

**Методические рекомендации  
по использованию игровых технологий  
при реализации ФГОС СПО  
на занятиях по спец дисциплинам  
(специальность 43.02.15 «Поварское и  
кондитерское дело»)**

Подготовила:  
преподаватель СОГБПОУ  
«Верхнеднепровский технологический техникум»  
Дорогобужского района Смоленской области  
Андронович Клавдия Петровна

пгт. Верхнеднепровский  
2022 г.

## Содержание

	стр.
Введение .....	3
1. Понятие, технология и методика проведения дидактических игр .....	5
2. Рекомендации по внедрению и использованию игровых технологий на занятиях по спец дисциплинам .....	7
Заключение .....	8
Литература .....	9
Приложения .....	10

## Введение

В Федеральном государственном образовательном стандарте среднего профессионального образования четко обозначены требования к результатам образования – предметным, метапредметным и личностным. Для этого необходимо разрабатывать новые образовательные программы, применять эффективные образовательные технологии, совершенствовать условия.

Современное состояние профессионального обучения диктует необходимость синтеза новых и традиционных путей повышения качества образовательных результатов обучающихся, готовности к самостоятельному творческому труду, поиск средств и методов обучения на занятиях спецдисциплин.

К педагогическим технологиям, отвечающим задачам современного образования, относятся: развивающее обучение; проблемное обучение; коммуникативное обучение; проектная технология; игровые технологии, информационно-коммуникационные технологии; групповые технологии и другие.

Игровые технологии являются одной из уникальных форм обучения при реализации системно-деятельностного подхода в обучении, позволяют сделать интересными и увлекательными занятия по спец дисциплинам. Актуальность игры в настоящее время повышается и из-за перенасыщенности современного студента информацией. Игровые технологии хорошо зарекомендовали себя при изучении всех тем, но особенно необходимы при закреплении новых понятий, ключевых слов каждой темы учебной дисциплины. Это связано с тем, что сейчас в учебных программах по специальности «Поварское и кондитерское дело» глоссарий пополнился совершенно новыми терминами – разнообразием ингредиентов, наименованием блюд, названием новых видов оборудования, операциями технологических процессов. И здесь на помощь приходят игровые технологии.

Игра, являясь простым и близким человеку способом познания окружающей действительности, является одним из доступных путей к овладению теми или иными знаниями, умениями, навыками.

Использование игровых форм организации учебной деятельности способствует повышению познавательной активности обучающихся, формированию интереса к знаниям, развитию учебной мотивации и инициативы, стремлению к творческой деятельности. Применение игровых форм обучения также предупреждает утомление. При использовании дидактических игр решаются и воспитательные задачи, например: воспитание терпения и терпимости, формирование аккуратности и умения доводить начатое дело до конца. В групповой работе осуществляется развитие умения действовать сообща, прислушиваясь к мнению других студентов, приобретаются навыки публичных выступлений, желание и умение добиваться поставленной цели. Это универсальные учебные действия, выдвигаемые образовательными стандартами. Игра позволяет заинтересовать обучающихся материалом, преподнести знания в более легкой и ненавязчивой форме.

Целью данной работы является изучение дидактических возможностей использования игровых технологий на занятиях по специальным дисциплинам.

Задачи:

1. Изучить практику использования игровых технологий в образовательном процессе на современном этапе.
2. Обобщить опыт использования игровых технологий на занятиях по специальным дисциплинам.

Объект исследования: познавательная деятельность обучающихся на занятиях по спец дисциплинам.

Предмет исследования: игровые технологии как одна из форм организации познавательной деятельности на учебных занятиях.

Гипотеза: предположение, что использование игровых технологий на уроках специальных дисциплин является эффективным способом активизации познавательной деятельности студентов, ведущим к прочному усвоению знаний.

При составлении методических рекомендаций, в которых обобщены теоретические наработки и практические материалы по использованию игр на занятиях использован собственный опыт применения игровых технологий на занятиях по спецдисциплинам (кулинария).

