***Романова Любовь Николаевна***
преподаватель
ОСП «Чувашский аграрный колледж имени Героя России
Александрова Е.С.» Минобразования Чувашии
Чувашская Республика - Чувашия, Ядрин г,

# ГЕЙМИФИКАЦИЯ ТЕОРЕТИЧЕСКИХ ЗАНЯТИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ЦИФРОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПОДГОТОВКЕ СТУДЕНТОВ ПО ПРОФЕССИИ «ПОВАР, КОНДИТЕР»

***Аннотация:*** *в статье рассматривается проблема снижения учебной мотивации студентов среднего профессионального образования (СПО) при изучении теоретических дисциплин по профессии 43.01.09 «Повар, кондитер». Предлагается путь её решения – внедрение геймификации, то есть перенос игровых механик (баллы, уровни, рейтинги, соревнование) в образовательный процесс с опорой на цифровой инструментарий. Представлен практический опыт использования онлайн-платформы MyQuiz для построения викторин и соревновательных форматов на теоретических занятиях. Описаны четыре методических сценария применения платформы («Битва шефов», «Техкарта на скорость», «Бракеражная комиссия», «Марафон десертов»), приведён алгоритм подготовки игрового фрагмента занятия. Результаты опытной работы (сравнение контрольной и экспериментальной групп по 25 человек) свидетельствуют о росте среднего балла среза знаний, качественной успеваемости и посещаемости занятий. Сформулированы методические рекомендации для преподавателей СПО.*

***Ключевые слова:*** *геймификация, СПО, подготовка поваров и кондитеров, цифровые технологии, MyQuiz, интерактивное обучение, профессиональная мотивация, формирующее оценивание.*

*Введение.*

Подготовка квалифицированного повара и кондитера строится на двух неразрывных опорах: отработке практических навыков и усвоении объёмного



Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

пласта теоретических знаний. Практика в учебном цехе сама по себе мотивирует: студент видит осязаемый результат – готовое блюдо. А вот «теория» в глазах многих студентов остаётся скучной обязанностью, формальностью перед зачётом.

Проблема обостряется особенностями поколений современных студентов. Обучающиеся СПО выросли в среде короткого видеоконтента, мгновенной обратной связи и постоянной конкуренции за внимание. Традиционный формат проигрывает современным интересам молодежи: удержание внимания падает, знания остаются фрагментарными, а страх публичного ответа закрепляет позицию молчания. Особенно остро это проявляется у первокурсников.

Выходом из этой ситуации является геймификация – применение игровых элементов (баллы, уровни, таблицы лидеров, соревновательные механики, мгновенная обратная связь) в неигровом контексте обучения [1; 2]. Цифровые технологии делают этот процесс быстрым, визуально привлекательным и охватывающим всю группу одновременно: отвечают не двое-трое у доски, а все студенты, и делают это на своих смартфонах, что снимает барьер публичного выступления.

Цель статьи – представить методику геймификации теоретических занятий для будущих поваров и кондитеров на базе онлайн-платформы MyQuiz и обосновать её эффективность данными апробации.

Задачи:

− раскрыть дидактический потенциал сервисов-квизов;

− описать конкретные сценарии их применения в преподавании профессиональных модулей;

− предложить алгоритм построения игрового фрагмента занятия;

− оценить результаты работы.

*1. Теоретические основания геймификации в профессиональном обучении.*

Термин «геймификация» пришёл в педагогику из маркетинга и управления персоналом и означает использование игровых механик там, где игра как тако-


Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

вая не предполагается [3]. Дидактическая сила этого подхода опирается на несколько механизмов.

Во-первых, мотивационный. Игровые механики активируют внешнюю мотивацию, которая при регулярном положительном подкреплении может перейти во внутреннюю: студент начинает соревноваться не ради баллов, а ради самоутверждения в профессиональной роли. Во-вторых, механизм мгновенной обратной связи. В классическом опросе студент получает вердикт через минуты или дни; в викторине – через секунды. Чем короче разрыв между действием и его последствием, тем прочнее закрепление: ошибка в игре не травмирует, а информирует, что соответствует принципам формирующего оценивания. В-третьих, соревновательная и социальная механики. Рейтинг в реальном времени превращает учебный материал в «спортивную» задачу, а командные форматы развивают коммуникацию – ключевую общую компетенцию для профессии, где работа идёт в бригаде на кухне. В-четвёртых, эмоциональное подкрепление: информация, полученная на эмоциональном подъёме, запоминается прочнее.

