

Засвоєння соціальної і предметної діяльності учнів шляхом ігрової імітації харчових технологій

***Анотація.** В статті розглядаються можливості застосування інноваційних методик під час навчання харчових технологій учнів старшої школи. Встановлено, що ефективною є інтегрована розробка структури та змісту інноваційної технологічної підготовки учнів старшої школи на основі наукових положень харчових технологій щодо підготовки, виготовлення, зберігання та споживання харчових продуктів, принципів побудови систем керування технологічними об'єктами.*

***Ключові слова:** технологічна підготовка, харчові технології, інноваційні методи навчання, ділова гра, виготовлення виробу, етапи, формування вмінь.*

***Abstract.** In the article possibilities of application of innovative methodologies are examined during the studies of food technologies of students of senior school. It is set that effective is the integrated development of structure and maintenance of innovative technological preparation of students of senior school on the basis of scientific positions of food technologies in relation to preparation, making, storage and consumption of food foods, principles of construction of control system by technological objects.*

***Keywords:** technological preparation, food technologies, innovative methods of studies, business game, making of good, stages, forming of abilities.*

Постановка наукової проблеми. На технологічну підготовку учнів, організацію їхньої технологічної підготовки та ефективність управління значною мірою впливають особливості функціонування навчальних закладів, а саме: особливі умови, що пов'язані із специфікою способу життя та побуту, особливості багатоукладного виробництва; соціальне, природне та предметне середовище; певний рівень матеріальної бази навчання технологій; регіональні, національні та інші характерні ознаки навчального закладу.

Короткий аналіз досліджень проблеми. Соціально-економічним та психолого-педагогічним аспектам технологічної підготовки учнів старшої та професійної школи присвячені дослідження А. Антонова, П. Атутова, М. Благініна, Р. Гуревича, О. Голомштока, А. Ігнатова, Н. Єрхова, В. Кравецького, Е. Климова, В. Ніколаєва, В. Мадзігона, В. Мельніченка, Т. Міщенко, К. Платонова, Є. Потапкіна, М. Семикіна, П. Степанова, М. Тименка, Л. Чорного та інших дослідників.

Питання удосконалення змісту й методики технологічного навчання відображені у дослідженнях О. Білоблоцького, І. Волощука, В. Дідуха, Г. Левченка, Ю. Кирильчука, В. Сидоренка, Г. Терещука, Д. Тхоржевського та ін.

Обґрунтуванню змісту та методики технологічної підготовки учнів старшої школи присвячена значна кількість наукових праць. Загальні проблеми змісту навчання технологій відображено в дослідженнях В. Кравецького, О. Коберника, В. Хільковця та інших, але методичний аспект даної проблеми з сучасних позицій усебічно не досліджено. Аналіз педагогічної та методичної літератури з досліджуваної проблеми, стан її розв'язання в шкільній практиці приводить до висновку про необхідність розробки інноваційного змісту й методики навчання технологій в старшій школі.

Мета й завдання статті. Важливим й актуальним питанням підготовки з харчового виробництва є напрацювання теоретичних основ сучасних харчових технологій, організації виробництва, технологічних процесів та їхнього застосування. Основним предметом дослідження ми вбачаємо проектування змісту навчання харчових технологій, методики навчання й формування технологічних компетентностей учнів старшої школи з основ харчових технологій засобами традиційних та інноваційних технологій.

Виклад основного матеріалу. Проблема технологічної підготовки учнів старшої школи розглядається нами в контексті виявлення характерних особливостей харчових технологій як самостійної фундаментальної галузі знання, предметом якої є специфічний клас матеріальних утворень – вироби харчового виробництва. При цьому вихідними ідеями є такі реалії:

1. Орієнтація на те, що найбільш загальною є класифікація технологічних об'єктів за їхньою структурою та змістом. Систему технологічної підготовки учнів старшої школи ми розглядаємо як повний пізнавальний цикл, що охоплює таку структуру об'єктів харчових технологій: сировина – знаряддя праці і машини – вироби харчового виробництва.

