

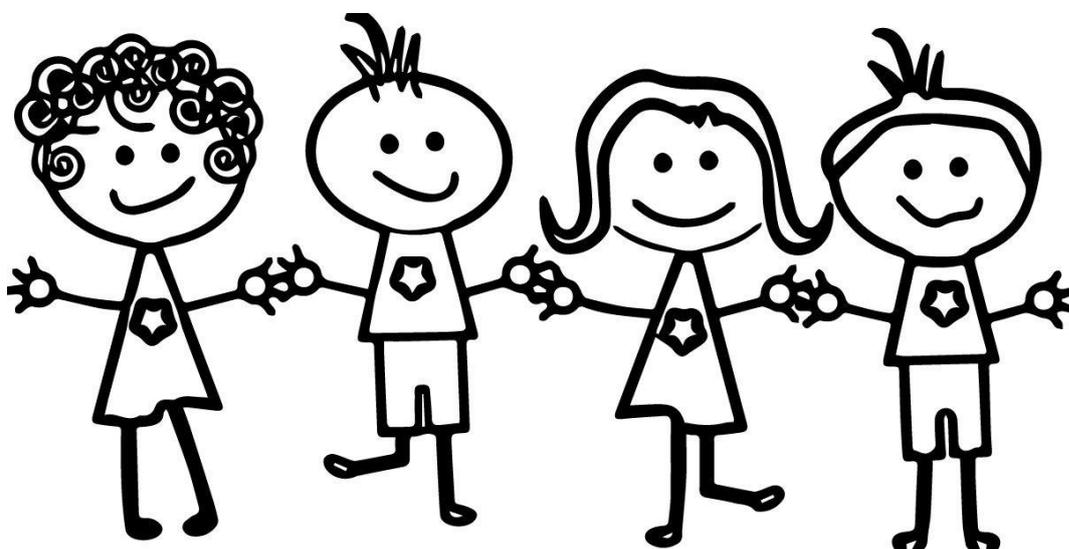


Правительство Липецкой области РЦК Липецкой области
Департамент образования администрации города Липецка
Клуб руководителей бережливых дошкольных образовательных
организаций города Липецка

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ

«ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ЛЕАНДИИ»

(Игры для детей дошкольного возраста 5-8 лет)



г. Липецк, 2022 год

Оглавление

№ п/п	Содержание	Страница
1.	Введение	3
2.	Настольная игра «Лисица Лин и ёжик Лосес»	4
3.	Дидактическая игра «Поход»	9
4.	Игровая ситуация «Скорая помощь»	22
5.	Игра «Сказочный переполох»	27
6.	Игра «Путаница»	30
7.	Игра «Нарушители»	35
8.	Игра «Точное время»	37
9.	Сюжетно-ролевая игра «Пиццерия» (с элементами Бережливости)	41
10.	Настольно-печатная игра «Цветные передвижки» с элементами кроссенс технологии (Технология развития критического мышления)	44
11.	Игра «Завод по сборке машин»	47
12.	Игра «Фабрика игрушек»	52
13.	Игра «Поварята»	56
14.	Игра «Почемучка»	67
15.	Фабрика процессов для детей старшего дошкольного возраста «Семейный парк»	74
16.	Фабрика процессов «Кафетерий» (для детей старшего дошкольного возраста)	91
17.	Фабрика процессов «Ателье»	100
18.	Фабрика процессов «Запись к врачу»	111
19.	Фабрика процессов «Прием на вакцинацию»	117
20.	Фабрика процессов «Производство сока Фруто-няня»	122

Введение

Дорогие друзья, коллеги, родители и единомышленники!

Рады представить вам, сборник бережливых игр для наших самых маленьких ребят. Этот сборник игр специально для детей в возрасте от 5 до 8 лет разработали не геймофикаторы и геймбилдеры, а самые настоящие игровые практики – заведующие детских садов, которые не по наслышке знают, во что любят играть дети.

Да-да, именно те самые заведующие, которые важно сидят в кабинетах, стремглав носятся по детскому саду раздавая ценные ППУ и с любовью посещающие утренники. Как раз эти самые заведующие, объединились в клуб бережливых руководителей нашего города Липецка и вместе со своими помощниками, стали придумывать всяческие интересные *игры* и даже строить целые *фабрики процессов*, про *стихи* и *сказки* даже говорить не приходится.

Игры, с которыми вы познакомитесь и, уверены, в которые вы не раз с радостью и удовольствием поиграете, не совсем обычные, они - **бережливые**. - «Какие?!», спросите Вы, а мы ответим именно – **бережливые игры** для самых маленьких ребят и даже некоторые подойдут для уже **бережливых взрослых**. Наши **бережливые игры** — это веселое и увлекательное знакомство с миром сложных явлений и процессов; последовательностей, протекающих во времени, имеющие ошибки и содержащие различные трудные ситуации. – «Сложно!!!» - скажите вы, а мы вас заверим в обратном, попробуйте поиграть и ничего доступнее, легче и естественнее, чем придуманные игровые ситуации и их атрибуты, не позволят вот так сразу окунуться в мир **бережливости** даже уже в дошкольном возрасте.

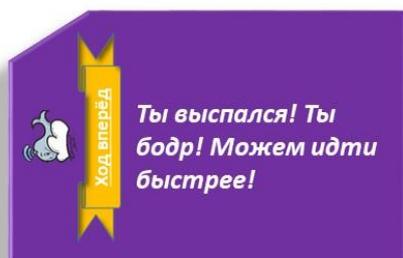
Кстати, о ней, **бережливость** — это не просто хозяйственность и домовитость, как можно было бы подумать, а скорее внутренняя ценностная позиция и особое отношение к делу и своим действиям. Ценность и особенность бережливости заключается в отношении человека к своему делу, при котором его результат меняет окружающий мир к лучшему. А разве детство не лучшее время для воспитания таких качеств личности и формирования предпосылок такого ценностного отношения к своим действиям, при которых человек в будущем становится по-настоящему творцом и созидателем своего мира?!

Ответ на этот вопрос, конечно, не однозначен и игры — это всего лишь самый первый шаг к воспитанию «бережливой личности», но именно он послужит движущей силой развития в процессе познания ребенком окружающего мира.

Играем. Воспитываем. Развиваем. Команда бережливых руководителей.

Настольная игра «Лисица Лин и ёжик Лосес»

Настольная игра «Лисица Лин и ёжик Лосес»	<p><i>Цель:</i> Познакомить детей старшего дошкольного возраста с одним из основных видов потерь, присущих различным видам деятельности, таким как – время (временные потери).</p> <p><i>Задачи:</i></p> <p>Воспитательные - воспитывать бережное отношение к времени на основе знакомых ситуаций в повседневной деятельности ребенка дошкольного возраста.</p> <p>Образовательные - формировать предпосылки бережливого мышления на основе расширения причинно-следственных связей между действиями и последствиями.</p> <p>Развивающие – развивать навыки активного слушания и группового обсуждения (диалогическая речь, аргументация и др.).</p>	
	<i>Используемые материалы</i>	Игровое поле, игральные кубики, карточки, фишки
	<i>Возраст участников</i>	От 6 до 8 лет
	<i>Количество участников</i>	От 2 до 4
	<i>Инструмент бережливого производство</i>	Методы визуализации процессов, Customer journey map (CJM) – путь клиента,
<p><i>Описание игры:</i> Игроки выбирают себе фишки и ставят их на старт. Для того чтобы определить очередность хода каждого игрока, все участники бросают кубики.</p> <p>Первым ходит тот, у кого выпало наибольшее количество очков. И так далее по убыванию.</p> <p>Игроки по очереди бросают кубик и передвигают свою фишку на выпавшее на нём количество ходов.</p> <p>Если игрок, останавливается на фиолетовом поле «Ход вперёд», на красном поле «Ход назад» или жёлтом поле «Пропуск хода», то он берет соответствующую цвету карточку и слушает (читает), обсуждает со сверстниками или педагогом её содержание, после чего передвигает (оставляет на месте) свою фишку на ячейку игрового поля указанное стрелкой.</p> <p>Побеждает тот, кто первым доберётся до финиша.</p> <p>Весёлых бережливых приключений, друзья! Пока вы будите играть, Облачный Кит придумает еще не мало увлекательных и познавательных игр!!!!</p>		





Ход назад

Ой, Ой, Ой....как неаккуратно, ты споткнулся и упал. Идем переодеваться.



