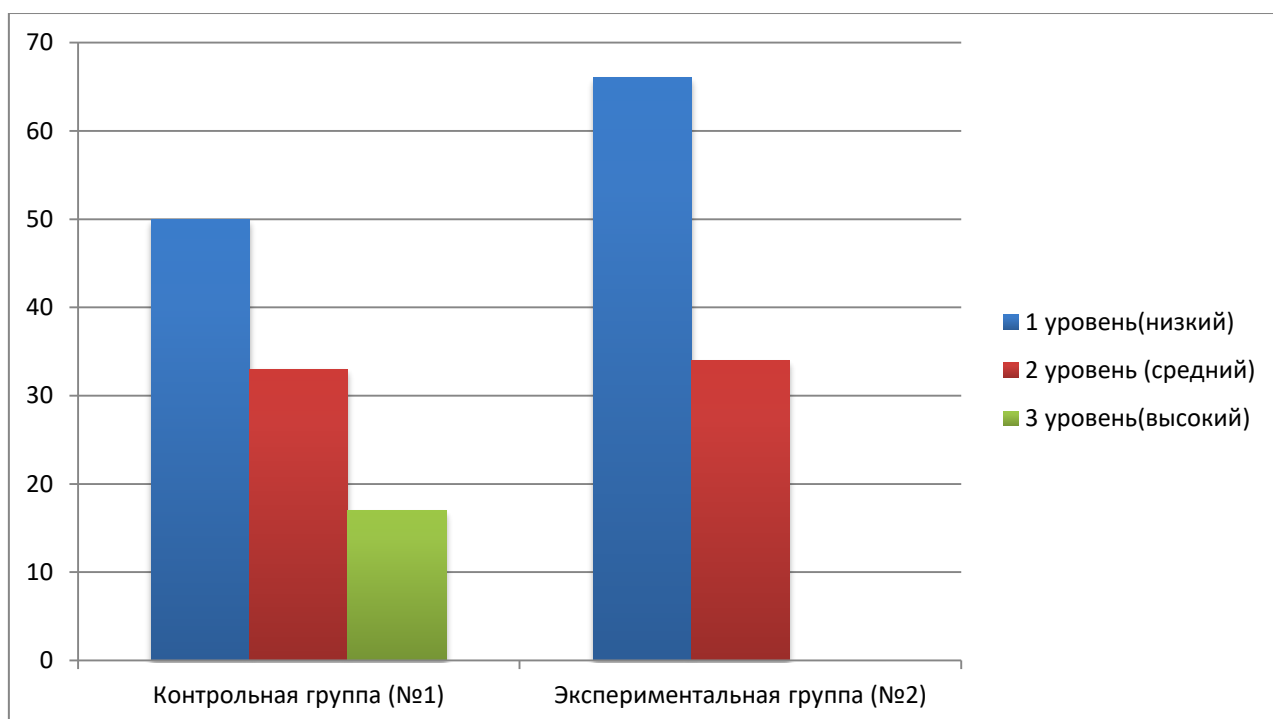


Рис.1. Результаты диагностики уровня творческое воображение студентов на констатирующем этапе

Таким образом, получив результаты с помощью игры-головоломки, можно сделать вывод, что творческое воображение не достаточно развито у обеих подгрупп. Для того чтобы повысить уровень творческого воображения, нами были разработаны и внедрены деловые игры в модуль «Приготовление сладких блюд» (смотреть II главу).

На производственном обучении студентам экспериментальной подгруппы предлагалось сыграть в игру: «Кондитер». Цель игры – развитие творческого воображения, систематизация знаний, полученных на уроках

теоретического обучения, формирование профессиональных умений и навыков. Задача игры – студентам необходимо показать свои умения и навыки при приготовлении и оформлении горячего сладкого блюда, сладких соусов, горячих и холодных напитков.

На контрольном этапе, после проведения экспериментальной работы в обеих группах провели повторную диагностику уровня общепрофессиональной важного качества - творческое воображение, который помог выявить, как влияет применение игровых ситуаций на уровень творческого воображения.

