

Государственное профессиональное образовательное учреждение
«Краснокаменский промышленно-технологический колледж»

Методическая разработка
викторины «Знатоки - технологи»
по специальности 19.02.08 Технология мяса и мясных продуктов

Разработала:
преподаватель проф. дисциплин
Эпова Марина Николаевна

г. Краснокаменск 2021

Методическая разработка
викторины «Знатоки - технологи»
по специальности 19.02.08 Технология мяса и мясных продуктов

Человеческая культура возникла и разворачивается в игре, как игра.
Й. Хейзинга

Игра наряду с трудом и учением – один из основных видов деятельности человека, удивительный феномен нашего существования. Человеку присуща потребность в игре, которая особенно сильно проявляется в детском и подростковом возрастах.

Внеурочное мероприятие в форме викторины «Знатоки - технологи» для студентов, обучающихся по специальности **19.02.08 Технология мяса и мясных продуктов**, проводится в рамках декады кафедры естественно-технологического цикла. В викторине участвуют две команды, в состав жюри входят преподаватель профессиональных дисциплин и мастер производственного обучения. Участникам предлагается ответить на вопросы и выполнить упражнения, что позволяет повысить интерес к освоению выбранной специальности.

Цель мероприятия:

1. формирование знаний и умений по по специальности **19.02.08 Технология мяса и мясных продуктов**

2. расширение межпредметных знаний;
3. расширение кругозора, эрудиции, логического мышления студентов.

Задачи:

1. Образовательные:
 - обобщить и систематизировать знания и способы действий по спецдисциплинам «Анатомия сельскохозяйственных животных», **ПМ. 01 Приёмка, убой и первичная переработка скота, птиц и кроликов**

- способствовать повышению интеллектуального уровня студентов,
2. Развивающие:

- способствовать развитию познавательного интереса к спецпредметам по осваиваемой специальности;

- способствовать развитию творческих способностей студентов;

- развивать чувство ответственности.

3. Воспитательная:

- воспитывать любовь к избранной специальности;

- воспитывать у студентов навыки конкурентной борьбы

Методы обучения: проблемные, игровые, практические.

Образовательные технологии: информационно-компьютерные технологии в сочетании с игровыми методами обучения.

Оснащение: проектор, компьютер, мультимедийная презентация ([приложение 1](#)) к проведению викторины, раздаточный материал для студентов, оценочный лист ([приложение 2](#)).

Продолжительность мероприятия: 45 минут (1 урок).

Мероприятие способствует формированию общих и профессиональных компетенций:

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, выбирать типовые методы и способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество.

ОК 3. Принимать решения в стандартных и нестандартных ситуациях и нести за них ответственность.

ОК 4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности

ОК 6. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, потребителями.

ОК 7. Брать на себя ответственность за работу членов команды

(подчиненных), результат выполнения заданий.

ОК 8. Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации.

ПК 1.1. Проводить приемку всех видов скота, птицы и кроликов.

ПК 1.2. Производить убой скота, птицы и кроликов.

ПК 1.3. Вести процесс первичной переработки скота, птицы и кроликов.

ПК 1.4. Обеспечивать работу технологического оборудования первичного цеха и птищецеха.

Ход викторины

Вступительное слово:

Добрый день, уважаемые гости, участники, болельщики, все кто собрались в этой аудитории! Я знаю, что здесь сидят настоящие знатоки своей специальности. Этот день необычный. А необычный он тем, что сегодня мы проводим викторину «Знатоки - технологи» и сегодня соревнуются команды студентов групп ТТ-23 и ТТ-33. Вести нашу игру будет студентка группы ТТ-33.

Ведущий представляет команды и их капитанов и членов жюри:

- Команда «Деликатесы»

- Команда «Технологи»

Жюри – преподаватель профессиональных дисциплин и мастер производственного обучения.

Ведущий: любая игра начинается с разминки. Сейчас я буду задавать вопросы каждой команде и если она ответить не сможет, то отвечает другая команда. За каждый правильный ответ вы будете получать отруб (пазл) животного (*коровы*). В конце игры вы должны будете составить из отрубков (пазлов) животное (*корову*).

Конкурс «Разминка».

