**Пермінова А.В.**

**ІГРОВІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ ДИСЦИПЛІНІ: «ТЕХНОЛОГІЯ ВИГОТОВЛЕННЯ ОДЯГУ» МАЙБУТНІХ ІНЖЕНЕРІВ-ПЕДАГОГІВ**

У наш час людство вступило в нове століття – століття проникнення в усі сфери життя інноваційних технологій, що вимагає оперативної та ефективної адаптації до нових умов існування, прискорених оволодінням новими знаннями. Однією з глобальних проблем ХХІ ст. є конструювання ефективного навчального середовища, яке буде дозволяти і заохочувати розгляд великої кількості перспектив, розвивати логічне мислення, відповідати особистим запитам студентів і допомагати розвивати їх інтуїцію.

Як відомо, інноваційна освітня діяльність – це складний процес, що потребує умілого, конструктивного управління. Впровадження інноваційних педагогічних технологій, зокрема ігрових методів навчання, суттєво змінює освітній процес, що дозволяє вирішувати проблеми розвивального, особистісно-орієнтованого навчання, диференціації, гуманізації, формування індивідуальної освітньої перспективи.

Покращення професійної підготовки майбутніх інженерів-педагогів у УІПА вимагає комплексного підходу, оскільки визначається факторами різного порядку: суб’єктивними, пов’язаними з готовністю учасників навчального процесу перейти до нових форм та методів роботи; об’єктивними мікрофакторами, пов’язаними зі змінами в організації навчального процесу у УІПА, пов’язаними із вирішенням проблем на рівні державної політики, а саме: модернізацією матеріально-технічної бази, приведенням у відповідність попиту на майбутніх інженерів-педагогів та їх пропозиції, створенням умов для здійснення маркетингових заходів для просування на ринку праці кінцевого продукту системи вищої освіти – висококваліфікованого інженера-педагога.

Ми вважаємо, що інтенсифікація творчого процесу у УІПА може формуватись та підвищуватись при виконанні ігрових форм та методів навчання, які активно повинні впроваджуваться в навчальний процес, зокрема при викладанні дисципліни: «Технологія виготовлення одягу» для майбутніх інженерів-педагогів швейного профілю. Саме такі форми та методи організації аудиторної та позааудиторної роботи сприяють підвищенню професійного рівня майбутнього фахівця. Провідне місце серед окремих новітніх технологій навчання займають ігрові технології навчання.

Впровадження ігрових технологій навчання дозволить викладачам інженерно-педагогічних вузів, якісно викладати зміст та дозволить отримати більш високі та якісні результати навчання. Основною метою використання ігрових технологій навчання є посилення інтелектуальних здібостей майбутніх інженерів-педагогів, підвищення особистої зацікавленості в отриманні теоретичних знань та практичних умінь, а також індивідуалізація процесу навчання і підвищення його результативності на всіх ступенях навчального процесу.