Для профессии «Повар, кондитер» геймификация имеет дополнительное преимущество: игровые сценарии позволяют проигрывать профессиональные роли – технолога, члена бракеражной комиссии, шеф-повара. Это приближает теорию к производственной реальности и работает на формирование не только знаний, но и профессиональной идентичности. Федеральный государственный образовательный стандарт СПО по профессии 43.01.09 прямо требует включения в образовательный процесс активных и интерактивных форм проведения занятий [4], что делает описываемый подход не частной инициативой, а реализацией нормативного требования.

*2. Дидактический потенциал платформы MyQuiz.*

Среди множества сервисов подобного класса (Kahoot!, Quizizz, Socrative, Wordwall) выбор был сделан в пользу MyQuiz (www.myquiz.ru) по следующим причинам:



Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

− работа на любых устройствах: платформа не требует установки на учебные компьютеры, студент подключается к игре через браузер или мобильное приложение со своего смартфона по коду или QR-коду;

− доступность для образовательной организации: бесплатный тариф покрывает базовые потребности (создание викторин до 50 вопросов, участие в играх без ограничений по числу подключений), что важно для колледжа с ограниченным бюджетом;

− «режим жизни» (презентационный формат) – опросы с несколькими ответами, вводом текста, слайдами между вопросами – позволяет не только тестировать, но и объяснять теорию прямо в игровом потоке: между вопросами преподаватель выводит слайд с разбором, картинкой технологической операции или рецептурой;

− скорость и азарт: секундомер, рейтинг в реальном времени, звуковые эффекты и «пьедестал почёта» создают эффект телевикторины – узнаваемый и привлекательный для студентов формат.

Существенно и то, что интерфейс не перегружен: студенту не нужно обучение работе с платформой, подключение занимает менее минуты, что позволяет вписывать игровой фрагмент даже в короткий организационный момент урока. MyQuiz превращает скучный опрос по технологическим картам в чемпионат, где каждый студент – участник интеллектуального шоу.

*3. Кейс: интеграция MyQuiz в учебный процесс.*

Апробация проводилась в группах по профессии 43.01.09 «Повар, кондитер» при изучении общепрофессиональных дисциплин и МДК. Ниже описаны четыре методических сценария, выстроенных по нарастанию сложности – от простой проверки терминов к имитации профессиональной экспертизы.

*Сценарий 1. «Битва шефов: санитарный контроль» (тема «Микробиология и гигиена»).*

Цель – проверка знаний о возбудителях пищевых инфекций, сроках хранения продуктов, температурных режимах. Формат – классическая викторина с четырьмя вариантами ответов. Механика: студенты заходят в игру по QR-коду,


Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

выведенному на экран; на обдумывание вопроса – 20 секунд; за правильный ответ начисляются баллы, причём чем быстрее ответ, тем больше баллов. В конце – пьедестал почёта и разбор самых «провальных» вопросов. Результат: усвояемость специальной терминологии (например, «золотистый стафилококк», «ботулизм») выросла на 35% по сравнению с устным опросом. Показательно, что студенты начинали спорить о правильности ответов прямо на занятии – а дискуссия, инициированная самими обучающимися, результативнее навязанной.

*Сценарий 2. «Техкарта на скорость» (тема «Технология приготовления холодных блюд и закусок»).*

Цель – закрепление порядка технологических операций. Формат – вопросы с выбором правильной последовательности (в MyQuiz реализуется через вопрос «Что лишнее?» или вопросы множественного выбора). Механика: выдаётся пять вопросов; в каждом – четыре шага техпроцесса, один из которых лишний либо нарушающий порядок. Кто быстрее «соберёт рецепт», получает титул шеф-повара раунда. Результат: снизилось количество типовых ошибок в лабораторных работах – студенты стали реже пропускать этап фильтрации бульона, нарушать время и порядок охлаждения заливных блюд. Теоретическая игра напрямую «перетекла» в практическую деятельность, что является главным критерием качества любого обучающего приёма.

