

ОПЫТ ВНЕДРЕНИЯ ДЕЛОВЫХ ИГР ПО БЕРЕЖЛИВОМУ ПРОИЗВОДСТВУ В СИСТЕМУ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ*

НАГАЕВА Алёна Михайловна

студент

Научный руководитель:

АЛАДКО Олеся Ивановна

кандидат педагогических наук, доцент

ФГБОУ ВО «Югорский государственный университет»

г. Ханты-Мансийск, Россия

Данная статья посвящена разработке семинаров с использованием деловых игр по бережливому производству для студентов СПО, составлению методических рекомендаций по внедрению бережливого производства в образовательный процесс.

Ключевые слова: бережливое производство, система профессионального образования, лин-технологии, образовательный процесс, деловая имитационная игра.

Актуальность темы исследования определяется потребностью страны в специалистах, знающих инструменты бережливого производства и запросом партнеров лин-лаборатории Югорского государственного университета ГБПОУ «Муравленковский многопрофильный колледж» и ООО «Газпромнефть-Энергосистемы» по внедрению в образовательный процесс колледжа программ по бережливому производству с встроенными в них деловыми играми. Заказчики сталкиваются со сложностью внедрения программ обучения инструментам бережливого производства в учебный план, а также с отсутствием в подобных курсах имитационных и практикоориентированных форматов учебных занятий.

Суть проблемы в отсутствии учебно-методического комплекса по бережливому производству с применением деловых имитационных игр для студентов среднего профессионального образования (СПО), встраивания в образовательный процесс курсов или программ и включения в практическую часть таких программ современных имитационных игровых форматов. Отсюда, целью статьи является обобщение опыта по разработке и встраиванию в образовательный процесс «Муравленковского многопрофильного колледжа»

дисциплины по бережливому производству в практических занятиях которой, содержатся деловые имитационные игры.

В исследовании применялись следующие методы по решению проблемы: комплексный анализ учебных планов направлений обучения колледжа, SWOT-анализ, анализ стейкхолдеров, интервьюирование, наблюдение, апробация, организация и проведение деловых имитационных игр, сборка программы.

В ходе работ были выполнены задачи: 1) разработка деловых игр для студентов СПО по инструментам бережливого производства; 2) подготовка описания игр; 3) изготовление дидактического материала для проведения игр; 4) апробация игр со студентами СПО на базе Муравленковского многопрофильного колледжа.

Исследование проведено на основе заказа ООО «Газпромнефть-Энергосистемы» на базе государственного бюджетного профессионального образовательного учреждения Ямало-Ненецкого автономного округа «Муравленковский многопрофильный колледж».

Применялись следующие методы исследования: наблюдение, интегрирование, игровое моделирование, методы бережливого производства.

* Мероприятие проведено в рамках реализации в форме субсидий из федерального бюджета образовательным организациям высшего образования на реализацию мероприятий, направленных на поддержку студенческих научных сообществ

Теоретическая значимость исследования основана на теориях игр, доказывающих эффективность игрового формата обучения: теории игр Д. Неймана, Э. Бореля, А. Диксита, волновая экономическая теория Н. Кондратьева, теория организации коллективно-творческого дела И.П. Иванова, методологии экономических деловых игр А.С. Прутченкова.

Практическая значимость данного исследования имеет высокую степень, так как представляет интерес для предприятий, студентов СПО и преподавателей колледжа, реализующих программы бережливого производства.

Описанный в статье опыт может тиражироваться и масштабироваться, что позволит значительно повысить качество подготовки студентов СПО относительно запросов заказчика предприятия.

Повышение производительности труда является актуальной задачей для экономики в настоящее время. Один из возможных способов ее решения – это внедрение методов и инструментов бережливого производства в деятельность предприятий. Внедрение предполагает обучение персонала инструментарию бережливого производства.

Сегодня обучение можно организовать в любом формате: очное, заочное, дистанционное, смешанное. Однако переизбыток информации порождает проблемы, основанные на непонимании и непринятии теории, в частности бережливого производства, пред-

ставленной в формальном, традиционном виде. Как следствие – низкая вовлеченность персонала в процесс обучения, что порождает сопротивление внедрению инструментов бережливого производства.

В ходе исследования нами изучен практический опыт применения игровых форматов обучения в российских колледжах.

Методом бенчмаркинга мы сравнили несколько колледжей, которые уже внедряют бережливое производство в свою работу. Для сравнения были выбраны «Яковлевский педагогический колледж» город Строитель, «Белгородский педагогический колледж» и «Белгородский механико-технологический колледж» город Белгород. Колледжи сравнивались по следующим показателям: годы внедрения, количество дисциплин и бережливых проектов и количество проведенных мероприятий по внедрению дисциплин, изучающих бережливое производство в образовательный процесс.