Ход назад

Так...так...так..... Ты надел грязную одежду! Возвращайся!



Ход назад

Как же так, ты надел разные ботинки! Быстрее домой, переобуваться!



Ход назад

Ой, Ой, Ой....как неаккуратно, ты споткнулся и упал. Идем переодеваться.



Ход назад

Ага! Ты где-то обронил игрушку! Вернись и поищи её!



Ход назад

Ох, ох...кажется вы с мамой забыли выключить свет! Надо вернуться!



Ход назад

Ну вот, ты забыл сменную одежду, придётся возвращаться!



Ход назад

Ну, как же так! Ты забыл сменную обувь! Придётся вернуться!



Ход назад

Ох, ты забыл почистить зубы! Пошли назад!



Ход назад

Тут ремонт дороги! Возвращаемся!



Ход назад

Ох! Собирается дождь. Возвращаемся за зонтом!



Ход назад

Ай, ай! Здесь нельзя переходить дорогу! Ищем пешеходный переход!



Ход вперед

Ого, ты ничего не забыл дома, нам не пришлось возвращаться!



Ход вперед

Зеленый свет светофора!!!!Идем быстрее!



Ход вперед

Ты быстро позавтракал и сэкономил время !



Ход вперед

У тебя хорошее настроение! Мы быстро собрались в сад! Молодец!



Ход вперед

Ты не наступил в лужу! Ну какой же ты внимательный! Идем вперед!



Ход вперед

Ты не забыл взять свою подделку в сад, можем не возвращаться!



Ход вперед

Ты уже запомнил дорогу в детский сад. Можешь идти быстрее!



Ход вперед

Ты подготовил одежду для детского сада вечером, и не задержался.



Ход вперед

Как хорошо, что ты не забыл взять маму за руку! Можем идти быстрее.



Пропуск хода

Тебе захотелось покататься на качелях! Ты потерял время!!!



Пропуск хода

Ты снова захотел пить! А вот и магазин, остановись!!!



Пропуск хода

Ого, сколько игрушек на витрине! Задержись, посмотри!!!

Пропуск хода

Красный сигнал светофора! Стоп! Остановись!

Пропуск хода

Какой милый песик! Ты решил остановиться и поиграть с ним!!!

Пропуск хода

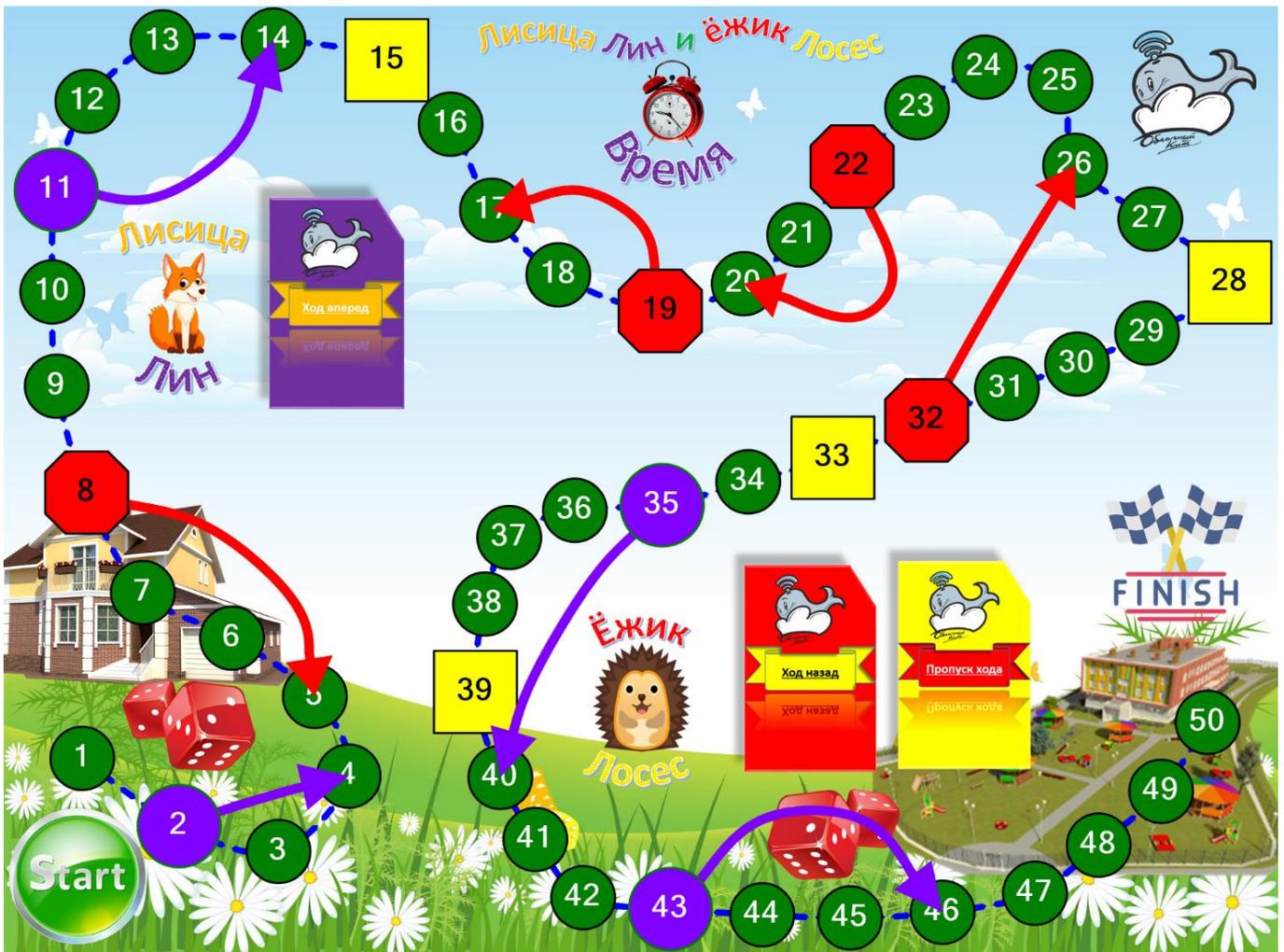
Начинается сильный дождик! Спрячься под крышу, пережди его!!!

Пропуск хода

Остановись! Завяжи шнурки!!!

Пропуск хода

Подожди! Ты нажал не на ту кнопку. Лифт едет на другой этаж!!!