За основу повторной диагностики была взята игра-головоломка друлды (смотреть приложение 3).

В результате анализа диагностических данных контрольного этапа видно, что в 1 подгруппе (контрольной) на 1 уровне творческого воображения - 33% студентов, на 2 уровне – 50%, на 3 уровне -17%; во второй подгруппе (экспериментальной) на 1 уровне творческого воображения - 17 % студентов, на 2 – 66%, на 3 уровне - 17%.

Данные об уровне творческого воображения на контрольном этапе представлены в таблице 3.

Таблица 3

Результаты диагностики уровня творческое воображение студентов на контрольном этапе.

	1 уровень	2 уровень	3 уровень
Контрольная подгруппа (номер 1), %	33	50	17
Экспериментальная подгруппа (номер 2), %	17	66	17

Для наглядности представим изменения в диаграмме начального и контрольного уровня диагностики творческого воображения у студентов (рис.2,3).

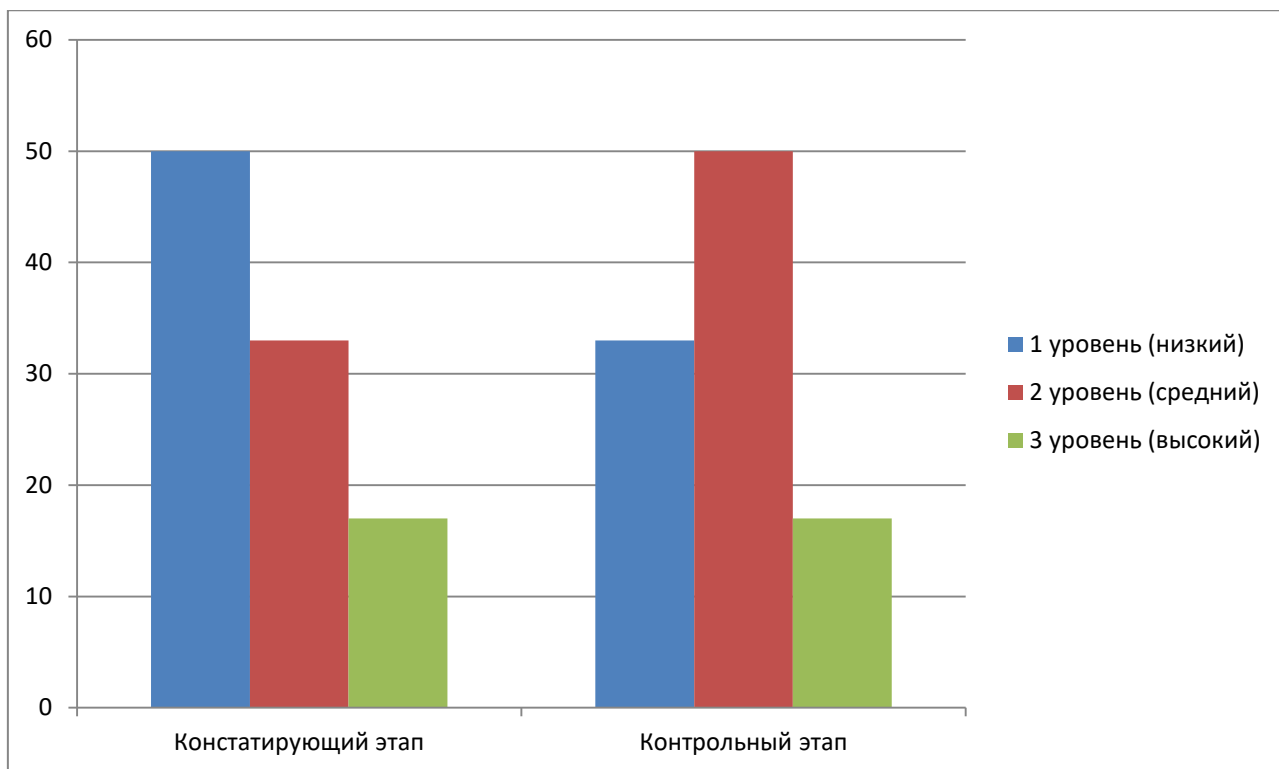


Рис. 2. Динамика уровня творческого воображения у студентов в контрольной подгруппе в ходе формирующего эксперимента