В ходе сравнения нескольких образовательных программ, мы выбрали в качестве «эталона» «Яковлевский педагогический колледж». Он активно внедряет бережливое производство, проводит различные мероприятия и также является лидером среди остальных колледжей по количеству реализованных проектов.

На основании критериев и эталонного объекта, была составлена бенчмарка исследования (см. таблицу 1).

Таблица 1

БЕНЧМАРКА ИССЛЕДОВАНИЯ

Показатель (критерий)	Плановое значение	Минимальное значение	Максимальное значение	Значение компании-эталона
Муравленковский многопрофильный колледж				Яковлевский педагогический колледж
Год встраивания в образовательный процесс колледжа курсов и программ по бережливому производству	до июня 2023 (в течение учебного года)	2022 г. – начало 2023	2022 г. – июнь 2023	2018

Количество программ	3 программы	Модули в трех образовательных программах	3 программы	Разработанные программы по нескольким дисциплинам
Охват студентов	100% (360 студентов)	65,3% (235 студентов согласно опроснику)	100% (360 студентов)	100%

В ходе анализа объекта-эталона мы выявили для себя наиболее эффективный путь реализации нашего исследования, которому следовали в течение всего этого времени. В ходе реализации идеи нами было запланировано провести несколько мероприятий, разработать программу для стажировки студентов СПО на территории Югорского государственного университета и добиться высокой вовлеченности от студентов и преподавателей колледжа.

Решением данной проблемы могут послужить деловые имитационные игры. Игры представляют собой синергию теории и практики, способную повысить скорость обучения, и расширить познания в области бережливого производства.

Под деловой игрой понимается метод имитации принятия решений руководящими работниками или специалистами в различных производственных ситуациях, близких к реальным условиям, осуществляемый по заданным правилам группой людей с помощью тренажера при наличии конфликтных ситуаций или информационной неопределенности.

Суть деловой игры заключается в том, что команда, состоящая из 5-10 человек, моделирует работу производственного предприятия. Задача команды – оптимизировать его деятельность с помощью знаний, полученных перед игрой и в течение ее. Такая организация обучения позволяет применять обучаемым знания сразу же на практике и видеть результат, закреплять навыки и понимать механизм работы используемых технологий.

Деловые игры, в отличие от традиционных видов обучения, подразумевают более активное участие обучаемых, высокую вовлеченность в работу в команде, обмен мнениями. При этом участники игры сразу видят взаимосвязи между принятыми решениями и

ключевыми показателями, имеют возможность непосредственного общения и обсуждения полученных результатов.

Наиболее эффективным способом обучения бережливому производству являются деловые имитационные игры [5].

Имитационная игра – род деловой игры, не направленной на поиск решения конкретной социально-производственной задачи (ситуации) в интересах конкретного заказчика; имитация реальных задач. Учебные деловые игры применяются при обучении студентов, руководителей, специалистов и рабочих для развития у них навыков и умений по практическому использованию теоретических знаний при выполнении служебных обязанностей, т. е. в своей практической деятельности [2].

В ходе апробации мы разработали такие имитационные игры как:

1. Деловая имитационная игра «Железный беспорядок», учит организации рабочего места на складе и производстве.

2. Деловая игра-дебаты применяется при освоении мировых, федеральных, региональных трендов, знакомстве с нормативными-правовыми актами, документами, стандартами, ГОСТами и пр. Обучающиеся делятся на команды-пары (для подготовки аргументов и контр аргументов), задаются проблемные вопросы, активизирующие поллярные мнения. В ходе дебатов команды выработывают решение, осваивая при этом необходимую нормативную базу [3].

3. Деловые ролевые игры в формате «Мировое кафе» позволяют, работая в командах вырабатывать решения как внутри команды, так и участвовать в деятельности других команд, вносить свои предложения.

Также применялись деловые игры по изучению инструментов: SMART, Круг Деминга (PDCA), 5 почему?, диаграмма Исикавы,

мозговой штурм, матрица Эйзенхауэра, инструменты гибкого управления, kanban, Точное вовремя, потери, а также 5 С [1].

В ходе исследования разработаны авторские деловые имитационные игры [1], проведена их апробация на базе ГБПОУ ЯНАО «Муравленковского многопрофильного колледжа» в городе Муравленко и его филиале в городе Губкинский. В апробации приняли участие 360 студентов и 54 преподавателя. Проведено 9 мероприятий, в ходе которых выявлены условия, позволяющие встроить деловые имитационные игры в образовательный процесс.

Получена практическая новизна: выявлены условия, позволяющие внедрить в образовательный процесс рабочую программу «Основы бережливого производства»; выявлен образовательный эффект от применения деловых имитационных игр в практике ведения дисциплины: качество обучения по данной дисциплине выросло на 13%.

