Министерство образования Московской области

**Государственное бюджетное образовательное учреждение среднего профессионального образования Московской области**

 **«Краснозаводский химико-механический колледж»**

 **УТВЕРЖДАЮ**

 Директор ГБОУ СПО МО КХМК

 Е.С.Воробьева

**Методические рекомендации**

**по проведению деловой игры**

**«Круглый стол: «Пищевые добавки и здоровый образ жизни»**

 Разработал

 Преподаватель спецдисциплин

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Н.В.Стависская

Краснозаводск, 2013 г.

**Введение.**

Игра — это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

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.

В отечественной педагогике и психологии проблему игровой де­ятельности разрабатывали К.Д. Ушинский, П.П. Блонский, С.Л. Рубинштейн, Д.Б. Эльконин, в зарубежной — 3. Фрейд, Ж. Пиаже и другие. В их трудах исследована и обоснована роль игры в онтогенезе личности, в развитии основных психических функций, в самоуправлении и саморегулировании личности, наконец, в процессах социализации — в усвоении и использовании человеком общественного опыта.

Но более глубоко проблему игровой деятельности разработал автор технологии знаково-контекстного обучения в профессиональной педагогике — доктор психологических наук, профессор А.А. Вербицкий. Осуществив глубокий анализ основных тенденций развития профессионального образования, он пришел к выводу, что ситуация, складывающаяся в образовании, в котором доминирует по сей день жесткое, авторитарное управление и в котором учащийся, студент выступает «объектом» обучающих воздействий, не обеспечивает условий для развития активной позиции обучаемого в учебно-познавательной деятельности, затрудняет процессы его профессионального самоопределения, наконец, усложняет процессы перехода от абстрактной, заданной в теоретической форме модели профессиональной деятельности специалиста, к реальной, конкретной, со всевозможными проблемами и противоречиями.

По убеждению А.А. Вербицкого, технология знаково-контекстного (контекстного) обучения позволяет преодолеть одно из ярких противоречий профессионального образования — формы организации учебно-познавательной деятельности студентов неадекватны формам профессиональной деятельности специали­стов.

Активные методы и формы позволяют студенту выполнять квазипрофессиональную деятельность, несущую черты как учебной, так и будущей профессиональной деятельности. В этой деятельности он актуализирует «абстрактные по своей природе» знания для подготовки и принятия решения, разработки проектов, моделей.

В знаково-контекстном обучении получают воплощение следующие принципы:

• последовательного моделирования в формах учебной деятель­ности студентов целостного содержания и условий профессио­нальной деятельности специалистов;

• связи теории и практики;

• совместной деятельности;

• активности личности;

• проблемности;

• единства обучения и воспитания.

***Деловая игра*** — ведущая форма квазипрофессиональной деятельности, это форма воссоздания предметного и социального содержания профессиональной деятельности, моделирования систем отношений, характерных для данного вида труда. Деловая игра позволяет задать в обучении предметный и социальный контексты будущей профессиональной деятельности и тем самым смоделировать более адекватные по сравнению с традиционным обучением условия формирования личности специалиста. В деловой игре, в условиях совместной деятельности каждый студент приобретает навыки социального взаимодействия, ценностные ориентации и установки, присущие специалисту.

А.А. Вербицкий выделяет психолого-педагогические ***принципы конструирования деловой игры:***

• принцип совместной деятельности;

• принцип диалогического общения;

• принцип двуплановости;

• принцип проблемности содержания имитационной модели и процесса его развертывания в игровой деятельности.

Деловая игра позволяет реализовать следующие основные ***педагогические функции (по В.В. Вербицкому):***

• формирование у будущих специалистов целостного представления о профессиональной деятельности в ее динамике;

• приобретение как предметно-профессионального, так и социального опыта, в том числе принятия индивидуальных и со­вместных решений;

• развитие профессионального теоретического и практического мышления;

• формирование познавательной мотивации, обеспечение условий появления профессиональной мотивации.

Реализация игровых приемов и ситуаций при урочной форме проведения занятий происходит по следующим ***направлениям:***

* + дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
	+ учебная деятельность подчиняется правилам игры;
	+ учебный материал используется в качестве ее средства.

Игровые технологии относятся к игровому обучению, в основу классификации которого положены два признака: *наличие модели* (предмета или процесса деятельности) и *наличие ролей* (характер общения обучаемых).