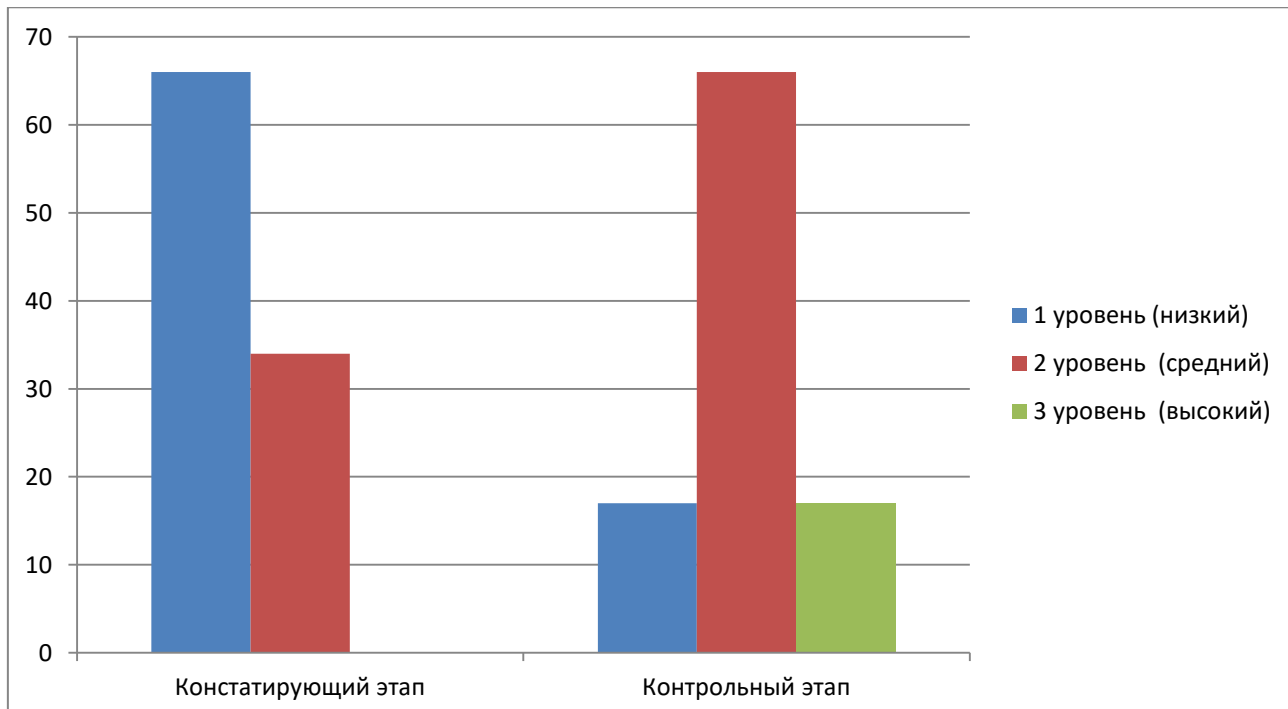


Рис. 3. Динамика уровня творческого воображения у студентов в экспериментальной подгруппе в ходе формирующего эксперимента

В результате сравнительного анализа уровня творческого воображения испытуемых на контрольном этапе установлено, что в экспериментальной группе за время проведения эксперимента показатели 2 уровня увеличилось на 33 % (с 34% до 66%), 3 уровня увеличилось на 17% (с 0% до 17%), тогда как в контрольной группе показатели 2 уровня увеличилось на 17% (с 33% до 50%). Также выявлено, что показатель 1 уровня в экспериментальной подгруппе уменьшился на 51% (с 66 до 17%), а в контрольной на 17% (с 50% до 33%).