«Закончи пословицу» (*пословицы о колбасе и мясе*).

Ешь щи с мясом, а нет (*так хлеб с квасом*).

Живая кость (*мясом обрастает*).

Знает кошка (*чье мясо съела*).

В степи и жук (*мясо*).

Если бы у колбасы были крылья (*то лучшей птицы бы не было*).

Лучшее мясо (*это колбаса*).

Каждая сосиска себя представляет (*краковской колбасой*).

Была бы свинка (*будет мясо, будет и щетинка*).

Рыба — вода, ягода — трава, только мясо (*еда*).

Мясо в пирогах, (*что река в берегах*).

Подведём итоги и узнаем, кто заработал больше очков.

Подведение итога конкурса

А теперь перейдём к следующему заданию.

Конкурс «Дегустатор»

От каждой команды приглашаются по два человека, которым завязываются глаза. Их задача определить на вкус вид и сорт колбасы и колбасных деликатесов.

Подведение итога конкурса

Конкурс «Слово за слово»

Заполни, пропущенные буквы:

					К						
--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--

- блюдо из мяса (традиционно - баранина) мелкой нарезки, обычно маринованного, приготовляемое гриллированием (в просторечии - «жарением») на металлических или деревянных прутьях

-это кусок мяса на косточке. (*Шашлык, котлета*)

					С	А				
--	--	--	--	--	---	---	--	--	--	--

-пищевой продукт, представляющий собой мясной фарш в продолговатой оболочке. Может содержать один или несколько видов мяса.

-итальянская сыровяленая колбаса со специями;

(Колбаса, салями)

											Т							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--

-промышленная продукция, подлежащая последующей обработке или используемая как составная часть другого более сложного вида продукции

-в отличие от котлеты, они делаются в виде шарика, панируется в муке, а не в сухарях, в них почти всегда добавляют добавки-наполнители.

(Полуфабрикат, тефтели)

						П												
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

-поджаренный, продолговатой формы кусок отбивного нежирного мяса свинины, баранины, телятины

-блюдо в виде отварных изделий из пресного теста с начинкой из рубленого или молотого мяса или рыбы.

(эскалоп, пельмени)

						А												
--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

— Эту часть используют для жарки целиком порционными кусками, а так же для приготовления котлет натуральных.

- Назовите нарезанный порционный п\ф :

(корейка, антрекот)

			Ш															
--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

-мясная или рыбная мякоть, измельченная в мясорубке

-тонкая отбивная котлета.

Ответ: (фарш, шницель)

А теперь попросим наше уважаемое жюри подвести итоги, по результатам конкурсов.

Подведение итога конкурса

4.Конкурс «Схема»

Вам нужно из карточек составить схему обработки шёрстных субпродуктов.

Схема обработки шёрстных субпродуктов

- 1.Приём сырья.
- 2.Шпарка при температуре 65-68⁰ С в течение 6-15 мин.
- 3.Очистка от волоса или щетины.
- 4.Снятие копыт с ног и путового сустава.
- 5.Опалка при температуре 800-850⁰ С в течение 2-3 мин.
- 6.Очистка от сгоревшего волоса (щетины) и эпидермиса.
- 7.Сортировка субпродуктов по видам.
- 8.Укладывание в ёмкости.
- 9.Холодильник.

Конкурс болельщиков

Пока команды собирают схему, давайте проведём конкурс среди болельщиков. Вы своими ответами поможете набрать очки своим командам.

- 1.Жидкость, выжатая из овощей и фруктов. (*Сок*)
- 2.Что необходимо в незначительных количествах для жизнедеятельности живых организмов? (*Витамины.*)
- 3.Распространенный вид закусок. (*Бутерброд.*)
- 4.Холодное блюдо из мелко нарезанных овощей. (*Винегрет.*)
- 5.Что возбуждает вкусно приготовленная пища? (*Аппетит.*)
- 6.Что нужно добавить, чтобы получить опарное тесто? (*Дрожжи.*)
- 7.Два сложенных вместе ломтика хлеба с маслом и колбасой. (*Сандвич.*)
- 8.Что дает человеку энергию? (*Пища.*)

Подведение итогов конкурсов.