Дидактическая игра «Поход»

Игра «Поход»	Цель: учить детей устанавливать причинно-следственные связи с использованием методов бережливого производства «5W1H», «5S».	
	Задачи: учить детей дифференцировать предметы по степени их значимости в конкретной ситуации, ориентироваться в понятиях «жизненно необходимые предметы», «предметы, без которых можно обойтись»; развивать умение детей делать выбор	
	Используемые материалы	Карточки-поля с изображением различных предметов, разрезные картинки, схема маршрута
	Возраст участников	5-7 лет
	Количество участников	5 человек
Инструмент бережливого производства	Методы «5W1H», «5S»	
Описание игры:		
<u>Ситуация №1</u> Предложить детям отправиться вместе с Катей и Петей в поход. Для этого необходимо собрать рюкзаки. Нужно выбрать карточки с изображением предметов и закрыть ими игровое поле. Предложить выбрать из содержимого рюкзака один предмет и разобрать его по схеме с использованием метода «5W1H»: Что? – Что это за предмет? Почему? – Почему он нужен людям? Кто? Кто им может воспользоваться? Где? Где его можно увидеть? Когда? Когда он необходим? Как? Как им пользоваться? Предложить проверить себя с помощью чек-листа.		
<u>Ситуация №2</u> Предложить помочь Кате и Пете выбрать правильную обувь, чтобы перейти скалы. Какие последствия могут произойти, если сделать неправильный выбор обуви? (чек-лист)		
<u>Ситуация №3</u> Предложить детям выбрать материал для обработки раны и выложить алгоритм, последовательность обработки раны. Проверить себя по чек-листу.		
<u>Ситуация №4</u> Предложить детям выбрать одежду, чтобы защититься от клещей, выложить на игровом поле. Основываясь на умозаключениях, сделанных при разборе, предложить сделать вывод, содержащий рассуждение о том или ином предмете одежды (1-2 предложения, демонстрирующих понимание назначения и необходимости анализируемого объекта). Проверить себя по чек-листу		

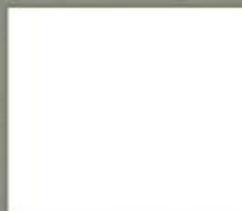
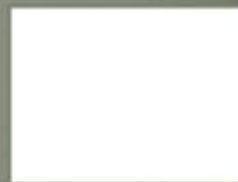
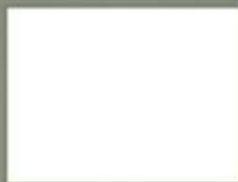


Ситуация №1

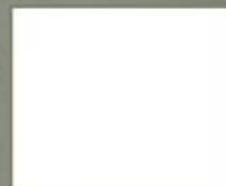
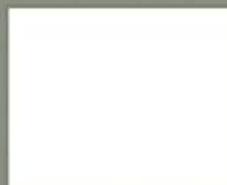
Катя и Петя решили пойти в поход. Для этого необходимо собрать рюкзаки. Помоги ребятам собрать самое необходимое.



Помоги Кате собрать рюкзак



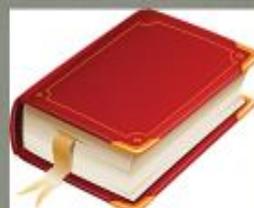
Помоги Пете собрать рюкзак



Что положишь в рюкзак?



Что положишь в рюкзак?



Посмотри, правильно ли ты собрал рюкзак!

Правильно 

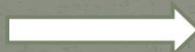


Неверно 



Ситуация № 2

Помоги Кате и Пете выбрать правильную обувь, чтобы перейти скалы.



Выбери правильную обувь для Кати



Чек-лист «Проверь себя»



Выбери правильную обувь для Пети



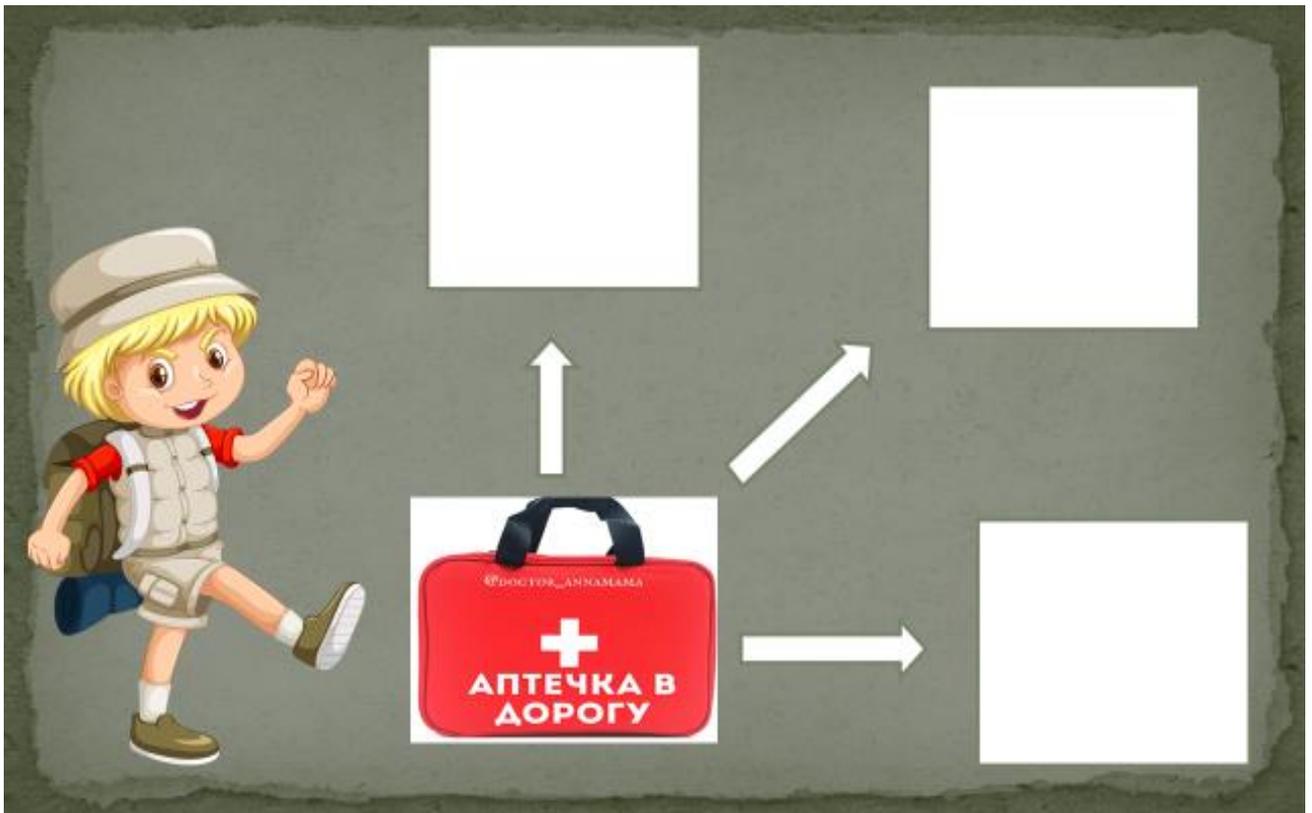
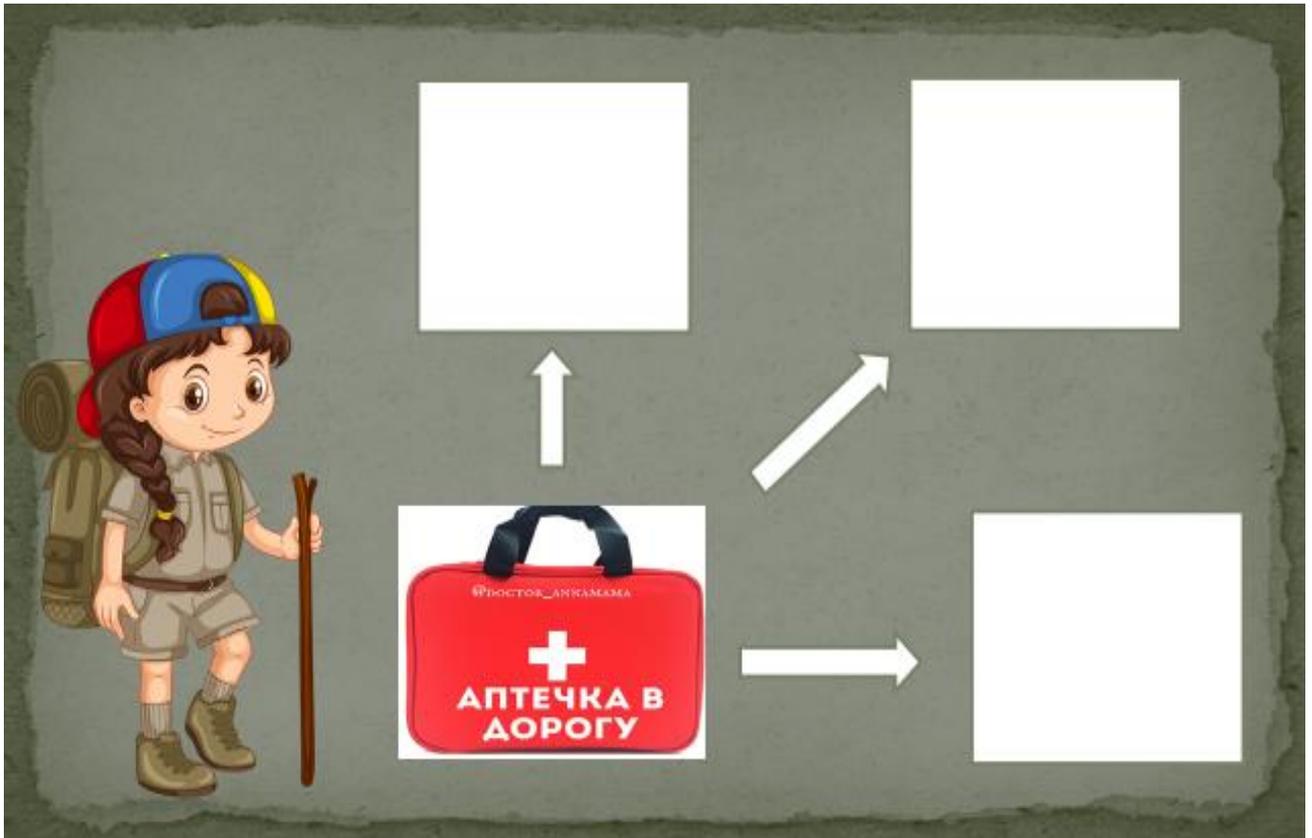
Чек-лист «Что будет, если?...»