При изучении диагностических данных можно сделать вывод о том, что в экспериментальной группе в отличие от контрольной группы за период экспериментальной деятельности наблюдается осязаемое улучшение показателей. В экспериментальной группе возросло количество студентов 2 и 3 уровней творческого воображения.

С помощью игровой технологии на производственном обучении нам удалось вызвать интерес со стороны студентов, экспериментальной подгруппы, к приготовлению блюд, к эстетическому оформлению блюд, красивой подаче. На каждом уроке производственного обучения студенты включали свою фантазию, воображение, использовали свои знания из других дисциплин. Также проявлялся интерес при оформлении блюд, вкладывали что-то свое, воплощали свои идеи, задумки.

В обеих группах – и экспериментальной, и контрольной – у студентов сформировались профессиональные умения и навыки при приготовлении и оформлении горячих сладких блюд, но студенты экспериментальной группы лучше усвоили материал, так как они были более самостоятельны, приходилось опираться исключительно на свои знания, а не полагаться на помощь мастера производственного обучения. Это говорит об эффективности применения игровых ситуаций в процессе изучения дисциплины.

Таким образом, в результате теоретического изучения данного вопроса и практической экспериментальной работы можно сделать вывод о том, что применение игровых ситуаций при проведении производственного обучения способствует развитию уровня творческого воображения у студентов, что в

свою очередь позволяет заметно улучшить продуктивность обучения, подготовить будущих высококвалифицированных специалистов, со сформированными профессиональными важными качествами личности.

Игровые технологии дают возможность использовать коллективные формы взаимодействия учащихся, выявить межпредметные связи и интегрировать их в общие знания, повысить интерес обучающихся к профессии, помогают достичь более прочного усвоения учащимися знаний, умений и навыков. Основная цель игры – развитие творческих умений и навыков, формирование творческого потенциала и профессионально – ориентированного мышления, подготовка компетентного выпускника.

Вывод по II главе

Во II главе выпускной квалификационной работы была проведена опытно – поисковая работа по организации и проведению игровых ситуаций как средство развития интереса обучающихся качеств личности будущих специалистов.

Экспериментальная работа проводилась на базе Государственного бюджетного общепрофессионального образовательного учреждения ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли». В группе по направлению «Повар, кондитер». Была проведена диагностика общепрофессионального важного качества – творческое воображение.

С помощью игровой технологии на производственном обучении нам удалось вызвать интерес со стороны студентов, экспериментальной подгруппы, к приготовлению, эстетическому оформлению блюд, красивой подаче. На каждом уроке производственного обучения студенты включали свою фантазию, воображение, использовали свои знания из других дисциплин. Также проявлялся интерес при оформлении блюд, вкладывали что-то свое, воплощали свои идеи, задумки.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что применение игровых ситуаций при проведении производственного обучения способствует развитию уровня творческого воображения у студентов, что в свою очередь позволяет заметно улучшить продуктивность обучения, подготовить будущих высококвалифицированных специалистов, со сформированными профессиональными важными качествами личности.

Игровые технологии дают возможность использовать коллективные формы взаимодействия учащихся, повышают интерес обучающихся к профессии, помогают достичь более прочного усвоения обучающимися знаний, умений и навыков. Основная цель игры – развитие творческих умений и навыков, формирование творческого потенциала и профессионально – ориентированного мышления, подготовка компетентного выпускника.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Разработка игровых ситуаций является распространенным способом ведения учебного процесса. Несомненные преимущества: игровая деятельность влияет на развитие воображения, внимания, памяти, мышления, всех познавательных процессов. Игровые ситуации позволяют участникам раскрыть себя, научиться занимать активную позицию, испытывать себя на профессиональную пригодность. Используются для получения практических навыков обучаемыми, специалистами в профессиональной деятельности. В процессе проведения игровых ситуаций развивается активность обучаемых, проявляется интерес к изучаемому материалу и активизации их деятельности на протяжении всего занятия. Игровые ситуации могут проводиться как на уроках теоретического, так и практического обучения.