5. Конкурс «Анаграммы» мякотных субпродуктов

Кызя (Язык)

Вилер (ливер)

Ецдрес (сердце.)

Ченьпе (печень)

Ёгкиле (Лёгкие)

Ямыв (Вымя)

чкиоп (почки)

Подведение итога конкурса

6. Конкурс поэтический для капитанов.

Задание: Из набора слов составить стихотворение.

Сервелат ГОСТ, много, ешь, рост, здоров, докторская, сделана, большой,

Примерный ответ: *(Сервелат готовим строго, ГОСТ для нас всегда суров. Не бывает его много. Ешь его и ты здоров! Докторская хороша, Сделана по ГОСТу, Кушайте вы не спеша для большого роста.)*

Чайная, сказка, бутерброд, цел, вред, русская, слава, потребление, утро, сила.

Примерный ответ: *(Чайная колбаска-это вроде сказки. Бутербродик съешь один. Будешь цел, и не вредим. Русская, молочная. Также очень славится. Потребляйте вы с утра, Силушка прибавится.)*

Конкурс болельщиков

Пока капитаны пишут стихи, мы проведём ещё один конкурс с болельщиками. В этом конкурсе могут принять участие и участники команд, чтоб заработать себе баллы. Сейчас мы вспомним поговорки и пословицы о животных, я вам задаю вопрос, а вы отвечаете пословицей или поговоркой

Вопросы:

1. О каком животном говорят, что его ноги кормят? *(Волка ноги кормят)*
2. У кого молоко на языке? *(Молоко у коровы на языке)*
3. Какое животное не знает правил этикета? *(Посади свинью за стол - она и ноги на стол)*
4. Жадина на сене? *(Собака на сене - сама не ест и другим не даёт)*
5. Недруг для свиньи *(Гусь свинье не товарищ)*
6. Придворная кормилица? *(Корова на дворе - харч на столе)*
7. Кто уцелеет, если волки сыты? *(И волки сыты, и овцы целы)*

8. Горный свистун? (*Когда рак на горе свистнет*)
9. Какое животное можно назвать хвостатой сплетницей? (*Сорока на хвосте принесла*).

Подведение итогов конкурса капитанов. Слово жюри.

7. Конкурс «Ребусы».

Ответы:

Подведение итога конкурса

8. Конкурс «Пантомима»

Задание:

Все игроки, кроме впереди стоящих, отворачиваются. Первые игроки команд выбирают карточку, прочитав слово, бегут до следующего игрока, разворачивают его и описывают мимикой животное. В слух говорить нельзя. Если игрок не понял, ему нужно помотать головой, если понял – кивнуть. Последний участник называет слово вслух. Кто быстрее?

Подведение итогов, определение победителя.

Рефлексия: составить из отрубков животное (корову)

Преподаватель: поздравление, вручение сертификатов участникам.

Литература

1. Зуев Н.А. Технологическое оборудование мясной промышленности. Мясорубки. Уч. пособие. 2019
2. Федоренко В. Ф., Мишуров Н. П., Коноваленко Л. Ю. Инновационные технологии, процессы и оборудование для убоя животных на мясокомбинатах, мясокомбинатах, мясохладобойнях и переработки побочного сырья 2-е изд. 2019
3. Пронин В.В., Фисенко С.П., Мазилкин И.А. Технология первичной переработки продуктов животноводства. Уч. пособие, 2-е изд., стер. 2018
4. Зонин В.Г. Современное производство колбасных и солено-копченых изделий. 2е изд., перераб. и доп. 2017

5. В. Д. Косой, С. А. Рыжов, В. П. Дорохов Совершенствование производства колбас (теоретические основы, процессы, оборудование, технология, рецептуры и контроль качества). 2-е изд., исправ. и доп. 2018

Приложение 1

Оценочный лист викторины «Знатоки - операторы»

№	Конкурс	Команда	Команда	Баллы
1	Конкурс «Разминка»			
2	Конкурс «Дегустатор».			
3	Конкурс «Слово за слово»			
4	Конкурс «Схема»			
5	«Анаграммы» мякотных субпродуктов			
6	Конкурс поэтический для капитанов			
7	Конкурс «Ребусы»			
8	Конкурс «Пантомима»			

Председатель жюри _____

Члены жюри _____