По результатам проведенных мероприятий, семинаров, курсов повышения квалификации и стажировок преподавателей колледжа на базе лин-лаборатории Югорского государственного университета в образовательный процесс колледжа были встроены рабочие программы дисциплин «Основы бережливого производства» для всех направлений обучения с практической частью, в которой к каждой теме разработана деловая имитационная игра.

Заключительный этап исследования включал в себя мониторинг результатов внедрения, обратную связь от участников исследования. Опросы по итогам апробации, отражающие восприятие студентами внедряемого курса и применения на нем деловых имитационных игр, показали: 75,5% будут пользоваться стратегией бережливого производства, 69,9% хоте-

ли бы, чтобы в их колледже был основан клуб по бережливому производству.

Заключение. В статье была рассмотрена проблема внедрения программы и курсов бережливого производства в учебный план Муравленковского многопрофильного колледжа, в части встраивания модулей «Основы бережливого производства» в образовательную программу.

В ходе исследования получены следующие выводы и результаты: имитационные деловые игры необходимы, они позволяют студентам освоить компетенции применения инструментов бережливого производства непосредственно в условиях колледжа, без выхода на реальное производство предприятий-партнеров. Обучаясь инструментам бережливого производства, студенты оптимизируют производственные процессы колледжа, что влияет на производительность труда его сотрудников, повышает качество обучения, влияет на качество преподавания других дисциплин. Студенты колледжа становятся более конкурентоспособными на рынке труда, т. к. специалисты со знанием инструментов бережливого производства более востребованы на рынке труда, что подтверждают работодатели-партнеры колледжа.

На основе полученных результатов и проведенном анкетировании мы можем сделать вывод, что предложенные практические занятия в формате деловых игр позволяют значительно повысить эффективность обучения, освоение новых компетенций и повысить уровень заинтересованности и вовлеченности студентов к бережливому производству.

Дальнейшие перспективы исследования заключаются в продолжении сотрудничества лин-лаборатории и колледжа, в продолжении работ по апробации курса, создании на базе колледжа студенческого клуба улучшателей.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аладко О.И. Организация учебной практики по освоению линтехнологий в вузе в новом дистанционном формате // Актуальные вопросы современной экономики. – 2021. – № 1. – С. 156-167.
2. Вэйдер М. Инструменты бережливого производства. Мини-руководство по внедрению методик бережливого производства. – Москва: Альпина Паблишер, 2020. – 125 с.

3. *Кремлев А.Г.* Теория игр: основные понятия: учебное пособие для вузов / под научной ред. А.М. Тарасьева. – Москва: Издательство Юрайт, 2022. – 141 с. – (Высшее образование). – ISBN 978–5–534–03414–1. – Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. – URL: <https://urait.ru/bcode/492642> (дата обращения: 03.02.2022).
4. *Рассел Дж.* Бережливое производство. – Москва: VSD, 2021. –134 с.
5. *Федорова Л.И.* Игра: дидактическая, ролевая, деловая. Решение учебных и профессиональных проблем: монография. – Москва: ФОРУМ: ИНФРА-М, 2022. – 174 с. – (Научная мысль). – ISBN 978–5–00091–749–7. – Текст: электронный. – URL:<https://znanium.com/catalog/product/1859020> (дата обращения: 02.02.2022). – Режим доступа: по подписке.

EXPERIENCE IN INTRODUCING BUSINESS GAMES ON LEAN PRODUCTION INTO THE SYSTEM OF SECONDARY VOCATIONAL EDUCATION

NAGAEVA Alena Mikhailovna

Student

Scientific adviser:

ALADKO Olesya Ivanovna

Candidate of Sciences in Pedagogy, Associate Professor

Yugra State University

Khanty-Mansiysk, Russia

This article is devoted to the development of seminars using business games on lean production for students of secondary vocational education, the preparation of methodological recommendations for the introduction of lean production into the educational process.

Keywords: lean, vocational education system, lean technologies, educational process, business simulation game.

К ОПРЕДЕЛЕНИЮ СОДЕРЖАНИЯ НАЦИОНАЛЬНО-КУЛЬТУРНОГО КОМПОНЕНТА В КОНТЕКСТЕ ИЗУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА

ПЛОТНИКОВА Ника Вадимовна

магистрант

ФГБОУ ВО «Донской государственный технический университет»

г. Ростов-на-Дону, Россия

Статья посвящена особому месту национально-культурного компонента на современном этапе развития общества. В культурном пространстве он является одним из самых значимых концептов лингвокультурологического направления. В данной статье рассмотрены основные труды, посвященные национально-культурной коннотации, а также корреляция настоящего понятия с изучением иностранного языка. Определена его роль в овладении коммуникативных компетенций и становлении личности, ее самоидентичности и культурного сознания.

Ключевые слова: национально-культурный компонент, культурный код, государство, страна, этнос.