## 1. Понятие, технология и методика проведения дидактических игр

*Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности.*  
*В.А. Сухомлинский*

Игра как феноменальное человеческое явление наиболее подробно рассматривается в таких областях, как психология и философия. В педагогике и методике преподавания больше внимания уделяется игровым технологиям.

В современном образовании возникает насущная потребность в расширении методического потенциала в целом, и в активных формах обучения в частности. К таким активным формам обучения относятся игровые технологии.

Игра – вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением. Игра позволяет раскрыть творческий потенциал, активизируя воображение, символическое мышление, коммуникабельность. Обучающиеся в процессе игры уходят от статичности в обучении.

Игровые технологии, используемые в обучении и развитии, позволяют проводить учебные занятия в нетрадиционной форме; раскрывать креативные способности обучающихся; дифференцированно подходить к оценке учебных компетенций; развивать коммуникативные навыки; обеспечивать свободный обмен мнениями; учитывать возрастные психологические особенности; организовывать процесс обучения в форме состязания; облегчать решение учебной задачи; вовлекать всех обучающихся в учебный процесс; ощущать значимость результата для каждого в отдельности; практически закреплять полученные знания.

Игровая деятельность выполняет функции: развлекательную, коммуникативную, диагностическую, функции самореализации, коррекции, социализации.

Игра выполняет следующие задачи:

- дидактическую: расширяет кругозор, активизирует познавательную деятельность, формирует необходимые умения и навыки, способствует усвоению необходимого учебного материала, позволяет быстро проверить результативность;

- развивающую: способствует развитию внимания, памяти, речи, мышления, умения сопоставлять, находить аналогии, принимать оптимальные решения, активизируется развитие мотивационной направленности учебной деятельности, творческих способностей, фантазии, воображения;

- воспитательную: у обучающихся формируются определенные позиции, подходы, нравственные, этические, мировоззренческие установки, пробуждается чувство коллективизма, и в то же время ярче выражаются личностные качества, развиваются навыки коммуникативности.

Существующие педагогические игры классифицируются:

- по области деятельности: физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;

- по характеру педагогического процесса: обучающие, контролирующие, обобщающие, познавательные, воспитательные, обучающие, репродуктивные, продуктивные, творческие, коммуникативные, диагностические, профориентационные;

- по игровой методике: предметные, сюжетные, ролевые, деловые, имитационные, игры драматизации.

Одним из самых распространенных видов педагогических игр является дидактическая игра, организуемая для решения обучающей задачи. Сущность дидактической игры заключается в том, что обучающиеся решают умственные задачи, предложенные им в занимательной игровой форме, сами находят решения, преодолевая при этом определённые трудности. Обучающийся воспринимает умственную задачу как практическую, игровую, что повышает его умственную активность.

Сенсорное развитие студента в дидактической игре происходит в неразрывной связи с развитием логического мышления и умения выражать свои мысли. Чтобы решить игровую задачу, требуется сравнивать признаки предметов, устанавливать сходство и различие, обобщать, делать выводы. Таким образом, развивается способность к суждениям, умозаключению, умению применять свои знания в разных условиях. Это становится возможным лишь в том случае, если у студентов есть конкретное знание об изучаемой дисциплине, которая составляет содержание игры.

Игра не только средство оптимизации и стимуляции процесса обучения, но и важный аспект психологического комфорта и снятия умственного перенапряжения студентов.

Дидактические игры могут быть использованы как на учебных занятиях при закреплении, обобщении и контроле знаний, так и на дополнительных занятиях во внеурочное время.

Дидактическая игра состоит из следующих основных компонентов: игровой замысел, игровое действие, познавательное содержание или дидактические задачи, оборудование, результат.

Целесообразность использования дидактических игр на различных этапах учебного занятия различна. При усвоении новых знаний возможности дидактических игр уступают более традиционным формам обучения. Поэтому их чаще применяют при введении в новую тему, проверке результатов обучения, выработке навыков и умений. В этой связи различают обучающие, контролирующие и обобщающие дидактические игры.