2. Урахування класифікації основних функціональних органів технологічних об'єктів під час систематизації навчального матеріалу з основ харчових технологій. Базовими технологічними знаннями ми вважаємо ті, що включають у себе відомості про характеристики виробів харчового виробництва, **технологічні схеми виготовлення страв, сировинну базу харчового виробництва, рецептури виробів, технологічне оснащення харчового виробництва.**

3. Розробка структури та змісту технологічної підготовки учнів старшої школи на основі наукових положень харчових технологій щодо підготовки, виготовлення, зберігання та споживання харчових продуктів, принципів побудови систем керування технологічними об'єктами, оскільки вони становлять систему наукових положень, понять, фактів, що розглядаються в інтегрованому змісті харчових технологій.

4. Визначення системи міжпредметних зв'язків основ харчових технологій з іншими загальноосвітніми та природничо-математичними дисциплінами, спрямованих на формування ключових та інтегральних компетентностей учнів в старшій школі. Зміст таких предметів становить система наукових понять, що відображають основи сучасного виробництва.

5. Виділення основних принципів навчання основ харчових технологій для забезпечення більш високого рівня науковості, узагальненості і практичної спрямованості технічних знань і вмінь школярів.

6. Добір і розробка методів навчання харчових технологій, спрямованих на імітацію тих основних пізнавальних взаємодій людини з технологічними об'єктами, що характерні для технічної орієнтації.

Ми припускаємо, що технологічна підготовка учнів старшої школи з основ харчових технологій буде ефективною та якісною, а рівень технологічного розвитку учнів підвищиться, якщо освітній процес буде здійснюватися за методикою формування ключових та інтегральних компетентностей із застосуванням інноваційних технологій навчання (імітаційної, модульної, дослідницької, комп'ютерних технологій), що передбачатиме розв'язання учнем або групою учнів певних проблем, в інтегруванні знань, умінь із різних галузей техніки і технологій, творчості.

Для перевірки цього припущення нами застосовано ділову гру як інтерактивний метод під час навчання технологій приготування страв. Ділова гра – це форма діяльності в умовних ситуаціях, спрямованих на відтворення й засвоєння суспільного досвіду, що зафіксований у соціально-засвоєних способах здійснення предметної діяльності. З поняттям «ділова гра» взаємопов'язане поняття «моделі» – заміни реально існуючого об'єкта, процесу, явища, що здійснюється за допомогою різних засобів.

В освітньому процесі старшої школи ділова гра – це форма відтворення предметного й соціального змісту діяльності кухаря, моделювання систем відносин, характерних для певного виду практики. У діловій грі навчання виявляє характер розвитку індивідуальних якостей суб'єкта, активізує пізнавальну активність учня, сприяє становленню самостійності в мисленні та діяльності. Створювані моделі професійної діяльності (аналогі) дають можливість учням реально засвоїти соціальну і предметну діяльність у процесі вирішення ігрової проблеми шляхом ігрової імітації.

Під час цього: немає прояву незадоволення стосовно негативних наслідків для суспільства за результатами власної діяльності, а є набуття досвіду; термін здійснення реальних процесів віртуально прискорюється; є можливість здійснення повторень певних дій для набуття навичок; поведінка учнів стає більш вільною і стимулює до пошуку рішень.

Специфічними для цього методу є цілі щодо керування навчально-пізнавальною діяльністю учнів: створення моделей професійної діяльності (кухаря, бригадира) для засвоєння досвіду для практичної діяльності, набуття професійних умінь і навичок; діагностика власних можливостей учнів в індивідуальній та колективній діяльності; створення ситуації професійного спілкування, вияв недоліків і виконання заходів по їх усуненню; засвоєння соціальної і предметної діяльності в процесі вирішення ігрової проблеми шляхом ігрової імітації, відтворення у ролях основних видів поведінки за правилами і за моделлю професійної діяльності в умовних і реальних ситуаціях; накопичення, актуалізація і трансформація знань в уміння і навички, накопичення досвіду особистості і її розвиток.