Ситуация № 3

Переходя скалы, Петя поранился. Помогите ему правильно выбрать материал для обработки раны, чтобы продолжить путь. Выложите правильную последовательность обработки раны.





Чек-лист «Проверь себя»



Чек-лист «Последовательность обработки раны»

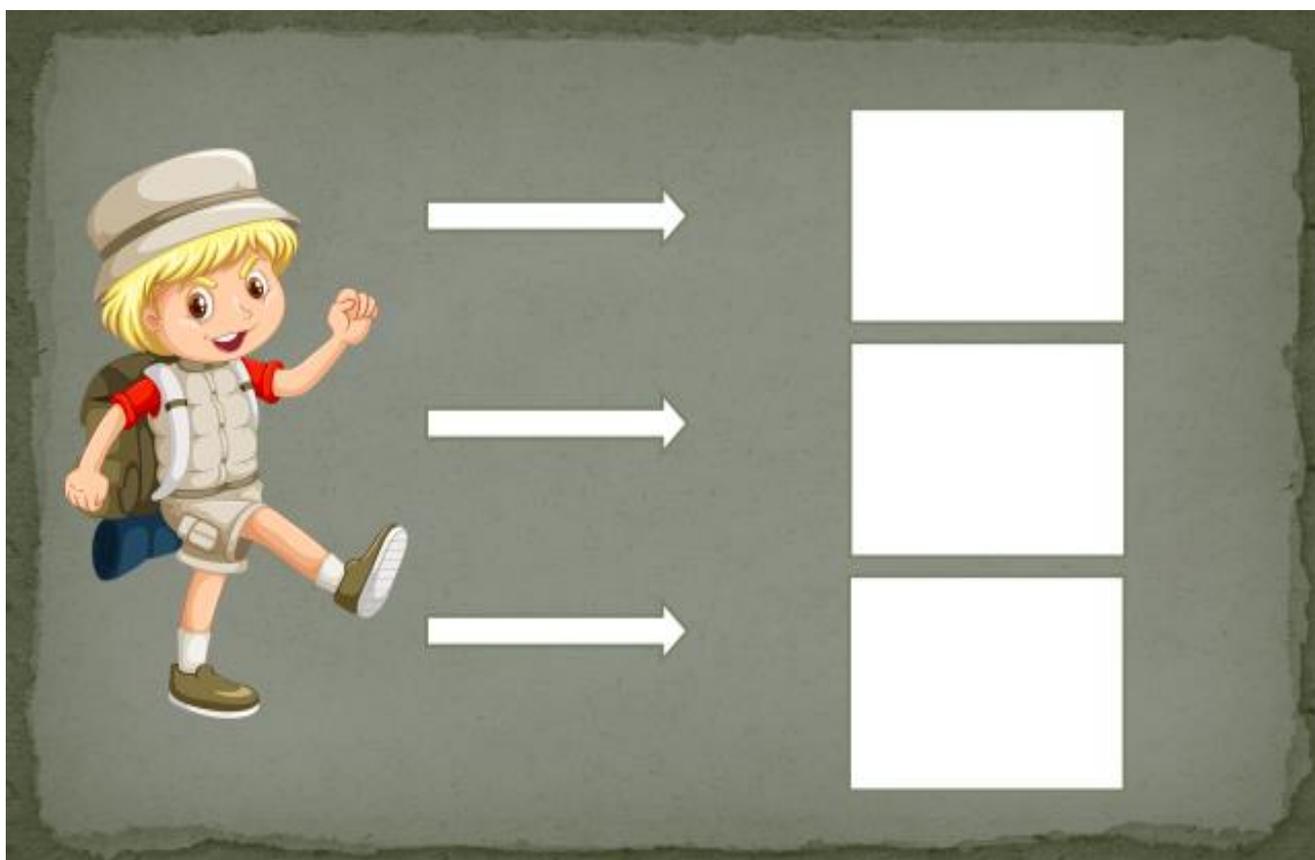


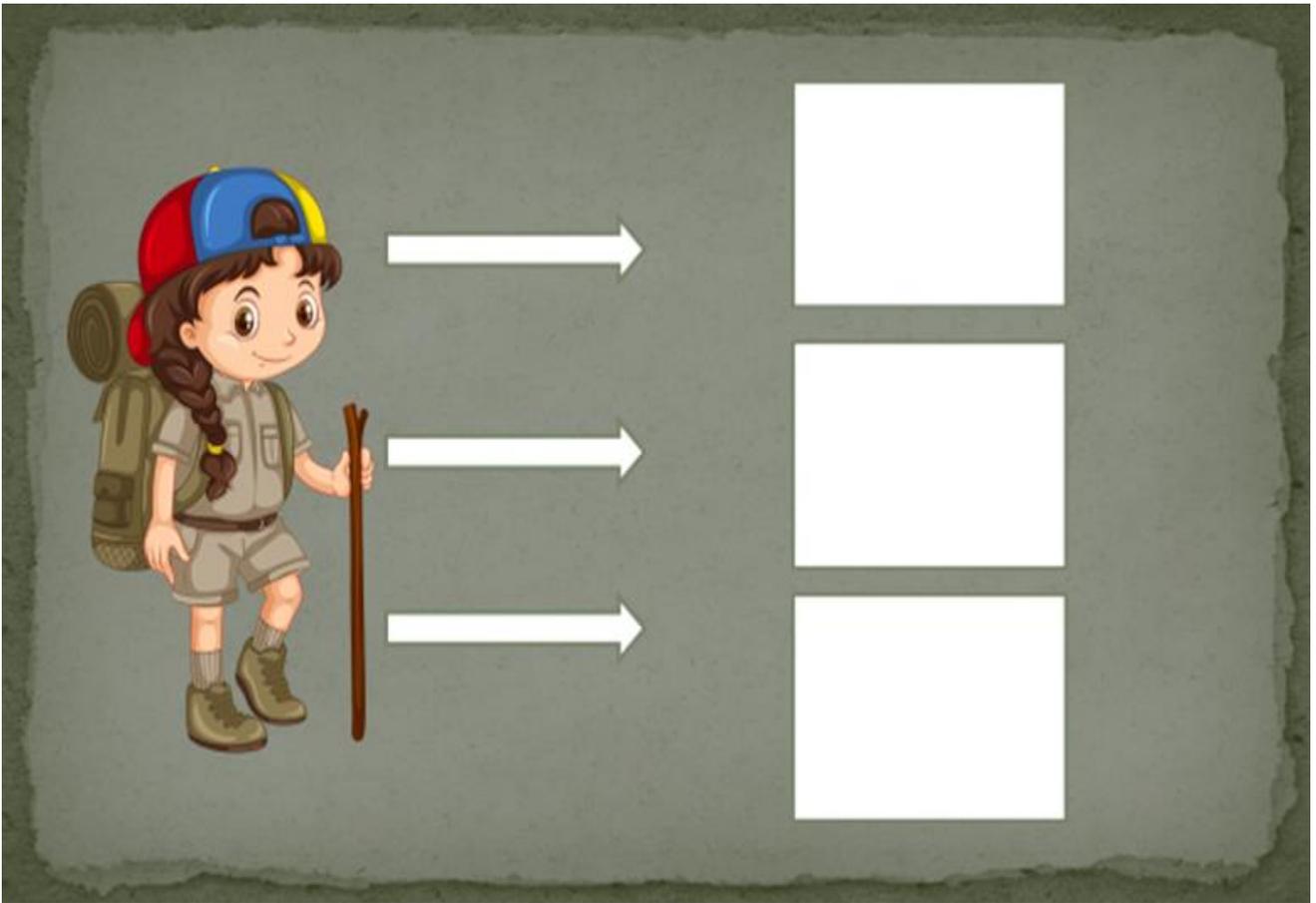
Ситуация № 4

Кате и Пете нужно пройти через лесную опушку. Им нужно правильно одеться, чтобы защититься от клещей.



Чек-лист «Проверь себя»







Игровая ситуация «Скорая помощь»

Игра «Скорая помощь»	<p>Цель: учить детей устанавливать причинно-следственные связи с использованием метода бережливого управления «5Почему?», «5W1H», «5С».</p> <p>Задачи: учить принимать решение при помощи техники задачи вопросов; учить самостоятельно создавать для сюжета игровую ситуацию; обогащать игровой опыт детей путем объединения отдельных игровых ситуаций в единую сюжетную линию.</p>	
	<p>Используемые материалы</p>	<p>Атрибуты спецодежды медицинских сотрудников (халат, маска, шапочка), «рабочее место» доктора (стол, стул), чемоданчик для медицинских инструментов, инструменты медицинские (бинт, шприц, капельница, таблетки, градусник, фонендоскоп и т.п., бланки (талон, рецепт, справка), телефоны, спецмашина «Скорая помощь»</p>
	<p>Возраст участников</p>	<p>5-7 лет</p>
	<p>Количество участников</p>	<p>До 25 детей</p>
	<p>Инструмент бережливого производства</p>	<p>Метод «5Почему?», метод «5W1H», «5С»</p>
<p>Описание игры: Разбор игровой ситуации по схеме с использованием метода «5W1H» Что? – Что это за игра? Почему? – Почему людям нужна «Скорая помощь»? (врачи «Скорой помощи» спасают людям жизнь)</p>		

Кто? Кто работает в «Скорой помощи»? (врач, медицинская сестра, фельдшер по приему вызовов «Скорой помощи», водитель спецмашины)

Где? Где могут находиться сотрудники «Скорой помощи» (станция скорой медицинской помощи, медицинский склад)

Когда? Когда необходимы сотрудники «Скорой помощи»? Как быстро нужно оказать помощь? (когда необходимо оказать экстренную (быструю) помощь; в короткие сроки)