Характерной особенностью учебного занятия с дидактической игрой является включение игры в его конструкцию в качестве одного из структурных элементов.

Требования к организации дидактических игр:

- игра – форма деятельности, в которой открывается простор для личной активности и творчества;

- участники должны получать удовольствие от игры.

- обязателен элемент соревнования между участниками игры.

Требования к подбору игр:

- соответствие программным требованиям к знаниям, умениям, навыкам, требованиям образовательного стандарта;

- соответствие изучаемому материалу и психологическим особенностям обучающихся;

- опора на определенный дидактический материал и методику его применения.

Проведение дидактических игр включает несколько этапов. Перед проведением игры следует:

- изучить индивидуальные характеристики и интересы обучающихся; - предварительно подготовить участников игры;

- подготовить игровую площадку и оборудование.

Преподавателю необходимо:

- объяснить правила игры, которые должны быть простыми, а содержание предлагаемого материала доступным;

- следить за ходом игры, выполнением ее правил;

- предоставлять обучающимся возможность вести активную дискуссию друг с другом во время игры в целях заинтересованности в изучении спецдисциплин.

При разработке технологии игры необходимо следовать основам педагогического проектирования:

- постановка цели;

- отбор содержания и его структурирование;

- выбор средств, методов и форм учебной деятельности учащихся;

- разработка необходимых дидактических материалов, правил игровой деятельности и критериев ее оценки, соответствующих структуре учебной игры.

Эффективность игры зависит от степени отражения в игровой ситуации особенностей профессиональной деятельности, поэтому при разработке заданий следует учитывать, чтобы в них наглядно были представлены пути и возможности переноса теоретических знаний в практическую деятельность, а также зависимость эффективности этой деятельности от качества теоретических знаний.

## **2. Рекомендации по внедрению и использованию игровых технологий на занятиях по специальным дисциплинам**

- игровые формы обучения рекомендуется вводить постепенно, начиная с простых, постепенно усложняя правила игры, формы ее проведения;

- после освоения простых правил игры можно переходить к сложным игровым формам для закрепления и обобщения материала по теме, разделу;

- игровые технологии можно использовать при изучении любого раздела программы по специальной дисциплине;

- игровые технологии используются на уроках обобщения и систематизации знаний, уроках закрепления знаний; элементы технологии приемлемы и на уроках объяснения нового материала;

- данные технологии удачно сочетаются с технологией критического мышления, блочной методикой, технологией проблемного обучения.

## **Заключение**

Задача преподавателя состоит в том, чтобы найти максимум педагогических ситуаций, в которых может быть использовано стремление студента к активной познавательной деятельности. Педагог должен постоянно совершенствовать процесс обучения, позволяющий обучающимся эффективно и качественно усваивать программный материал. Поэтому так важно использовать игровые элементы и игру на учебных занятиях.

Игра помогает общению, способствует передаче накопленного опыта, получению новых знаний, правильной оценке поступков, развитию навыков человека, его восприятия, памяти, мышления, воображения, эмоций; таких черт, как коллективизм, активность, дисциплинированность, наблюдательность, внимательность и т.п.

Профессиональная подготовка студентов – сложный процесс. Поэтому, если найти правильные подходы, обучение из сложной и утомительной необходимости может превратиться в увлекательное занятие. Использование игровых методов и приемов обучения на учебных занятиях позволяет студентам вместо заучивания программного материала в соревновательной форме закреплять теоретические знания, что способствует их лучшему усвоению, совершенствованию, углублению.

Знания, полученные в игровой форме, остаются в памяти значительно дольше, что способствует повышению качества образовательных результатов. Поэтому в практике преподавателя игровые формы организации учебной деятельности должны быть лишь частью образовательного процесса, стимулировать познавательную деятельность.

В данных методических рекомендациях обобщен опыт использования игровых форм обучения, раскрыты возможности и ресурсы применения различных видов обучающих игр на занятиях по спец дисциплинам специальности «Поварское и кондитерское дело».