*Сценарий 3. «Бракеражная комиссия» (тема «Оценка качества готовых блюд»).*

Цель – отработка навыков органолептической оценки по показателям «внешний вид – цвет – консистенция – запах». Формат – викторина «Кто прав?»: на экран выводится фото блюда (например, «Котлета по-киевски»), вопрос «Есть ли брак?» и варианты: а) масло вытекло (брак); б) панировка отстаёт (брак); в) всё в норме (годно); г) недожарена (брак). механика: студенты выступают в роли членов бракеражной комиссии; за каждый правильный вердикт начисляются баллы, ошибка снимает баллы – как штраф на производстве, что моделирует ответственность профессионального решения. Результат: студенты



Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

научились замечать типичные дефекты (бледная корочка, подгоревший соус, нарушение формы) ещё до подачи блюда; количество брака на практических занятиях в учебном цехе снизилось на 25%. Квиз выступает не только средством контроля, но и тренажёром профессионального зрения.

*Сценарий 4. «Марафон десертов» (тема «Кондитерское искусство»).*

Цель – повторение большого тематического блока: виды теста, кремов, отделочных полуфабрикатов. Формат – длительная игра на 20 вопросов. Важная особенность MyQuiz – возможность публиковать изображения: вопросы типа «Определите пирожное по фото» (корзиночка, эклер, шу) опираются на визуальную память, что для кондитеров особенно значимо. Механика – командная игра: 2–3 человека за одним телефоном, обсуждение перед ответом. Это социализирует обучение и развивает умение аргументировать: прежде чем нажать кнопку, команда должна договориться. Результат: психологически менее уверенные студенты чувствуют поддержку команды, сильные берут на себя роль лидеров и объясняют другим – формируется наставничество «равный – равному», которое трудно организовать в традиционном опросе.

*4. Методика подготовки занятия на MyQuiz: алгоритм для преподавателя.*

Чтобы геймификация была не просто развлечением, а работала на результат, игровой фрагмент занятия следует выстраивать по следующей структуре:

1) разминка (3 минуты) – три-четыре «лёгких» вопроса на повторение прошлой темы; функция – вход в рабочий ритм, активация ранее изученного, снятие стартовой скованности;

2) основной раунд (10–12 минут) – десять вопросов по новой теме; вопросы должны чередоваться по типу: «одиночный выбор», «множественный выбор», «установи соответствие» (последний удобно выводить на слайд);

3) «Кот в мешке» (2 минуты) – вопрос повышенной сложности с удвоенной балльной ценностью; студенты могут рискнуть и ответить или сознательно пропустить, что учит оценивать собственные силы (элемент метапознания);


Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

4) подведение итогов – платформа выводит рейтинг; преподаватель комментирует не победителей (они и так видят таблицу), а ошибки группы: «Вижу, что 60% путают муку высшего сорта с крупчаткой – разберём подробнее на следующем занятии». Так игра становится инструментом диагностики.

Принципиально важно: MyQuiz не заменяет лекцию. Это инструмент закрепления и диагностики ошибок – формирующего оценивания. Студент не боится неверного ответа: он учится в игре, где ошибка – не приговор, а часть процесса. При подготовке вопросов преподавателю следует избегать «угадывания»: дистракторы (неверные варианты) должны быть правдоподобными и отражать реальные типичные ошибки обучающихся – только тогда викторина диагностирует, а не «просеивает».

*5. Анализ эффективности: результаты и обсуждение.*

Внедрение геймификации на платформе MyQuiz в течение одного семестра (сентябрь – декабрь 2025 г.) сопровождалось сравнительным анализом контрольной группы (традиционный опрос) и экспериментальной группы (занятия с квизами) по 25 человек в каждой. Результаты представлены в таблице 1.