Как? Как мы будем играть? (действия врачей: определяет состояние больного, ставит диагноз, лечит больного, оформляет документы, принимает решение о госпитализации;
 действия медицинской сестры: помогает врачу, выполняет распоряжения врача во время осмотра больного;
 действия водителя спецмашины: выезжает по указанному адресу;
 действия фельдшера: принимает по телефону вызов, оформляет документы на вызов «Скорой помощи»)

Разбор сюжетных линий по методу «5Почему?»

- Почему больной долго ждет «Скорую помощь»?
- *«Скорая помощь» задерживается*
- Почему «Скорая помощь» задерживается?
- *«Скорая помощь» перегружена вызовами*
- Почему «Скорая помощь» перегружена вызовами?
- *Фельдшер не успевает принимать вызовы*
- Почему фельдшер не успевает принимать вызовы?
- *Большое количество обращений в «Скорую помощь»*
- Почему большое количество обращений в «Скорую помощь»?
- *В городе много больных*

Разбор игры по схеме с использованием метода «5С»

Предложить детям оценить рабочие места сотрудников «Скорой помощи» с помощью чек-листа.

1С: сортировка (сортируются те предметы (инструменты), которые необходимы для выезда бригады скорой помощи)

2С: соблюдение чистоты (рабочее место чистое)

3С: соблюдение порядка (каждый предмет на своем месте)

4С: стандартизация (рабочее место оборудовано: стол, стул, спецодежда (маска, шапочка, халат), чемоданчик для медицинских инструментов)

5С: совершенствование (например, использование специальной аппаратуры для экономии времени достижения цели).

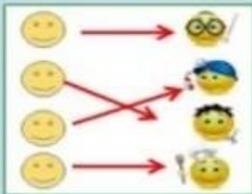
Предложить детям сделать выводы, основываясь на умозаключениях, сделанных при разборе сюжетных линий, добавить роль

Моделирование сюжетно-ролевой игры

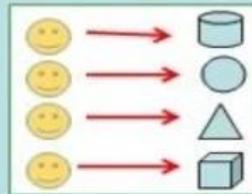
Технологические карты



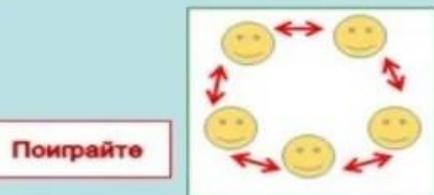
Позови друзей



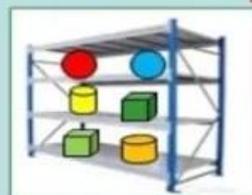
Распредели роли



Выбери необходимые предметы



Поиграйте



Приберите игрушки



Какие предметы нужны врачу?