Применение игровых ситуаций в обучении улучшает качество образования, повышает продуктивность обучения, на основе его индивидуализации, появляется возможность реализации перспективных методов обучения. Актуальность игровых ситуаций, как одной из игровой технологии, в том, что она имитирует тот или иной аспект деятельности людей разных профессий, позволяет её участникам испытать себя на профессиональную пригодность, совершенствоваться в профессионализме. Каждый участник получает роль, действует, исходя из нее достигая определенных результатов. В конце игры подводятся итоги, оцениваются результаты и обязательно делаются выводы о том, какие были приобретены новые знания и навыки.

В I главе нашего исследования мы уточнили определения таких понятий как: «Игра», «Педагогическая игра», «Технолог общественного питания», «Интерес». Исходя из паспорта общепрофессиональной стандарта индустрии питания, определили, какими качествами должен обладать будущий специалист. Определили роль игровых ситуаций в процессе развития интереса обучающихся.

В практической части нашей выпускной квалификационной работы была проведена разработка и использование игровых ситуаций как средство развития интереса обучающихся по программе общепрофессиональной дисциплины. Проведена экспериментальная проверка применения игровых ситуаций на уроках практического обучения на базе Государственного бюджетного общепрофессионального образовательного учреждения ГБПОУ «Челябинский государственный колледж индустрии питания и торговли». В группе по направлению «Повар, кондитер» в составе 12 человек, которую мы разделили на 2 подгруппы – экспериментальную и контрольную.

Работа проводилась параллельно в каждой подгруппе, на уроках производственного обучения. Занятия в контрольной группе – без применения игровых ситуаций, а в экспериментальной – с применением игровых ситуаций.

Для проверки эффективности применения игровых ситуаций, была проведена диагностика уровня общепрофессионального важного качества - творческое воображение. После проведения экспериментальной работы в обеих группах провели повторную диагностику уровня. В результате сравнительного анализа уровня творческого воображения испытуемых установлено, что в экспериментальной группе за время проведения эксперимента показатели 2 уровня увеличилось на 33 % (с 34% до 66%), 3 уровня увеличилось на 17% (с 0% до 17%), тогда как в контрольной группе показатели 2 уровня увеличились на 17% (с 33% до 50%). Также выявлено, что показатель 1 уровня в экспериментальной подгруппе уменьшился на 51% (с 66 до 17%), а в контрольной на 17% (с 50% до 33%). При изучении диагностических данных можно сделать вывод о том, что в экспериментальной группе в отличие от контрольной группы за период экспериментальной деятельности наблюдается ощутимое улучшение творческого воображения у студентов. В экспериментальной группе возросло количество студентов 2 и 3 уровней творческого воображения.

Исходя из вышеизложенного, можно констатировать, что цель - теоретическое обоснование и разработка игровых ситуаций для развития