**Деловая игра**

**«Круглый стол «Пищевые добавки и здоровый образ жизни»**

(для обучающихся СПО)

**Актуальность игры:**

Актуальность деловой игры заключается в том, что ее целеполагание согласуется с основными направлениями воспитания молодого поколения, которые неоднократно озвучивались Президентом Российской Федерации и членами Правительства. России нужна здоровая, нравственно-устойчивая, социально-адаптированная, с активной жизненной позицией, интеллектуальная молодежь. Состояние здоровья подрастающего поколения, образ жизни молодёжи – важнейший показатель благополучия общества, который не только отражает настоящую ситуацию, но и дает прогноз на будущее. Только здоровая, активная личность может качественно усвоить знания, максимально полно их реализовать и эффективно адаптироваться в динамично развивающемся обществе.

**Цели игры:**

1)Изучение свойств пищевых добавок и их влияния на здоровье человека

2) развитие навыков принятия самостоятельных решений, инициативы и активности, необходимых для самостоятельной жизни;

3) воспитание ответственного отношения учащихся к своему здоровью;

4) формирование индивидуальности обучающихся, предполагающее занятие жизненной позиции, заключающееся в правильном питании и ведении здорового образа жизни;

5) формирование представления учащихся о необходимости следить за качеством продуктов питания, употребляемых в пищу;

6) создание условий для формирования у молодых граждан мотивационных установок и ценностных ориентаций на ведение здорового образа жизни и правильное питание.

**Домашнее задание до начала игры:**

В качестве домашнего задания всем ученикам необходимо собрать и принести этикетки от продуктов питания различных групп: молочные продукты, газированные напитки, колбасные изделия, чипсы, сухарики и т.д.

Отдельным учащимся было дано задание найти и классифицировать информацию о различных пищевых добавках и их влиянии на организм человека. Третьей группе учащихся дано задание найти информацию о необходимости использования пищевых добавок в продуктах питания.

**Сценарий игры:**

***- преподаватель рассказывает обучающимся о ходе деловой игры, ее сущности, последовательности ее реализации;***

***-введение в игру:***

а) преподаватель обозначает проблему, связанную с тем, как пищевые добавки, входящие в состав продуктов питания, влияют на здоровье

б) преподаватель подводит обучающихся к решению проблемы;

***- распределение ролей*** между участниками игры;

*-* ***Погружение в игру***: открытие круглого стола, « представитель института питания РАН» рассказывает о проблеме, связанной с влиянием пищевых добавок в продуктах питания на здоровье человека, демонстрация электронной презентации о пищевых добавках в различных продуктах питания.

- участники круглого стола исследуют этикетки различных продуктов питания по группам, на содержание в них пищевых добавок, делают выводы об их пользе или вреде для здоровья,

*-* ***Подведение итогов;***

***-Рефлексия;***

***-Выгружение из игры.***

**I-Введение в деловую игру:**

*Преподаватель:* Здравствуйте, ребята!

*Дети:* «Здравствуйте!».

*Преподаватель:* Такими словами, приветствуя друг друга, мы желаем здоровья. Хорошее ли у вас сегодня настроение? Я очень рада, что у вас всё отлично! В народе говорят: «Здоровому всё здорово!». Здоровый человек красив и приятен в общении, легко преодолевает трудности, умеет по-настоящему работать и отдыхать.

Многие из вас, скорее всего, слышали изречение: «Мы живём не для того, чтобы есть, а едим для того, чтобы жить», но мы не всегда задумываемся над этими словами.

Я хочу напомнить одну притчу: «Когда-то к Насреддину пришёл больной с жалобой на боли в животе. Насреддин спросил его, что он ел? Когда больной ответил, что он съел на обед, то Насреддин прописал ему глазные капли. На недоуменный вопрос пациента, почему выписаны глазные капли, если болит живот, Насреддин ответил: «В следующий раз ты будешь видеть, что ешь»».

**Есть или не есть? А если есть - то что? – вот в чём вопрос**.

Сегодня проблема здорового питания стоит особенно остро, так как многие продукты не соответствуют требованиям безопасности из- за добавок, входящих в их состав. Поэтому я предлагаю вам поучаствовать сегодня в деловой игре «Круглый стол «Пищевые добавки и здоровый образ жизни».