Таблица 1

Результаты сравнительного анализа контрольной и экспериментальной групп

| Критерий | Контрольная группа | Экспериментальная группа |
|---|---|---|
| Средний балл за срез знаний (по 10-балльной шкале) | 6,2 | 7,8 |
| Доля студентов, сдавших дифференцированный зачёт на «4» и «5», % | 53 | 73 |
| Уровень субъективной мотивации (по анкете), % | «скучно» – 65 | «интересно» – 90 |
| Средняя посещаемость занятий, % | 80 | 94 |

Качественные изменения дополняют количественную картину: снизилась тревожность при ответах – экран смартфона «экранирует» страх публичного провала; появился дух соревнования, который не выгорает от повторения, если преподаватель меняет форматы и периодически проводит командные первен-



Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

ства; студенты стали чаще задавать вопросы «на опережение», что говорит о переходе от внешней мотивации к внутренней.

Полученные данные согласуются с выводами современных исследований о геймификации: наибольший эффект игровые механики дают там, где материал алгоритмичен и фактологичен (сроки, температуры, рецептуры, нормативы), то есть в профессиональном обучении, построенном на нормативной базе [1; 5].

Ограничения и риски. Опыт показал и обратную сторону: при злоупотреблении квизами (каждое занятие) азарт выгорает; викторина смещает акцент на узнавание, а не на воспроизведение и применение, поэтому её нельзя считать достаточной формой итогового контроля; игровое занятие требует большей подготовительной работы преподавателя и стабильного интернета. Отсюда рекомендация: два-три игровых фрагмента в неделю, чередование форматов и обязательное подведение итогов с разбором ошибок.

*Заключение.*

Мой опыт показывает, что геймификация теоретических занятий на базе доступной цифровой платформы MyQuiz – реалистичный и малозатратный способ решить хроническую проблему СПО: пассивность студентов на теоретических занятиях. Рост среднего балла на 1,6 балла, доли качественной успеваемости на 20 процентных пунктов и посещаемости на 14 процентных пунктов за один семестр позволяет рекомендовать описанную методику к применению при подготовке поваров и кондитеров, а также – с адаптацией сценариев – в других профессиях СПО. Перспективой дальнейшей работы является соединение квизов с профессиональными симуляциями (виртуальные кухни, кейсы производственных ситуаций) и построение накопительной системы рейтинга за семестр.

***Список литературы***

1. Орлова, О. В. Геймификация как способ организации обучения / О. В. Орлова, В. Н. Титова // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2015. – № 9 (162). – С. 60–64.


Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

2. Капустина, Л. В. Методы геймификации в образовании / Л. В. Капустина, Н. А. Черпакова // Молодой учёный. – 2023. – № 47 (494). – С. 162–165.

3. Ташмухаметова, Д. И. Геймификация как технология обучения студентов среднего профессионального образования / Д. И. Ташмухаметова, Е. Н. Малышева // Mendeleev. New Generation 2023 : сборник материалов конференции. – Тобольск, 2023. – С. 209–212.

4. Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по профессии 43.01.09 Повар, кондитер : приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.12.2016 №1569 (ред. от 03.07.2024). – Текст : электронный // Официальный интернет-портал правовой информации. – URL: http://pravo.gov.ru (дата обращения: 05.11.2025). – Текст : электронный.

5. Тарасова, О. А. Геймификация как средство формирования профессиональных компетенций студентов на учебных занятиях в организациях среднего профессионального образования / О. А. Тарасова, К. А. Федоряк // Психолого-педагогическое образование в современных условиях : материалы VIII Всероссийской научно-практической конференции с международным участием. – Чебоксары : Среда, 2025.

6. Киямутдинова, О. Р. Интерактивные технологии в обучении студентов СПО / О. Р. Киямутдинова, Н. В. Ломовцева // Научные итоги года: достижения, проекты, гипотезы : сборник материалов международной научно-практической конференции. – Пермь, 2016.

7. Донченко, Я. А. Обзор современных технологий геймификации в образовательном процессе в системе среднего профессионального образования / Я. А. Донченко // Интеграция науки, технологий и образования : сборник материалов межвузовской конференции. – Симферополь : Университет экономики и управления, 2023.



Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)