Темою ділової гри нами визначено «Технологічний процес приготування напоїв». Ця тема заняття має практичний вихід на професійну діяльність кухаря. Учнівська аудиторія теоретично підготовлена до проведення ділової гри, практично кожен учень засвоїв способи обробки відповідних харчових продуктів. Тема актуальна, цікава для учнів і потребує їх максимальної пізнавальної активності. Вчитель планує проведення заняття, складає план заняття, визначає його місце у структурі навчальної дисципліни. Формулює цілі і завдання заняття. Визначається структура гри в два етапи – взаємне опитування (обговорення технологічних процесів виготовлення різних напоїв) та спільне виготовлення напоїв. Визначаються ролі учасників: три малих групи – технологічні бюро у першому етапі та виробничі бригади у другому етапі.

Далі вчитель проводить діагностування учасників гри щодо їх теоретичної, практичної підготовки, особистісного потенціалу та творчих якостей. Для проведення заняття в ігровій формі діагностика дуже важлива для забезпечення його ефективності. Доречним у цьому етапі проведення психолого-педагогічного анкетування групи, тестування щодо виявлення рівня опорних знань і вмінь, для створення рівних умов у грі (формування однорідних за складом груп і психологічно комунікабельних членів у групах).

У підготовці до гри важливою складовою є підготовка вчителя. Виконання ним посадової ролі менеджера потребує наявності авторитету серед учнів та високого рівня педагогічної майстерності. Інакше гра буде проведена без довіри, і запланований результат не буде досягнутий, а може бути навіть протилежним. Тому вчитель проводить прогностичне виявлення проблем, що можуть виникнути у грі щодо недотримання часу на проведення окремих етапів, неадекватної поведінки учасників. Для цього проводиться багатоваріантний аналіз ходу заняття і результатів рольових дій учасників, виявлення ймовірних типових помилок, визначення серії дидактичних прийомів, спрямованих на стабілізацію психологічного режиму заняття та встановлення тенденцій і закономірностей розвитку ділової гри з урахуванням складу учасників.

Під час підготовки до гри враховуються основні методичні вимоги:

1. Гра проводиться як логічне завершення вивчення певної теми («Технологічний процес приготування напоїв») або дисципліни в цілому;
2. Гра максимально наближується до реальних виробничих умов;
3. У грі повинна створюється атмосфера пошуку і невимушеності;
4. Ретельно підготовлена навчально-методична документація (сценарій гри, технологічні картки, плакати, моделі, тощо) є обов'язковою умовою для проведення;
5. Під час проведення гри чітко визначаються завдання, умови та правила;
6. Представляються варіанти можливих рішень вказаних проблем;
7. Для проведення ділової гри має бути наявним кухонне обладнання;
8. Розвиток конструктивних властивостей гри, що відображають

єдність цілей, структури й змісту гри: засвоєння професії, виконання ролі, управління і самоуправління, раціональна організація праці, прийняття на стандартних рішеннях, колективна творчість, емоційність, потреба у нових знаннях, лідерство, ділове спілкування, набуття практичних умінь і навичок, цінність результатів гри.

Для проведення заняття за наведеною темою пропонується методика роботи малих груп. В підгрупі із 15 учнів створюється дві малих групи. Всі учасники підгрупи грають ролі членів бригади. Ці бригади виготовляють страви (за темою заняття – це холодні і гарячі напої) у атмосфері змагання. Зайняття складається з двох частин:

I частина заняття – теоретичне опитування (1 год.) за типом проведення взаємного обговорення. Кожна бригада ще до початку гри готується з теми заняття: прослуховує лекцію з цієї теми, читає конспект, вивчає навчальну та довідникову літературу, технологічну документацію і створює 2 власних ескізних проекти напоїв. За цими ескізами учасники гри складають загальний алгоритм технології виготовлення напоїв і визначають способи приготування. Потім складають низку конкретних запитань до своїх колег (учасників інших бригад) щодо надання консультативної допомоги у виборі технології. Наприклад, всього 10 запитань – із них 5 запитань одній бригаді і 5 запитань – іншій. За типом: Які трави застосовують для приготування напоїв? 2. За якими ознаками можна визначити готовність квасу до вживання?