**II- Преподаватель рассказывает ход деловой игры: «Круглый стол «Пищевые добавки и здоровый образ жизни»:**

-распределение ролей;

***Ход игры:***

-открытие круглого стола;

-выступление «представителя института питания РАН» о видах пищевых добавок, их свойствах и влиянии на организм человека;

-выступление «представителей фирм-производителей пищевых продуктов» о необходимости использования пищевых добавок при производстве продуктов питания;

-работа исследовательских групп по изучению состава пищевых продуктов на наличие пищевых добавок и определение свойств добавок;

-выступление представителей исследовательских групп по результатам работы: какие добавки были найдены в составе исследуемых продуктов и каково их влияние на организм человека, имеются ли среди исследованных продуктов безопасные для здоровья;

- выводы о вреде и опасности продуктов, изготовленных с использованием искусственных пищевых добавок и необходимости употребления натуральных продуктов;

-подведение итогов заседания круглого стола: ведущий оглашает заранее подготовленный проект документа, содержащего рекомендации по употреблению различных продуктов питания с пищевыми добавками.

**Распределение ролей между участниками игры**

Преподаватель – ведущий Круглого стола

2 обучающихся – представители института питания РАН;

4 обучающихся – представители фирм-производителей продуктов питания (Данон, Останкино, Кока-кола, Лейс)

Остальные обучающиеся - Представители исследовательских групп (4 группы);

**Регламент игры**

***Одна учебная пара (1час 30минут):***

***5-8мин. - введение в игру:*** обозначение преподавателем проблемы;

***5-8 мин. - объяснение сущности игры, распределение ролей***;

***40-45 мин. – проведение круглого стола:*** открытие круглого стола, выступление представителей института питания РАН, выступление противников и сторонников пищевых добавок, работа исследовательских групп, выводы о вреде пищевых добавок;

***15-20 мин.*** – ***рефлексия, подведение итогов;***

***3-5 мин. – выгружение из игры.***

**Правила и нормы:**

**-**Задания для деловой игры выдаются за 7-10 дней до предполагаемой даты проведения игры;

- Преподаватель, ведущий игру, должен уметь чётко формулировать проблему, выделять основную мысль предыдущего выступающего и, с плавным логичным переходом, предоставлять слово следующему, следить за регламентом;

-Доклады (выступления) участников круглого стола не должны быть слишком продолжительными (4-6 минут);

-Преподаватель должен не только направлять дискуссию, но и частично принимать в ней участие, акцентировать внимание присутствующих на той информации, на которой требуется, или, наоборот, постараться максимально быстро перевести разговор в новое русло;

-По итогам Круглого стола должен быть оглашен итоговый документ (резолюция, рекомендации, выводы и т.д.), предварительный текст которого преподаватель разрабатывает заранее, а по ходу Игры вносит коррективы, если это необходимо.

**Погружение в игру – проведение «Круглого стола «Пищевые добавки и здоровый образ жизни»**

**- *открытие круглого стола***

Представители института питания РАН рассказывают о проблеме пищевых добавок в продуктах питания, сопровождая показом электронной презентации.

***Вопрос классу:*** какую роль играет в сохранении здоровья питание?

(Предполагаемый ответ: характер питания оказывает влияние на рост, физическое и умственное развитие человека, особенно в детском и подростковом возрасте.)

***1й представитель института питания РАН:*** Одним из основных условий здорового питания является то, что продукты питания должны быть безопасными и соответствовать санитарным нормам. Каждый продукт должен иметь свои пищевые достоинства, содержать полезные для человека питательные вещества.

***2й представитель института питания РАН:*** Мы привыкли к тому, что у каждого продукта есть свой неповторимый вкус и запах. Так было всегда, но не сегодня. Мы живём во время внедрения новых пищевых технологий, когда любому продукту можно придать нужные консистенцию, вкус, запах и даже задать срок хранения.

***1й представитель института питания РАН:*** знаете ли вы, что такое пищевые добавки?

(Предполагаемый ответ: красители, консерванты, ароматизаторы, усилители вкуса и т.д.)

***1й представитель института питания РАН:***

Пищевые добавки – это вещества, которые никогда не употребляются самостоятельно, а вводятся в продукты питания при изготовлении.

История применения пищевых добавок насчитывает тысячелетия. Первоначально это были всем известные специи – соль, сахар. С развитием химической и пищевой промышленности в наш обиход вошло великое множество пищевых добавок.

Современные пищевые добавки выполняют две главные задачи:

* увеличивают срок хранения продуктов питания, что необходимо для их транспортировки и хранения;
* придают продуктам питания необходимые и приятные свойства – красивый цвет, привлекательный вкус и аромат, нужную консистенцию.

На мировом рынке существуют три категории качества продовольственных товаров.

Первая категория. В этих товарах количество и типы спецдобавок строго контролируется.

