**Зюзік М.В.**

**Впровадження технологічних ігр у навчання**

Технологічна гра - це завжди гра з правилами, які накладають певні обмеження на спосіб ігрової діяльності, і якщо в сюжетно-рольовій грі ці обмеження стосуються в основному діяльності в цілому, то в технологічній грі вони належать до ігрових дій, за допомогою яких досягається мета діяльності.

Технологічна гра передбачає оволодіння технологічним змістом конкретної практичної діяльності. Гравець, що виконує ігрову дію з порушенням технології, не досягає мети гри, тобто та ігрова задача, що стоїть перед ним, залишається невирішеною.

На цьому, взагалі кажучи, будується педагогічний задум технологічної гри - навчати навичкам конкретної практичної діяльності у грі.

Завдяки цьому процес навчання мотивується потребами гри, а формальні завдання, які вирішуються в процесі навчання, природньо вписуються в контекст конкретної практичної діяльності. Досягти всього цього при звичайному побудові процесу навчання у вищій школі - практично ніколи не вдається, і тільки ігрове навчання проблему вирішує. Шлях до цього - в проектуванні технологічних ігор.

На відміну від сюжетно-рольових ігор у технологічній грі гравцеві не потрібно самому визначати сюжет і зміст своїх ігрових дій. Замість цього він стикається з ігровим завданням, які можна розв'язати, користуючись відомими технічними прийомами. Оволодіння цими прийомами й складають мету навчання в технологічній грі. Цілком зрозуміло тому, що технологічна гра не може бути створена шляхом експромту ні викладачів, ні тим більш вільною творчістю студентів.

Фахівці з машинобудування володіють необхідними знаннями в галузі розроблення, розрахунку та створення типових та нових виробів, технологічного обладнання, оснащення, проектування технологічних процесів пакування або виготовлення і складання та ін. Сферою їх діяльності є підприємства, установи, організації різного профілю та напрямку діяльності - машинобудування, автомобілебудування, транспорт, легка, переробна, хімічна, електронна галузі промисловості. В процесі навчання студенти освоюють сучасні методики проектування, конструювання, розрахунку із застосуванням традиційних і сучасні засобів і систем проектування. Фахівці здатні проектувати та розробляти сучасні технологічні процеси виготовлення виробів машинобудування, технологічні процеси та устаткування пакування для різних галузей промисловості тощо.

 Дуже складно виконати всі ці завдання та реалізувати все вище зазначене, без певної практичної підготовки. Для цього необхідно в процес навчання впроваджувати інноваційні технології, зокрема –технологічні ігри.

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Робота виконана під керівництвом асистента кафедри ПМПН Литвин О.В.