

# ДОСВІД ПРОВЕДЕННЯ ІГРОВОГО ПРОЕКТУВАННЯ НА КАФЕДРІ ТЕОРІЇ І СИСТЕМ АВТОМАТИЗОВАНОГО ПРОЕКТУВАННЯ МЕХАНІЗМІВ І МАШИН

Гречка І.П.

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

На кафедрі теорії і систем автоматизованого проектування механізмів і машин НТУ «ХПІ» при вивченні дисципліни «Теорія механізмів і машин» вже на протязі багатьох років проводиться ігровий курсовий проект, метою якого є: навчити студентів розробляти та проектувати машинні агрегати різних верстатів, брикетувальних автоматів, пресів; самостійно користуватися науково-технічною літературою; керувати колективом; приймати рішення в умовах невизначених технічних можливостей підприємства, оцінювати свої можливості; працювати у виробничих колективах в умовах конкуренції.

Організація курсового ігрового проектування передбачає об'єднання студентів в окремі проектні бюро для розробки колективних рішень в процесі виконання комплексного проекту на кожному окремому його етапі. Таким студентським проектним групам під силу вирішувати реальні інженерні завдання сучасного промислового виробництва, у них моделюються близькі до реальних виробничо-проектні відносини, що відповідають законам конкурентної інженерної творчості.

Особливості методичного забезпечення й організації проектування враховують ту обставину, що даний проект є комплексним, що представляє собою сукупність окремих, часом оригінальних проектних рішень, у рамках і програмах раніше вже вивчених студентами дисциплін по основах конструювання машин і механізмів, а також систем приводів цих механізмів. При такій організації навчального проектування явно простежується наступність результатів проектування, що сприяє оригінальності й глибині розробок, широкому творчому пошуку й рівню підготовки студентів за фахом. Залучення студентів до участі в ігровому проектуванні створює всі умови для виконання дипломного проектування в ігровому варіанті завдяки накопиченому інформаційному матеріалу, а також досвіду колективної роботи при проектуванні. Слід зазначити, що завдяки участі в ігровому проектуванні успішність студентів значно покращилася. До впровадження ігрового проектування біля 40 % студентів захищали курсовий проект з оцінкою «відмінно», а після впровадження ігрового проектування їх кількість, в середньому, зросла майже до 55 %, а на деяких факультетах і до 90 %.