--	--	--	--





История болезни

Имя больного: _____

Жалуется на: _____

	сердце	<input type="checkbox"/>		глаз	<input type="checkbox"/>
	желудок	<input type="checkbox"/>		зуб	<input type="checkbox"/>
	печень	<input type="checkbox"/>		нос	<input type="checkbox"/>
	легкие	<input type="checkbox"/>		ухо	<input type="checkbox"/>
	рука	<input type="checkbox"/>		рот	<input type="checkbox"/>
	нога	<input type="checkbox"/>		головная боль	<input type="checkbox"/>

Диагноз: _____

Рекомендации: _____

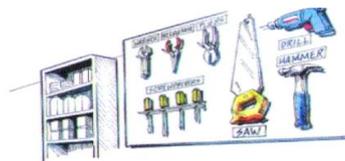
Имя врача: _____

 Malyavok.net





1. Сортируй



2. Соблюдай порядок



5. Совершенствуй

5С



3. Содержи в чистоте



4. Стандартизируй

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение № 6 горда Липецка

Игра «Сказочный переполох»

<p>Игра «Сказочный переполох»</p>	<p><i>Цель:</i> научить детей устанавливать причинно-следственные связи событий с использованием метода бережливого управления «5 почему».</p> <p><i>Задачи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - закреплять умение отвечать на вопросы полным предложением; - развивать творческий потенциал детей посредством театрализованной деятельности; - воспитывать эмоциональный отклик на знакомые сказки, умение работать в коллективе. 	
	<p><i>Используемые материалы</i></p>	<p>Иллюстрации с изображением перепутанных сказок</p>
	<p><i>Возраст участников</i></p>	<p>5-8 лет</p>
	<p><i>Количество участников</i></p>	<p>Неограниченно</p>
	<p><i>Инструмент бережливого производства</i></p>	<p>Метод «5 почему»</p>
<p><i>Описание игры:</i> Предложить детям рассмотреть иллюстрацию. Обсудить содержание иллюстрации путем установления причинно-следственных связей, используя метод «5 почему» (на примере сказки «Красная шапочка»):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Почему Снеговик встретился Красной шапочке? (потому что это неправильно, художник перепутал сказки) 		

- Почему это неправильно? (потому что снеговика не было в сказке «Красная шапочка»)

- Почему снеговика не было в этой сказке? (потому что действие сказки происходит летом)

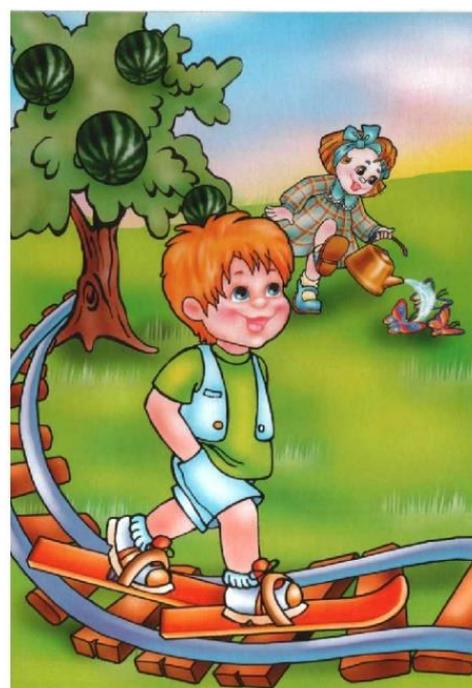
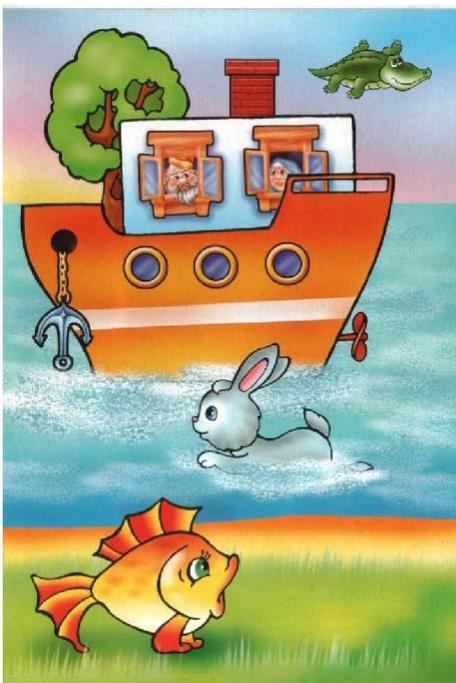
- Почему действие происходит летом? (потому что Красная шапочка одета в легкое платье и вокруг цветут цветы)

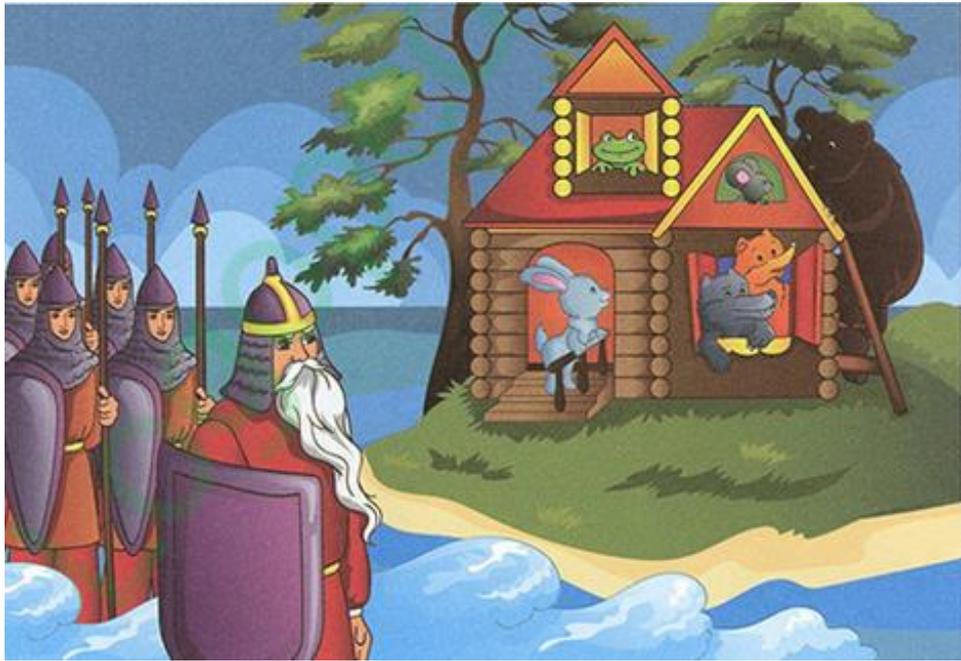
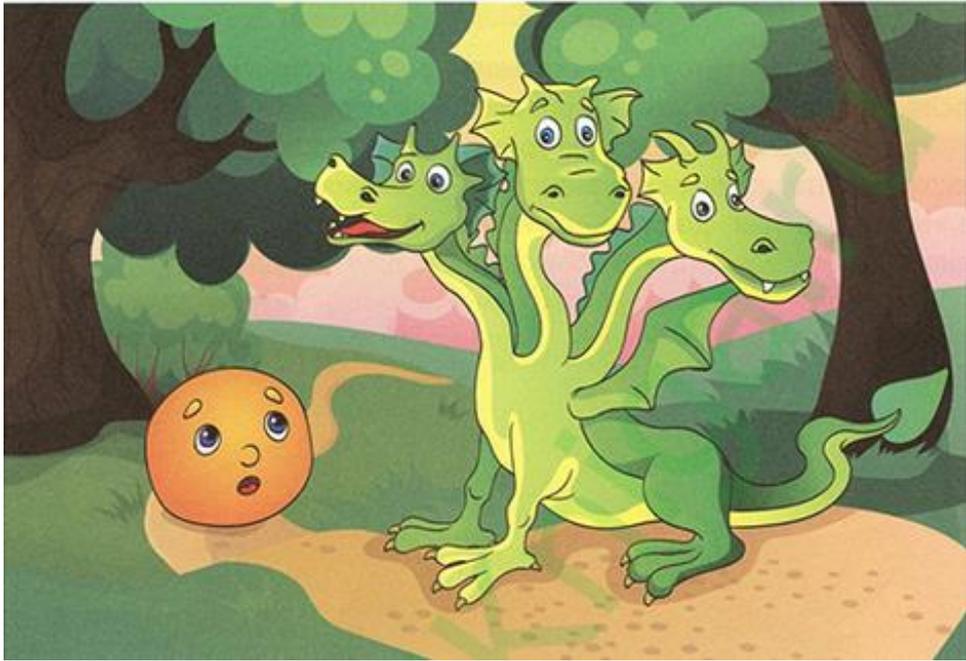
- Почему Снеговик не может жить при теплой погоде? (потому что он сделан из снега, который тает, когда греет солнце)