профессиональных важных качеств , поставленная в работе, по теме «Игровые ситуации как средство развития интереса обучающихся» достигнута. Задачи по развитию интереса обучающихся, а именно творческого воображения, решены.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Бабанова, И. А. Деловые игры в учебном процессе [Текст] / И.А. Бабанова // Научные исследования в образовании.- 2012. - №7. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/delovye-igry-v-uchebnom-protse> (дата обращения: 04.06.2021).
2. Бельчиков, Я.М. Деловые игры [Текст] / Я.М. Бельчиков, М.И. Бирштейн.- Рига: Авотс,2020. – 304с.;
3. Берн, Э. Люди, которые играют в игры [Текст] / Э. Берн, - издание на русском языке. ООО «Издательство «Эксмо», 2020.;
4. Вербицкий, А.А. Активное обучение в высшей школе [Текст] / А.А. Вербицкий.- Москва: Высшая школа, 2016.-207с.;
5. Деркач, А.А. Акмеология: пути достижения вершин профессионализма [Текст] / А.А. Деркач, Н.В.Кузьмина.- Москва.,2018.- 420с.;
6. Домарецкий, В.А. Технология продуктов общественного питания: Учебное пособие [Текст] / В.А. Домарецкий.- Москва: Форум, 2017.;
7. Емельянов, С.В. Метод игровых ситуаций [Текст] / С.В. Емельянов, Бурков В Н, Ивановский А Г, Немцева А Н, Ситников В И, , Щепкин А В. – Москва, 2021.-60с.
8. Емельянов, С.В. Метод игровых ситуаций [Текст] / С.В. Емельянов, В.Н. Бурков, А.Г. Ивановский.- Москва, 2018.58с.;
9. Здобнов, А.И. Сборник рецептур блюд и кулинарных изделий [Текст] / А.И.Здобнов, В.А.Цыганенко. – Москва: ЛАДА, 2019 – 680 с.;
- 10.Зеер, Э.Ф. Психология профессий: Учебное пособие для студентов вузов [Текст] / Э.Ф. Зеер.- Екатеринбург: Деловая книга, 2017. – 336с.;
- 11.Качалова, Л.П. Педагогические технологии: Учебное пособие [Текст] / Л.П. Качалова, Е.В. Телеева. – Шадринск: ШГПИ, 2021.- 220с
- 12.Коджаспирова, Г.М. История образования и педагогической мысли: таблицы, схемы, опорные конспекты [Текст] / Г.М. Коджаспирова. – Москва, 2019. – 138с.;

13. Коджаспирова, Г.М. Педагогический словарь: для студентов высш. и сред. пед. учеб. заведений [Текст] / Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров.- Москва: Академия, 2021.-176с.;
14. Колесник, Н. Е. Формирование и развитие интереса обучающихся к качествам у учащихся СПО [Текст] // Актуальные вопросы современной педагогики: материалы междунар. науч. конф. (г. Уфа, июнь 2011 г.). — Уфа, 2021. — 93-96с.;
15. Кривко-Апинян, Т.А. Мир игры [Текст] / Т.А. Кривко-Апинян. – С. - Пб.: Эйдос, 2018. - 160 с.;
16. Лазарева, Л.П. Игровые ситуации как метод активного обучения иноязычной речи в системе профессиональной подготовки специалистов [Текст] / Л.П. Лазарева // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. – 2017 - №8-3.- URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-kak-metod-aktivnogo-obucheniya-inoyazychnoy-rechi-v-sisteme-professionalnoy-podgotovki-spetsialistov> (дата обращения: 05.04.2021);
17. Левитес, Д.Г. Практика обучения: современные образовательные технологии [Текст] / Д.Г. Левитес — Москва: Изд-во «Институт практической психологии»; Воронеж: НПО «МОДЭК», 2016. — 288 с.
18. Медведева, Т.В. Игровые ситуации как метод соединения теории и практики [Текст] / Т.В. Медведева, Г.А. Ромицына // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2015 - №42.- URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-kak-metod-soedineniya-teorii-i-praktiki> (дата обращения: 05.04.2021);
19. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.). Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2020. — С. 140-146.
20. Пахтусова, Н.Ю. Рефлексивные технологии как фактор развития профессиональной творческой компетенции будущих педагогов

