

## **РОЛЬ ІГРОВОГО ПРОЕКТУВАННЯ У НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ**

**Зінченко О.І., Бородіна Н.Ю.**

*Національний технічний університет  
«Харківський політехнічний інститут»,  
м. Харків*

В останні роки на кафедрі теорії і систем автоматизованого проектування механізмів і машин Національного технічного університету “Харківський політехнічний інститут” є практика проведення лабораторних робіт, захистів розрахунково-графічних робіт і курсових проектів у вигляді гри. З точки зору викладачів, які приймають участь у цій прогресивній формі навчання, вона є рушійною силою в удосконаленні знань студентів, а також у їх спілкуванні грамотною технічною мовою на ранніх стадіях навчання. Ігрове проектування неабияк сприяє інтересу молоді до предмету навчання, організовує їх і спрямовує до поставленої мети. Навіть ті студенти, які на початку семестру проявляли апатію до предмету навчання, у кінці семестру були зібрані та являлися ініціаторами різних видів контролю інших студентів. Контролюючи інших, вони показували і свій високий рівень знань.

Така форма навчання також веде до того, що студенти бажають показати знання кращі, ніж у інших. Вони звертаються до технічної літератури, глибоко аналізують матеріали лекцій, і кожен з них бажає виступити у ролі викладача. Це все дуже позитивно відображається у їх подальшому навчанні.

Була практика введення одного із студентів до складу комісії при захисті курсового проекту. Така форма гри ще більше зацікавила студентів. Вони дуже старанно готувалися до захисту. Член комісії – студент – підготував для них дуже якісні питання, які були підготовлені і освоєні студентами до моменту захисту. На самому захисті почувався дуже високий рівень підготовки всієї групи. Навіть студенти-іноземці підготували якісну доповідь і дуже добре орієнтувалися у своїх роботах.

Вважаємо за необхідне і подалі застосовувати такі методи у навчанні.