Собственный педагогический опыт представлен в следующих видах деятельности:

- доклад об использовании игровых технологий на заседании предметно-цикловой комиссии спецдисциплин техникума;
- выступление по использованию современных образовательных технологий (педагогическая игра) в рамках методической недели в техникуме;
- трансляция педагогического опыта для молодых преподавателей в рамках работы Школы молодого мастера производственного обучения, педагога (мастер-класс «Использование игровых технологий на занятиях при внедрении ФГОС СПО»).
- участие в методических выставках в техникуме и образовательных учреждениях муниципального района и области;
- создание и пополнение папки «Педагогическая копилка».

## Литература

*Печатные издания:*

1. Селевко Г.К. Современные образовательные технологии. М., 2010.
2. Плешакова А.Б. Игровые технологии в учебном процессе: [Пед. вузы]/ А.Б.Плешакова // Современные проблемы философского знания. Пенза, 2012.

*Интернет-ресурсы:*

1. [infourok.ru](http://infourok.ru/pedagogicheskie-tehnologii...tehnologiy...) pedagogicheskie-tehnologii...tehnologiy...
2. [infourok.ru](http://infourok.ru/igrovie-tehnologii-na-zanyatiyah-spo...) igrovie-tehnologii-na-zanyatiyah-spo...
3. <https://mamamozhetvse.ru/zagadki-pro-ryb-dlya-detej-36-luchshix.html>

## Игровые задания

### 1. «Справочное бюро»

Игра способствует воспитанию навыков работы со «Сборником рецептов блюд и кулинарных изделий». Сборник становится настольной книгой обучающихся. Игра оживляет работу, разнообразит ее. Можно использовать при знакомстве с новыми блюдами, решении задач на взаимозаменяемость продуктов.

**Пример.** Пользуясь Сборником рецептов блюд и кулинарных изделий (рецептура №499-1-2011) рассчитайте необходимое количество ингредиентов для приготовления 50 порций запеканки из творога. Сырые яйца замените на яичный порошок.

### 2. «Кулинарный футбол»

Хорошо активизирует работу обучающихся.

Студент приглашается к доске («встает на ворота»), одногруппники задают ему вопросы по изученной теме. Сколько «голов» отбил, такую оценку и получил (о количестве вопросов договариваются заранее).

### 3. Загадки

Можно использовать при изучении новой темы как целеполагание, особенностей обработки рыбы. Форма активизирует работоспособность обучающихся. Повышает интерес к дисциплине.

1. Любит раков и лягушек,  
Даже маленьких пичужек.  
Ночной лентяй неисправим...  
Как все зовут его? ... (Налим)

2. В омуте речном живет,  
У него огромный рот,  
Вы слышали о таком?  
Ну конечно, это... (Сом)

3. С серебристой чешуёй,  
Не плотва. Какой большой!  
А копчёный – это вещь!  
Догадались? Это ... (Лещ)

4. Шальной, с усами, под мостом,  
Перед дождем аплодирует хвостом. (Сом)

5. От зубастых щук таясь,  
Стороной проплыл ... (Карась)

### 4. Технический диктант

Диктант можно проводить по любому разделу курса «Кулинария». Преподаватель или подготовленный студент читают определение, а обучающиеся дописывают термин, ему соответствующий.

Пример. Для приготовления рыбы жаренной в тесте «Кляр» рыбу \_\_\_\_\_ (маринуют).

## 5. «Черный ящик»

В ящике находится основной ингредиент блюда по определенной теме занятия. Ведущий озвучивает подсказки, используя материалы из произведений литературы, учебников, сети Интернет. Задумавший дает ответ.

Пример: Подсказка № 1. Содержимое этого ящика входит в название рассказа И.А.Бунина «Антоновские яблоки».

Подсказка № 2. Содержимое этого ящика упоминается в песне. Строчка песни начинается «Эх ………».