Вторая категория. Качество товаров контролируется менее строго. Они производятся с учетом требований страны-импортера.

Третья категория. На эти товары не распространяются многие ограничения на использование спецдобавок. Себестоимость их ниже, а производство выгоднее. Указывая наличие добавок на упаковке, производитель как бы предупреждает потребителя: «вы сами вольны решать, покупать этот товар, который стоит дешевле, или предпочесть ему товар безупречный, но дороже». К этой категории относится 80% продуктов питания поставляемых на мировой рынок.

После выступления и презентации представители института питания РАН еще раз обозначают проблему и предлагают исследовательским группам приступить к изучению состава различных групп продуктов питания.

**Деятельность обучающихся в рамках деловой игры:**

-***деятельность обучающихся – представителей института питания РАН:***

обучающиеся рассказывают о пищевых добавках, сопровождая свой рассказ заранее подготовленной электронной презентацией; приводят классификацию добавок, их влияние на организм человека.

***-деятельность обучающихся - представителей фирм-производителей:***

Рассказывают о необходимости использования пищевых добавок при изготовлении различных видов продуктов (молочных, мясных, напитков и фаст-фуда).

***-деятельность обучающихся – представителей исследовательских групп:***

обучающимся было предложено разделиться на 4 группы, которые исследуют состав продуктов питания на наличие в них пищевых добавок по этикеткам, заносят результаты в заранее подготовленные таблицы. Каждая исследовательская группа работает с определенной группой продуктов:

1. колбасные изделия, сосиски
2. молочные продукты
3. фаст-фуд
4. газированные напитки и соки.

Задача исследования - определить, какие пищевые добавки есть в исследуемых продуктах, насколько они безопасны; выбрать наиболее безопасные продукты.

Каждой группе раздаются этикетки от продуктов, таблицы пищевых добавок и их влияния на различные органы человека, таблицы для результатов.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование продукта | Добавки | Безопасные | Опасные | Вредные |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

После исследования представители каждой группы выступают с выводами по своей группе продуктов.

***Перечень примерных решений,*** которые могут принять участники деловой игры «Круглый стол «Пищевые добавки и здоровый образ жизни»:

- стараться не использовать продукты с содержанием пищевых добавок;

-усилить контроль выпуска продуктов питания органами санитарного надзора и других служб;

-вести пропаганду здорового образа жизни;

- ограничить рекламу продуктов с содержанием вредных и опасных пищевых добавок в СМИ.

**Выгружение из игры.**

Преподаватель обращается к участникам деловой игры: В начале игры был задан вопрос – «Есть или не есть? И если есть, то что?» Сейчас вы можете ответить на этот вопрос? (Обучающиеся отвечают).

**Рефлексия деловой игры.**

Организаторы игры заранее готовят 2 стола:

1 – еда без добавок (овощной салат, фрукты, домашние выпечка и сухари, чай, морс, компот);

2- еда с добавками (колбаса, сухарики, чипсы, йогурты, творожки в коробочках, фанта, кола, сок в пакете);

Обучающимся предлагается выбрать – за каким из столов они хотели бы пообедать?

По количеству обучающихся, выбравших тот или иной стол, можно сделать вывод: повлияло ли занятие на выбор продуктов питания.

Вопрос к обучающимся: «Повлияло ли сегодняшнее занятие на Ваш выбор?» «Изменилось ли Ваше отношение к пищевым добавкам?»

**Организация пространственной среды.**

Колбасные

продукты

Молочные

продукты

Представители

Фирм-

производителей

Специалисты Института

Питания

Ведущий

Фаст-фуд

Напитки

Деловая игра проводится в учебном кабинете, рассчитанном минимум на 30 мест. На стендах размещаются информационные плакаты. Возможно музыкальное оформление перед началом игры.

**Оснащение игры.**

Для проведения Деловой игры необходимо иметь компьютер, мультимедийный проектор и экран. Обучающимся должны быть доступны специальные справочники, содержащие сведения об изучаемых пищевых добавках или компьютер с выходом в Интернет. Желательно иметь для каждой команды увеличивающую лупу, т.к. текст на этикетках может быть очень мелким. Каждой команде предоставляется бумага для записей и ручки (карандаши).

**Система оценивания результатов деловой игры.**

Оценивание осуществляют преподаватель совместно с «представителями Института питания РАН».

1. Объем проанализированных данных

2. Качество аргументации выступающих

3. Ораторское искусство

4.Логичность построения выступления и сделанных выводов