

## ДЕЛОВАЯ ИГРА КАК ЭЛЕМЕНТ ПРАКТИЧЕСКОЙ ПОДГОТОВКИ СПЕЦИАЛИСТОВ В СФЕРЕ ОБЩЕСТВЕННОГО ПИТАНИЯ

**З.В. Василенко, К.К. Гуляев**

Белорусский государственный университет пищевых и химических технологий,  
г. Могилев, Республика Беларусь

При подготовке специалистов в сфере общественного питания необходимо учитывать тот факт, что работники предприятий непосредственно контактируют с потребителями продукции и услуг данной отрасли. Поэтому в подготовке инженеров-технологов по специальности 1-91 01 01 Производство продукции и организация общественного питания специализации 1-91 01 01 01 Технология продукции и организация общественного питания большое значение имеет изучение дисциплины «Организация обслуживания в торговых объектах общественного питания». Решение вопросов, связанных с различными ситуациями в отрасли, студенты находят в ходе проведения практических занятий по данной дисциплине. Одной из форм проведения практических занятий может выступать – деловая игра в ходе реализации, которой, каждый студент целенаправленно реализует учебную деятельность в соответствии со своими образовательными потребностями.

Имитационные игры являются моделями изучаемых явлений и процессов в некоторой предметной области. Если в игре задействованы студенты, у них возникает дополнительная познавательная мотивация, связанная с целями субъектов моделирования (ролевые цели). При этом наблюдается так называемое “дуальное” учебное поведение: обучаемые получают знания, одновременно активно участвуя в их оперативном формировании (производстве).

Сложности организации и проведения ограничивают возможности широкого применения имитационных игр в учебном процессе. Главным недостатком игровой технологии с непосредственным коллективным участием студентов является низкое качество и интенсивность их ролевой игровой деятельности. В результате моделируются процессы и явления, весьма далекие от реальных, а полученные знания почти не имеют дидактической ценности.

Перспективной технологией активизации учебно-познавательной деятельности студентов является их привлечение к коллективному решению актуальной и интересной предметно-ориентированной задачи с высоким уровнем неопределенности. Такие задачи, как правило, отсутствуют в существующей учебной литературе, не имеют описания метода решения, т. е. являются творческими по сути. Это позволяет достаточно просто пробудить у студентов познавательный интерес, переходящий в увлеченность. У них появляется так называемое сверхпроизвольное внимание, целиком направленное на решение предложенной задачи и сохраняемое на всем протяжении процесса ее решения. В результате относительно легко и незаметно происходит передача и усвоение необходимых знаний. Этот вид внимания не требует от преподавателя больших нервно-психических затрат на организацию активной учебно-познавательной деятельности студентов, так как активность обусловлена самой природой человека.

Преимущества деловых игр по сравнению с методиками, используемыми при традиционным обучением следующие:

1) в игре воссоздаются основные закономерности движения профессиональной деятельности и профессионального мышления на материале динамически развивающихся и решаемых совместными усилиями студентов учебных ситуаций;

2) метод деловых игр представляет собой специально организованную деятельность по закреплению теоретических знаний, переводу их в режим реальных ситуаций возникающих при осуществлении профессиональной деятельности.

Деловая игра, применяемая на практических занятиях, состоит из следующих моментов:

- 1 Тема;
- 2 Установка целей;
- 3 Сценарий;
- 4 Формирование игровых коллективов;
- 5 Распределение ролей;
- 6 Непосредственная деятельность;
- 7 Подведение итогов.

Во время проведения практических занятий можно использовать следующие разновидности деловых игр:

1. Имитационная игра.

Данная игра имитирует процесс организации обслуживания потребителей в объекте общественного питания (ресторане, кафе, баре) в режиме реального времени. Игра должна включать все этапы обслуживания в порядке, строго регламентируемом для предприятия данного типа, а именно: встреча гостя, размещение его в торговом зале, предоставление меню и винной карты (с рекомендациями при необходимости), принятие заказа, оформление заказа, подача блюд и напитков (с учетом последовательности их подачи), промежуточное обслуживание, расчет с гостем. В студенческой группе выбирается метрдотель (администратор), который осуществляет инструктаж официантов, выдает задания. Далее выбираются официант (официанты), в зависимости от принятого метода обслуживания. Те студенты, которым не досталась роль ни менеджера, ни официанта выступают в роли посетителей. В конце обслуживания преподаватель вместе со студентами обсуждают весь период обслуживания, делают выводы и рекомендации.

Данный тип игры помогает решать конкретные специфические ситуации, возникающие на предприятии, происходит моделирование рабочего процесса.

2. Игра по разыгрыванию различных ситуаций.