Предложить детям сформулировать вывод, содержащий поэтапное рассуждение по предлагаемой проблемной ситуации.

Первопричина: художник напутал, что Снеговик встретился на пути Красной шапочки.

Планируемый результат: развитие критического мышления у детей, ориентированное на поиск и выявление первопричин проблемных ситуаций. Применение полученных знаний в реальной жизни.







Игра «Путаница»

<p>Игра «Путаница»</p>	<p><i>Цель:</i> научить детей устанавливать причинно-следственные связи событий с использованием метода бережливого управления «5 почему».</p> <p><i>Задачи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать знания детей о животных; - систематизировать знания детей об погодных условиях различных климатических зон, многофункциональной приспособленности животных к среде обитания; - развивать логическое и образное мышление, внимание, воображение, речь; - воспитывать любовь и интерес к растениям и животным. 	
<p><i>Используемые материалы</i></p>	<p>Предметные и сюжетные картинки по темам. Например, животные Севера и Африки, дикие и домашние животные и т.д.</p>	
<p><i>Возраст участников</i></p>	<p>4-5 лет</p>	
<p><i>Количество участников</i></p>	<p>Неограниченно</p>	

*Инструмент
бережливого
производство*

Метод «5 почему»

Описание игры: Предложить детям рассмотреть иллюстрацию. Обсудить содержание иллюстрации путем установления причинно-следственных связей, используя метод «5 почему» (на примере сюжета «Животные Севера»):

- Почему Зебра может погибнуть на Северном полюсе? (Потому что там ей холодно и голодно)

- Почему Зебре холодно? (Потому что у нее нет меха и подкожного жира)

- Почему у Зебры нет меха и подкожного жира? (Потому что в теплых странах жарко и животному это не нужно)

- Почему Зебре голодно? (Потому что Зебра травоядное животное, а на Севере нет травы)

- Почему на Севере нет травы? (Потому что на Севере все покрыто снегом и льдом)

Предложить детям сформулировать вывод, содержащий поэтапное рассуждение по предлагаемой проблемной ситуации.

Первопричина: На Севере все покрыто снегом и льдом.

Планируемый результат: воспитанники выделяют несоответствия в контексте предложенных картинок, а также устанавливают причину в процессе последовательного повторения вопроса «почему?» и ответов, получаемых в ходе каждого повторения.









Игра «Нарушители»

Игра «Нарушители»	<p>Цель: научить детей устанавливать причинно-следственные связи событий при ознакомлении с правилами дорожного движения с использованием метода бережливого управления «5 почему».</p> <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Используемые материалы</i></td> <td>Сюжетные картинки по ПДД</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Возраст участников</i></td> <td>5-8 лет</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Количество участников</i></td> <td>Неограниченно</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><i>Инструмент бережливого производства</i></td> <td>Метод «5 почему»</td> </tr> </table> <p>Описание игры: Предложить детям рассмотреть иллюстрацию. Обсудить содержание иллюстрации путем установления причинно-следственных связей, используя метод «5 почему» (на примере сюжета «Найди нарушителя»):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Почему Девочка под №7 нарушает ПДД? (Потому что она переходит дорогу на красный сигнал светофора) - Почему нельзя переходить дорогу на красный сигнал светофора? (Потому что можно создать аварийную ситуацию на дороге) - Почему можно создать аварийную ситуацию на дороге? (Потому водитель машины может не успеть затормозить и собьет пешехода) - Почему можно еще создать аварийную ситуацию на дороге? (Потому что пешеходы переходят дорогу в неполюженном месте) - Почему пешеходы переходят дорогу в неполюженном месте? (Потому что они не обращают внимания на дорожные знаки) <p>Предложить детям сформулировать вывод, содержащий поэтапное рассуждение по предлагаемой проблемной ситуации.</p> <p>Первопричина: Соблюдаем правила дорожного движения.</p> <p>Планируемый результат: воспитанники устанавливают причину в процессе последовательного повторения вопроса «почему?» и ответов, получаемых в ходе каждого повторения.</p>	<i>Используемые материалы</i>	Сюжетные картинки по ПДД	<i>Возраст участников</i>	5-8 лет	<i>Количество участников</i>	Неограниченно	<i>Инструмент бережливого производства</i>	Метод «5 почему»
<i>Используемые материалы</i>	Сюжетные картинки по ПДД								
<i>Возраст участников</i>	5-8 лет								
<i>Количество участников</i>	Неограниченно								
<i>Инструмент бережливого производства</i>	Метод «5 почему»								

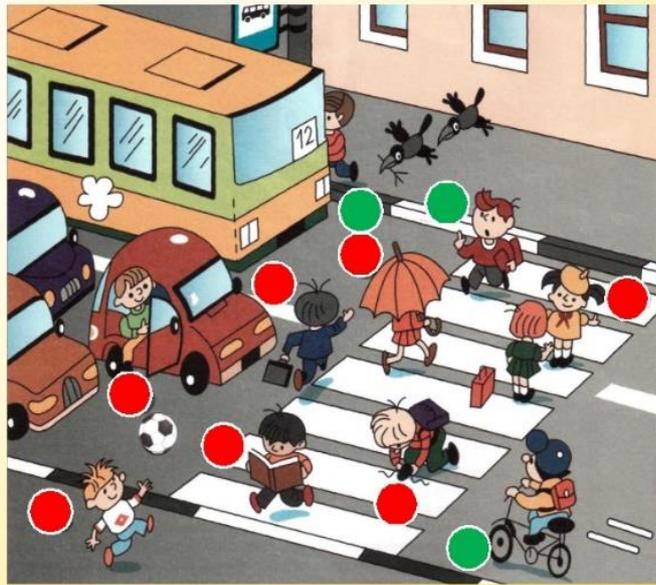




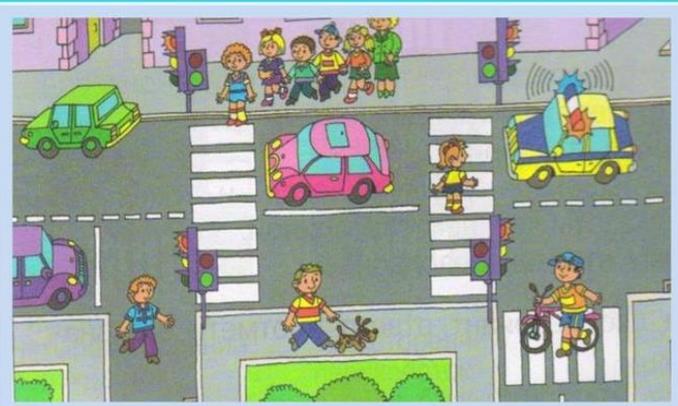
Найди нарушителей!