- обще профессиональной обучения [Текст] / Н.Ю. Пахтусова // Профессиональное образование: методология, технологии, практика. – Челябинск: Изд-во ЧГПУ, 2018-210с.
21. Пидкасистый, П.И. Технология игры в обучении и развитии: учебное пособие [Текст] / П.И. Пидкасистый, Ж.С. Хайдаров. - Москва, 2021;
22. Профессиональный стандарт индустрии питания [Электронный ресурс]: Национальный реестр профессиональных стандартов.- электрон. текст. дан. – Москва. – Режим доступа: URL: http://www.nark-rspp.ru/?page_id=215;
23. Пугачев, В.П. Тесты, деловые игры, тренинги в управлении персоналом: Учебник для студентов вузов [Текст] / В.П. Пугачев.- Москва: Аспект Пресс, 2021. - 285с.
24. Рапацевич, Е. Педагогика. Большая современная энциклопедия [Текст] / Е. Рапацевич. - Москва, 2018.-720с.
25. Селевко, Г.К. Современные образовательные технологии: учебное пособие [Текст] / Г.К. Селевко. – Москва: Народное образование, 2021. – 256 с.;
26. Селевко, Г.К. Энциклопедия образовательных технологий [Текст]: в 2-х т. / Г.К. Селевко. – Москва: Народное образование, 2021. – 556с.;
27. Слостенин, В.А. Педагогика: Учебное пособие для студентов высш. пед. учеб. заведений [Текст] / В. А. Слостенин, И. Ф. Исаев, Е. Н. Шиянов. - Москва: Издательский центр "Академия", 2016. - 576 с.;
28. Слесарев, Ю.В. Игровые ситуации как метод формирования морально-нравственных и профессиональных навыков у специалистов-менеджеров [Текст] / Ю.В. Слесарев // Сибирский педагогический журнал/- 2017 - №8.- URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-kak-metod-formirovaniya-moralno-nravstvennyh-i-professionalnyh-navykov-u-spetsialistov-menedzherov> (дата обращения: 05.04.2021).

29. Сыроежин, И.М. Игровое моделирование экономических процессов (деловые игры) [Текст] / И.М. Сыроежин. - Москва: Экономика, 2021. - 116с.
30. Тарасова, Е.О. Психолого-педагогическая диагностика развития интереса обучающихся личностных качеств: Учебное пособие [Текст] / Е.О. Тарасова. - Сызрань: филиал Самар. гос. техн. ун-та, 2018. - 128с.;
31. Трайнев, В.А. Учебные деловые игры в педагогике, экономике, менеджменте, управлении, маркетинге, социологии, психологии: учебное пособие для вузов [Текст] / В.А. Трайнев. - Москва: Владос, 2016. - 303с.;
32. Трайнев, И.В. Конструктивная педагогика: Учебное пособие [Текст] / И.В. Трайнев / Под общей ред. В.Л. Матросова. - Москва: ТЦ Сфера, 2016. - 320с.
33. Файчук, Е.Л. Теоретические аспекты применения игровых ситуаций среди студентов-старшекурсников [Текст] / Е.Л. Файчук, В.В. Науменко // Studia Humanitatis. – 2016 - №1.- URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/teoreticheskie-aspekty-primeneniya-delovoy-igry-sredi-studentov-starshekursnikov> (дата обращения: 30.03.2016);
34. Хаткевич, О.А. Педагогические игры / О.А. Хаткевич, О.А. Минич. - Москва: Красико-Принт, 2018 – 128с.;
35. Хейзинг, Й. Человек играющий / Й. Хейзинг. - Москва: Прогресс-Традиция, 2021.;
36. Хруцкий, Е.А. Организация проведения игровых ситуаций [Текст] / Е.А. Хруцкий. - М.: Высш. шк., 2021. - 320с.
37. Черникова, С.М. Игровые ситуации как метод обучения профессиональной деятельности студентов [Текст] / С.М. Черникова // Ученые записки ОГУ. Серия: Гуманитарные и социальные науки. – 2018 - №1.- URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/delovaya-igra-kak-metod-obucheniya-professionalnoy-deyatelnosti-studentov> (дата обращения: 05.04.2016);

