



РОСАТОМ



Департамент образования
и науки города Севастополя

Всероссийский форум по проекту «Бережная школа»

Бережливые игровые практики –
инструмент улучшения образовательной среды школы

Елена Вадимовна Мурышкина,
директор ГБНОУ «ГМЛИ», г. Кемерово

Севастополь, 30-31 октября 2025 г.

УЧИТЬСЯ МОЖНО ИГРАЯ

Фабрика процессов – это:

игровой и практико-ориентированный инструмент, моделирующий реальный или имитированный процесс;

учебная площадка, которая помогает освоить методы бережливого производства и научиться применять их на практике;

совместная деятельность, которая помогает визуализировать, проиграть и оптимизировать образовательные и административные процессы школы или класса

Игра

Обучение

Командная работа

Поддержка агентности участников

Появление и развитие субъектности участников

Зачем фабрика нужна?

быстро прокачать активность участников;

обучить команду новым методам (например, бережливому производству);

подготовить людей к изменениям;

отладить западающий процесс;

наладить коммуникацию между людьми и командами;

просто сплотить коллектив и вдохновить на развитие.

Через игру информация усваивается намного лучше.

Безопасная среда.

Ошибся? Не беда — можно переиграть, понять, где был промах, и сделать лучше.

Методология проведения фабрики

В первом раунде участники отрабатывают игровой цикл по заданными условиями, измеряют фактические результаты своей работы, выявляют проблемы и неэффективно выстроенные операции.
Картируют свой процесс, заполняют формы SQDCM, обсуждают возникшие проблемы и причины их возникновения.
Моделируют улучшенный процесс, могут сделать пробные действия.

Вводная часть

1-й раунд
проигрывание с
заданными
условиями

Анализ
результатов 1-го
раунда

Подготовка ко
2-му раунду

Инструктаж
Распределение ролей
Расстановка участников
Пробный раунд

Проигрывание сценария
Наблюдение за процессом
хронометраж

Обсуждение результатов раунда
Картирование процесса
Заполнение формы SQDCM
Анализ проблем
Анализ хронометража

Анализ загрузки операторов
Моделирование и апробация
изменений и улучшений

Методология проведения фабрики

Во втором раунде участники выполняют все действия на улучшенном уровне. Наблюдают за всеми этапами процесса с целью оценки эффективности введенных улучшений и выявления неучтенных проблем. Картируют свой процесс, заполняют формы SQDCM, обсуждают возникшие проблемы и причины их возникновения. Моделируют улучшенный процесс, могут сделать пробные действия.

2-й раунд
проигрывание на улучшенном
процессе

Анализ результатов
2-го раунда

Подготовка к 3-му
раунду

Проигрывание сценария
Наблюдение за процессом
хронометраж

Обсуждение результатов раунда
Картирование процесса
Заполнение формы SQDCM
Анализ проблем
Анализ хронометража

Анализ загрузки операторов
Моделирование и апробация
изменений и улучшений

Методология проведения фабрики

Третий раунд-завершающий. Участники должны обеспечить достижение всех поставленных целей.
Разбор результатов третьего раунда позволяет понять потенциал команды и направление применения всех использованных улучшений с реальных процессах организации.

3-й раунд
проигрывание на улучшенном процессе

Анализ результатов
фабрики

Проигрывание сценария
Наблюдение за процессом
хронометраж

Анализ загрузки операторов
Моделирование и апробация изменений и улучшений
Обсуждение решений для использования в реальном
процессе

Правила фабрики процессов:



• **Принцип встроенного качества:**
не производи брак, не передавай брак, не принимай брак.

От действий каждого зависит общий результат.



Критике людей – НЕТ, конструктивным предложениям по улучшению процесса – ДА



Правила фабрики процессов:

Общие правила:

- Работа начинается и заканчивается по команде ведущего
- Перед началом работы необходимо проверить наличие и понимание всех инструкций
- Участникам запрещается находиться не на своем месте, и заниматься не своим функционалом.
- По окончании раунда в процессе обсуждения каждый из участников вносит предложения по улучшению процесса и активно участвует в устранении проблем
- Все нарушения фиксируются
- За несоблюдение правил предусмотрен штраф



Виды фабрик и тематики фабрик в школе

Производственная:

Цель фабрики – производство ценного для команды продукта

- производство пирожных

- производство открыток

- производство закладок для книг



РЕЗУЛЬТАТ: командообразование, выявление лидеров, проектировщиков, стратегов, команды поддержки

Виды фабрик и тематики фабрик в школе

Офисная :

- работа с классными уголками
- создание медиаконтента для госпублика организации
- организация обеспечения лицейской формой

Цель фабрики – улучшение процесса



РЕЗУЛЬТАТ: активность и внимание учеников класса к информации в классном уголке.

Увеличение состава медиа-группы лицея, качество контента, разнообразие тем, меньше времени на редактуру, увеличение вовлеченности.

Бережное отношение к лицейской форме.

Эстетика рождает этику

Результаты фабрики:

1

- ✓ возможность увидеть риски в основных процессах организации, либо подготовка команды к трансформации процесса

2

- ✓ возможность увидеть потенциал команды
- ✓ опыт командной работы, поддержка агентности участников

3

- ✓ для детской фабрики – поддержка самоопределения

Наши контакты:

kemerovogmli@yandex.ru

Елена Вадимовна Мурышкина,
директор ГБНОУ «ГМЛИ»,
г. Кемерово