Подсказка № 3. Содержимое этого ящика используют на десерт, для пирогов, компотов.

## 6. «Кулинарное лото»

Преподаватель раскладывает на столе перевернутые листочки с указанием операций технологического процесса приготовления блюда. Сколько операций в технологическом процессе, столько обучающихся вызываются к доске. Каждый берет один лист с указанной операцией в такой последовательности, как построен технологический процесс приготовления блюда. Оригинальность этой игровой формы заключается в том, что студент, который не изучил данный материал, не найдет своего места в определенной последовательности. Это видно и преподавателю, и студентам сразу.

### **Пример:**

Тема «приготовление полуфабрикатов из рыбной котлетной массы». Перечень операций технологического процесса:

- 1.Разделка рыбы на филе.
- 2.Нарезка филе на кусочки.
- 3.Измельчение филе на мясорубке.
- 4.Соединение фарша с отжатым хлебом.
- 5.Вторичное измельчение.
- 6.добавление соли, перца.
- 7.Вымешивание фарша.
- 8.Выбивание массы.
- 9.Порционирование массы.
- 10.Формовка полуфабриката.

## 7. «Продуктовая корзина».

Это задание применяется при изучении новой темы или на зачете по теме. В конверт вкладываются полоски с написанными ингредиентами для приготовления блюд. На конверте пишется наименование блюда. Обучающийся должен из предложенных продуктов выбрать необходимые согласно рецептуре блюда.

### **Пример:**

Из предложенной корзины продуктов выберите продукты для приготовления рассольника «Ленинградский» (*картофель*, крахмал, яблоко, изюм, кабачки, *огурец соленый*, крупа перловая, свекла, пшено…)

## 8. «Аукцион»

Применяется при закреплении темы по видам теста и изделиям из данного вида. По каждому виду теста готовятся вопросы, Студенты, отвечая на вопросы, получают жетоны. В этой игре выигрывает тот, кто наберет больше жетонов и быстрее ответит на вопросы.

## 9. «Кроссворды»

Достаточно часто используются при обучении. Кроссворд может быть предложен в начале урока с целью активизации знаний или постановки проблемы учебного занятия,

может стать своеобразным подведением итогов работы на уроке, когда нужно переключить внимание обучающихся, поддержать умственную активность. Кроссворды могут быть формой контроля по теме.

**Пример:**

*По горизонтали:*

1. Способ разделки рыбы?
2. Вид рыбы, при разделке которой снимаем кожу «чулком»?

*По вертикали:*

3. Жидкое тесто для панировки?
4. Вид чешуйчатой рыбы?

						3. к											
						л											
						я											
1.	ф	и	4.	л	е	т	и	р	о	в	а	н	и	е			
			е														
			2.		щ		у		к		а						

**10. «Кулинария в телефоне»**



Используя цифры в телефоне, необходимо найти ключевые слова темы, которые скрываются за этими цифрами. Такой вариант можно применять при постановке проблемы занятия, он может также стать своеобразным подведением итогов работы.

**813-чай, 4572-кофе, 7342636511532 –филетирование**

Далее по теме: укажите, к какой группе блюд относятся данные. Перечислите основные ингредиенты указанных блюд. Укажите температуру подачи, правила отпуска, особенности приготовления блюд.

### 11. «Магический квадрат»

В квадрате спрятались названия блюд. Выпишите их. Далее по теме: укажите, к какой группе блюд относятся данные. Перечислите основные ингредиенты указанных блюд. Укажите температуру подачи, правила отпуска, особенности приготовления блюд.

Л	Е	У	Е	Е	Ь	С	С
Й	К	Ц	Л	Ъ	М	Й	П
У	Н	Ч	Д	Е	О	Е	Р
П	А	Ш	Т	Е	Т	Х	О
Л	О	В	И	Т	Ь	Э	С
Ы	Ж	Э	Ю	Ь	И	Ф	И
Т	Р	А	Й	Ф	Л	Ы	Т
Ь	В	Е	Р	Т	Е	Т	Ь