38. Шадриков, В.Д. Деятельность и способности [Текст] / В.Д. Шадриков.- Москва, 2018;
39. Шатун, Л.Г. Кулинария: учебное пособие [Текст] / Л.Г. Шатун.- Москва: Академия, 2018;
40. Шатун, Л.Г. Повар: учебное пособие [Текст] / Л.Г. Шатун, О.Г. Шатун.- Москва: ГРИФ°, 2017;
41. Шатун, Л.Г. Технология приготовления пищи: учебное пособие [Текст] / Л.Г. Шатун.- Москва: Дашков и К°, 20016;
42. Шмаков, С.А. Игры учащихся - феномен культуры [Текст] / С.А.Шмаков. - Москва: Новая школа, 2016– 240с.
43. Эльконин, Д.Б. Психология игры [Текст] / Д.Б. Эльконин.- Москва: Владос, 2016.-360с.

Диагностики уровня творческое воображение студентов на констатирующем этапе

Описание задания: двум подгруппам предлагают 5 картинок (друдлов), которые изображается в виде квадрата с условными начертаниями, задача сводится к тому, чтобы увидеть в изображении самые разные предметы, и напротив каждой картинке написать, что видят. Чем больше креативных подписей, тем лучше.

Например,



Рис.1 - пластинка для граммофона, круги на воде, мяч для регби, тарелка, яйцо, которое потрескалось, ветки в гнезде.

Критерии оценки: соотношение сумм баллов, характеризующих уровень творческого воображения (чем больше баллов, тем выше уровень). За каждое слово дается 1 балл.

Уровни оценивания:

1. от 1 до 5 - низкий уровень творческого воображения;
2. от 6 до 10 - средний уровень творческого воображения;
3. от 11 и более – высокий уровень творческого воображения.

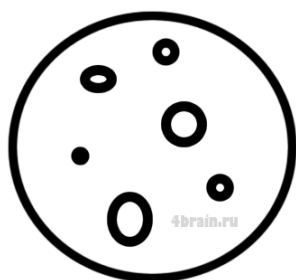


Рис. 2

Диагностики уровня творческое воображение студентов на контрольном этапе

Описание задания: двум подгруппам предлагают 5 картинок (друдлов), которые изображается в виде квадрата с условными начертаниями, задача сводится к тому, чтобы увидеть в изображении самые разные предметы, и напротив каждой картинке написать, что видят. Чем больше креативных подписей, тем лучше.

Например,



Рис.1 - пластинка для граммофона, круги на воде, мяч для регби, тарелка, яйцо, которое потрескалось, ветки в гнезде.

Критерии оценки: соотношение сумм баллов, характеризующих уровень творческого воображения (чем больше баллов, тем выше уровень). За каждое слово дается 1 балл.

Уровни оценивания:

1. от 1 до 5 - низкий уровень творческого воображения;
2. от 6 до 10 - средний уровень творческого воображения;
3. от 11 и более – высокий уровень творческого воображения.

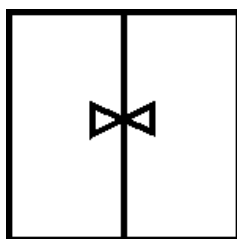
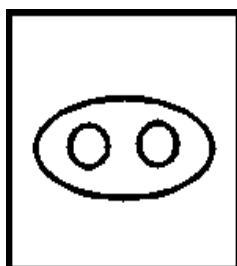
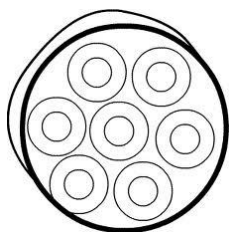


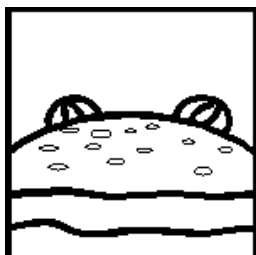
Рис.2 7



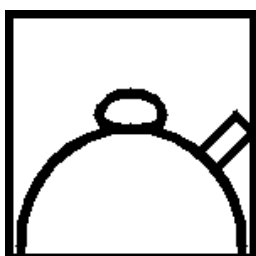
Puc.3



Puc.4



Puc.5



Puc.6