В данной игре студенты осваивают тактику действий, выполняют функции и обязанности конкретного лица. Данный метод может включаться в имитационную игру как элемент, позволяющий направить ее по другому направлению, например возникновение конфликтной ситуации в процесс обслуживания (недовольный гость, долгое ожидание блюда, волос в салате, выпивший посетитель, холодный кофе, шумная компания и т.д.). Данные ситуации позволяют студентам быстро собраться и начать искать выход в данной критической ситуации, применяя весь запас коммуникативных способностей, выдержку, уверенность в себе, способность сглаживать ситуацию.

Студенты, не получившие роли, наблюдают за ходом игры и участвуют в ее заключительном анализе.

3. Игра «Деловой театр».

В ходе игры разыгрывает какая-либо ситуация, задается поведение человека в этой обстановке. Студент должен вжиться в определенный образ и понять его действия, оценить обстановку и найти правильную линию поведения.

Например, перед студентом стоит задача: забронировать столик для гостей по телефону. В первую очередь студент формирует ряд шагов, необходимых для выполнения данного поручения: приветствие, дата и время проведения мероприятия, количество участников, фамилия ответственного гостя, контактный номер, пожелания. Также необходимо всегда быть готовым к возможным вопросам: какое у вас меню, блюда какой кухни вы подаете, можно ли прийти с ребенком, есть ли парковка, есть ли кондиционер и т.д.

Или студент выполняет обязанности метрдотеля (администратора) ресторана, перед ним ставится задача принять заказ на банкет. Студент должен в определенной последовательности принять заказ установив: дату мероприятия, количество участников, повод для устройства банкета, место проведения (основной торговый зал или банкетный), время начала и окончания мероприятия, составление меню банкета (с указанием очередности подачи блюд), наличие вино-водочных изделий, форма расстановки банкетных столов,

подача аперитива, оформление зала. Кроме этого, студент должен заполнить соответствующую документацию по итогам принятия заказа.

Студенты, не получившие роли, наблюдают за ходом игры и участвуют в ее заключительном анализе.

При изучении таких тем дисциплины «Организация обслуживания в торговых объектах общественного питания как «Организация обслуживания в ресторанах и других предприятиях отрасли», «Изучение спроса на продукцию и услуги общественного питания» «Разработка меню для объектов общественного питания», «Виды меню. Расчет количества посуды и приборов», практические занятия проводятся в форме активного игрового обучения с решением конкретных ситуационных задач, возникающих на предприятиях.

Использование в учебном процессе данной методики способствует лучшему усвоению материала, поскольку студенты переходят из состояния пассивного наблюдателя и слушателя в состояние активного участника. Полученная ранее информация становится как бы «ключом» к действию, по - новому переживается, осознается и усваивается.

Таким образом, деловая игра дает возможность существенно углубить знания необходимые для накопления профессионального опыта, позволяет развивать сценарий в различных направлениях в зависимости от изменения ситуации, применять разные стратегии решения поставленных проблем, формирует у будущих специалистов представление о профессиональной деятельности, студентом приобретает определенный «жизненный» опыт.

#### Список литературы

- 1 Пидкасистый П.И, Хайдаров Ж.С. Технология игры в обучении и развитии: Учеб. пос. – М.: Изд. МПУ, 1996. – 269 с.
- 2 Селевко Г.К. Современные образовательные технологии: Учеб. пос. – М.: Народное образование, 1998. – 256 с.
- 3 Образовательный потенциал: материалы II Международной ярмарки образовательных технологий., гл.ред. М.П. Нечаев. – Часть I – Чебоксары: Экспертно-методический центр, – 2013. – 760 с.
- 4 Симоненко В.Д. Общая и профессиональная педагогика. – М.: Вентана – Граф, – 2005. – 368 с.

УДК 378:37.091.33

### **ПРИМЕНЕНИЕ ИНТЕРАКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ ПРИ ПОДГОТОВКЕ ИНЖЕНЕРОВ-ТЕХНОЛОГОВ**

**А.А. Ветошкина**

Белорусский государственный университет пищевых и химических технологий,  
г. Могилев, Республика Беларусь

Современные требования, предъявляемые к системе высшего образования, диктуют новые условия организации образовательного процесса, поэтому одной из актуальных задач, стоящей сегодня перед преподавателем учреждения высшего образования, является внедрение новых подходов к организации учебных занятий. Одним из таких подходов, направленных на совершенствование подготовки студентов и повышение качества образования, является использование в образовательном процессе интерактивных методов обучения. Реализация в современном образовательном пространстве интерактивных методов обучения является на сегодня одним из наиболее важных направлений подготовки будущих профессионалов. Это связано с тем, что современные требования профессиональной подготовки обуславливают необходимость погружения студента в контекст