Під час ділової гри учасники задають запитання бригадам. За правильну відповідь, за узгодженням з учителем встановлюються бали: 2 бали за повну відповідь, 1 бал – за неповну відповідь, 0 балів – відповіді немає. Час обдумування відповідей – 2-5 хвилин. Кожна бригада має дати відповідь на 5 запитань. За результатами опитування встановлюється рейтинг груп і встановлюються бали за участь у опитуванні: I місце – 30 балів, II місце – 20 балів. Цей рейтинг долучається до загальної суми балів, що отримують учні впродовж семестру, і впливає на результат оцінювання успішності.

II частина заняття – практична діяльність. Кожна бригада займається виготовленням напоїв за уточненими за допомогою опитування алгоритмами. У бригаді відбувається розподіл обов'язків: 1 – бригадир (зав. виробництвом); 1 – шеф-кухар, 4 – кухарі. Без розподілу обов'язків кожний член бригади мав би виконувати технологічний процес самостійно повністю, що пов'язується із нераціональною організацією роботи і понаднормовими витратами часу на виконання окремих прийомів.

Результатом колективної діяльності слугують виготовлені напої. Якість напоїв контролюється вчителем і бригадирами. За результатами оцінювання встановлюються бали за кожний напій, визначається загальний рейтинг бригад: I місце – 50 балів, II місце – 30 балів. У визначенні рейтингу враховується характер колективної роботи: взаємодопомога, взаєморозуміння, узгодженість у роботі, якості лідера бригади і встановлюється додатковий (заохочувальний) рейтинг за найкращу колективну діяльність: I місце – 20 балів, II місце – 10 балів.

Висновки. Сутність ділової гри як варіативної, динамічної форми

організації навчання (цілеспрямованої взаємодії усіх учасників за умов педагогічного керівництва) виявляється у взаємозв'язку імітаційного моделювання та рольової поведінки учасників в процесі розв'язання навчальних завдань високого рівня проблемності.

Ділова гра є аналогом професійної культури: чим вона складніше, тим глибше процес становлення професіоналізму учасників гри, тим вище потенціал професійних можливостей людини. Цікава гра, яка навчає принципам раціональної організації роботи за професією і створює простір для самовираження, задовольняє учасників, стимулює їх активність, потребу в набутті знань і навичок, необхідних у практичній діяльності. Ігрове засвоєння професійної діяльності і її моделі сприяє системному цілісному усвідомленню професії.

Список використаних джерел:

1. Гуревич Р. С. Теоретичні та методичні основи організації навчання професійно-технічного закладу / Р. С. Гуревич. – К. : Школа, 1998. – 243 с.
 2. Лабораторний практикум з предмета «Технологія приготування їжі та організація виробництва» / Л. І. Антоненко, О. М. Куба, Л. Я. Старовойт. – К. : Факт, 2003. – 103 с.
 3. Лозовецька В. Т. Методика підготовки і проведення ділової гри інтегрованого типу / В. Т. Лозовецька // Науковий вісник Чернівецького університету. – Серія : Педагогіка і психологія. – Чернівці : ЧДУ, 2000. – Вип. 78. – С. 62-71.
 4. Освітні технології : [навчально-методичний посібник] / За заг. ред. О. М. Пехоти. – К. : «А.С.К.», 2001. – 255 с.
 5. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии / Г. К. Селевко. – М. : Педагогика, 1998. – 96 с.
- Страви української кухні / Упорядник Л. М. Патрикац. – К. : Преса України, 1993. – 103 с