**Использование на уроках теоретического обучения интеллектуальной игры «Брейн – ринг»**

*Орехова Наталья Викторовна, преподаватель*

*ГБПОУ «Дзержинский техникум бизнеса и технологий»*

*Самая трудная вещь на свете —*

*это думать своей собственной головой.*

*Вот, наверное, почему так мало*

*людей этим занимаются.*

*Генри Форд*

В настоящее время содержание образования обогащается новыми процессуальными умениями, творческими решениями. В связи с этим обоснована необходимость развития игровой формы обучения, которая обладает существенным признаком – четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом и характеризуется учебно-познавательной направленностью.

В наше время все страны мира желают обеспечить все сферы жизни квалифицированными специалистами. Это же касается и специалистов сферы обслуживания. Одним из важных ключевых моментов, является наличие высококвалифицированных специалистов, что, прежде всего, зависит от качества образования и уровня подготовки обучающихся

Мы живем в мире, где информация и все, что с ней связано, имеет большое значение и оказывает огромное влияние на многие процессы во всех сферах деятельности. Поэтому на рынке труда, сегодня востребованы специалисты, которые не только хорошо владеют знаниями профессионального характера, но и могут применить их в различных ситуациях, требующих разумного решения в сжатые сроки.

Одним из видов деятельности является проведение игры «Брейн – ринг». Это интеллектуальная игра, в которой две команды игроков одновременно отвечают на один и тот же вопрос, причем команда, правильно ответившая первой, лишает соперника возможности отвечать на вопрос.

 «Брейн-ринг» - это особая интеллектуальная игра, проходящая на высоких скоростях, когда порой все решают доли секунд. Это соревнование скоростей - скорости мысли, скорости выбора версии, скорости принятия решения, скорости нажатия на кнопку. Это непредсказуемая игра, в которой зачастую азарт берет верх над рассудительностью, молодость над опытом, в которой фортуна вертится как флюгер.

Почему данную игру не перенести на урок по закреплению знаний. Ведь данный вид урока – игры помогает не только сформировать профессиональных и общих компетенций но и на формирование такие гибкие навыки как Софт скилс компетенции т.е: а именно таких как

- критичности мышления;

- ответственности;

- навыков принятия решения;

- лидерства;

- коммуникативных навыков;

- работоспособности;

- информационных навыков

- эмоциональные навыки и т.д

Совмещение в одной игре несколько видов деятельности, а именно:

- личностно- ориентированные технологии (разработаны индивидуальные задания для обучающихся, моделировано исследовательское (поисковое) мышление; организовано групповое занятия на основе диалога и имитационно-ролевых игр; учебный материал сконструирован для реализации метода исследовательских проектов, выполняемых самими учениками, что позволяет дифференцированно подходить к каждому участнику игры как по отдельности так и в команде в целом);

 - технологии сотрудничества (способствует выработке способности к психологической совместимости в группе (команде), толерантности, творческому контакту с членами команды;

- технологии проблемного обучения (учит сравнивать, анализировать, выдвигать гипотезы, объяснять, что является первыми шагами профессионально -направленной деятельности будущего специалиста),

- ИКТ технологии (умение владеть информационными технологиями не только во время игры но и при проверки знаний);

- рефлексивные технологии (способствуют формированию профессиональной компетентности студента, основываясь на его способности к оценке собственной деятельности. При этом он оценивает не только свои профессиональные способности, но и личностные качества, которые способствуют освоению материала и достижению соответствующих результатов .

Главными действующими лицами, конечно, являются команды знатоков.

Задание командам. Оно состояло из нескольких этапов:

1 Раунд РАЗМИНКА. Командам сначала были озвучены правила раунда (Разминки) и предлагалось ответить на вопросы по теме программы, и каждая команда поднимала руку и давала ответ, остальные команды так же слушали и дополняли ответы соперников. За каждый правильный ответ команда получала жетон т.е 1 балл.

 «РАЗМИНКА». Ответить на вопрос

1. Когда при варке супов закладывают кислотосодержащие продукты? Почему?
2. Как подготавливают квашеную капусту для приготовления щей из квашеной капусты?
3. Какой рассольник заправляют льезоном?
4. Когда при варке супов закладывают пассированные овощи?

2 Раунд ПРАКТИЧЕСКИЙ. В этом раунде так же участвуют все члены команды, но в разных заданиях.

Это командная игра, каждая команда делится на три подгруппы (т.е. члены команды распределяют свои силы сами)

1 -шеф, и су-шеф (сильные) производственная ситуация

2 -повара (средние) разгадать кроссворд

3 -помощники повара (слабые) дополнить схему приготовления супа

Каждой подкоманде выдается свое практическое задание, с которым они должны ознакомится и выполнить)

За каждую правильно выполненную работу команда получала по 8 баллов, а общее число баллов в этом задании было 24балла.

В этом раунде был конечно и минус, сильные ребята долго прорешивали ситуацию, в которой была дана ситуация и к ней ответы. У ребят возникла проблема в такой форме решения задач, на уроках мы решаем ситуации, но в более простой форме: рассчитать расход продуктов или учесть взаимозаменяемость продуктов, а в этой ситуации я попробовала объединить несколько дисциплин в одной ситуации (охрана труда, и МДК, и санитария и гигиена, и основы профессиональной деятельности и многие другие дисциплины)

3 Раунд КОНКУРС ШАРАД. На экране командам показывались картинки , и команды должны были объединить в единое целое и дать ответ, за правильный ответ команда получает 1 балл.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ЭТАП. Каждому студенту предлагается оценить свою командную работу по рейтингу, т.е. самому активному поставить 1, а самому пассивному 6. на столе лежали карточки в которых вы должны проставить от 1 до 6 у каждого члена команды. После этого ребята сдают карточки.

Пока жюри подводит итоги, а я подсчитывала рейтинг, ребята закрепляют свои знания проходя онлайн-тест.

Затем проводилась рефлексия , было ли комфортно на таком нетрадиционном уроке, интересно или вам что-то не понравилось. на столе лежали разноцветные смайлики и ребята поднимали их.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ЗеленыйУрок понравился, трудностей при выполнении заданий не возникло, я удовлетворен уроком, я получил положительный заряд энергии, я доволен своей работой на кроке | ЖелтыйУрок был интересен, на уроке я работал не плохо, Возникали некоторые затруднения в решении некоторых задач | КрасныйМатериал урока показался сложным, на уроке мне было трудно. |

Далее было выдано ДЗ (составить ТК на блюдо к ЛПР)

За данный урок обучающие получили массу эмоций, повторили и закрепили свои знания.

Методики современных игр позволяют рационально сочетать профессиональный интерес обучающихся к новым методам обучения, дух соперничества и коллективизма.

Проведение мероприятия в форме популярной интеллектуальной игры "Брейн-ринг" способствует развитию познавательных интересов, интеллектуальных и творческих способностей обучающихся в процессе изучения общепрофессиональных дисциплин.

И вот как поделился своими впечатлениями о турнире игрок команды, одержавшей победу: «Я почти ни капельки не волновался. Когда сидишь за игровым столом, очень хочется правильно ответить. Самое трудное привести мысли в порядок. Все прошло на одном дыхании стремительно, захватывающе и очень ярко. И, несмотря на серьезность состязания, атмосфера была добрая и даже веселая. Играть - это здорово!».

Напряжение, азарт, накал страстей, быстрота реакции, яркие эмоции - таким запомнился этот урок «Брейн – ринг» всем его участникам.