● Дисциплинированные участники дорожного движения

● Нарушители правил дорожной безопасности



КТО ПЕРЕХОДИТ ДОРОГУ НЕПРАВИЛЬНО?



На предупреждающий знак «Пешеходный переход» переходить нельзя. Переход разрешен только там, где есть разметка «зебра» и установлены знаки особых предписаний, «Пешеходный переход».

Игра «Точно вовремя»

Игра «Точно вовремя»	<p>Цель: научить детей устанавливать причинно-следственные связи событий с использованием метода бережливого управления «Канбан»</p> <p>Задачи: Развивать умение самостоятельного планирования и разумному «времяраспределению»; Развивать нестандартное мышление детей, умения самостоятельно находить решения и выстраивать логические связи; Поддерживать оригинальность в замысле игры, в развитии сюжета; Побуждать детей придумывать варианты игр, комбинировать движения.</p>	
	Используемые материалы	Карточки с изображениями режимных моментов, видов спорта, разн. игр, полезных занятий. Магнитная доска.
	Возраст участников	5-7 лет
	Количество участников	5-6 человек
	Инструмент бережливого производство	«Канбан»
<p>Ход игры: 1. Педагог предлагает детям рассмотреть следующие группы карточек: I. Карточки с изображением режимных моментов: утро, подъём, утренняя гимнастика, гигиенические процедуры (умывание и чистка зубов), завтрак, посещение детского сада, возвращение домой, просмотр мультфильмов, ужин, чтение книги с мамой, вечерние гигиенические процедуры, сон. II. Карточки с изображением видов спорта, которыми могут заниматься дети в секциях: спортивная гимнастика, лёгкая атлетика, плавание, бокс, баскетбол, теннис, фигурное катание, футбол, карате и др. III. Карточки с изображением развлечений: посещение театра, цирка, кафе, детского игрового комплекса, зоопарка, кинотеатра, гости к бабушке и дедушке, день рождение друга, чтение книги, прогулка в лес или за город, прогулка с друзьями, катание на самокате и др. (см. фото 1)</p>		



Фото 1

2. Педагог объясняет, что составление списка дел — важная задача.

Распределение занятий необходимо делать в порядке приоритетов, не забывая конечно про досуг, помня про временные рамки, что в день подобных мероприятий может быть ограниченное количество. Педагог делает акцент, что список всегда начинается с картинкой «утро» и заканчивается картинкой «ночь». (см. фото 2)



Фото 2

В процессе дня на списке мы отмечаем «смайликом» уже выполненные мероприятия, тем самым постепенно по порядку продвигаясь к концу дня. (см. фото 3)



Фото 3

Так же в конце дня мы можем проанализировать, все ли у нас получилось и все ли мы успели выполнить из запланированного списка оценив его при помощи «смайликов» (если все получилось – хорошо, не успел – грустно). (см. фото 4)



Фото 4

3. Педагог предлагает детям составить план мероприятий на день. Важным в составление списка мероприятий является то, что ребенок должен хорошо ориентироваться и знать, в какой день у него секция или музыкальная школа, а когда можно погулять или сходить в гости к друзьям и т.п.

Примерный план запланированных мероприятий на день, составленный самим ребенком, может выглядеть следующим образом (см. фото 5):

Фото

5



Выполненный ребенком план мероприятий (см. фото 6):

Фото

6



4. После того, как ребенок распределил занятия на день, педагог предлагает ему составить расписание мероприятий на неделю.

Принцип составления плана мероприятий на неделю такой же, как и с планом на день, но он будет включать в себя все мероприятия, которые планирует ребенок на всю неделю.

Примерный план запланированных мероприятий на неделю, составленный самим ребенком, может выглядеть следующим образом (см. фото 7):

Понедельник



Вторник



Среда



Четверг



Пятница



Суббота



Воскресенье



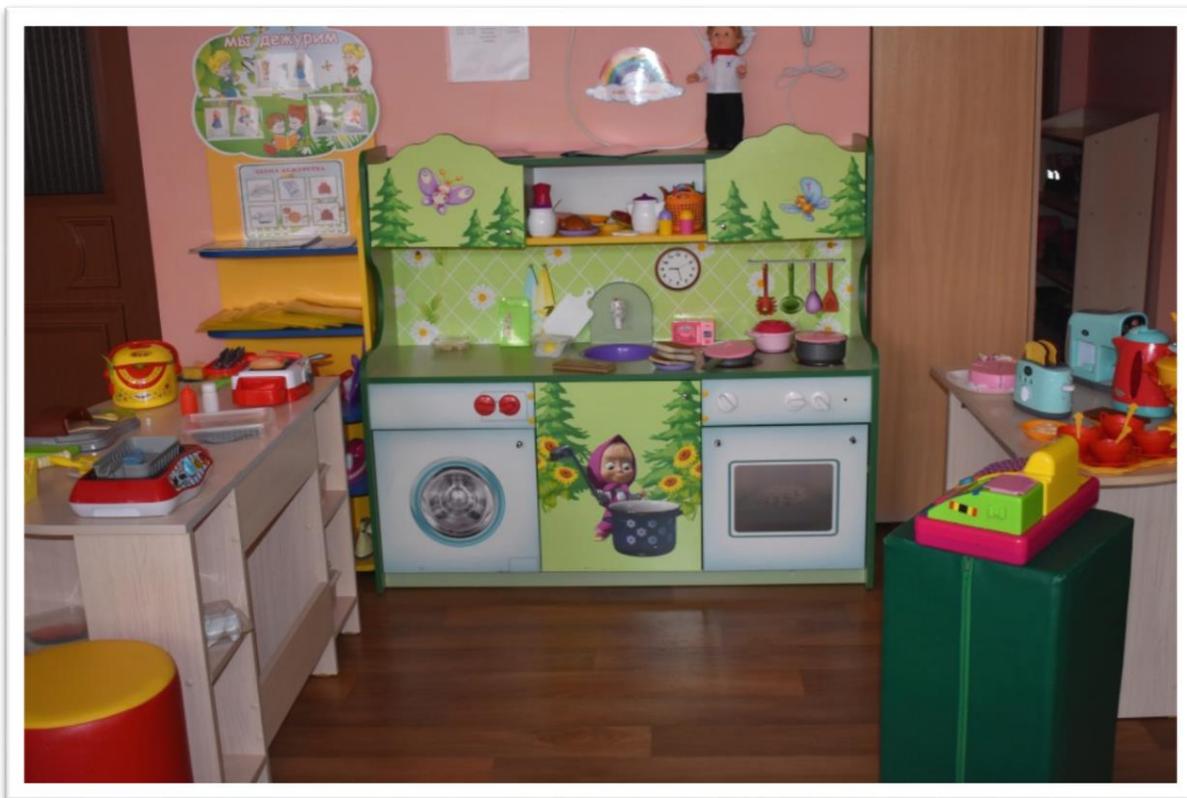
Фото 7

Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 30 г. Липецка

Сюжетно-ролевая игра «Пиццерия» (с элементами Бережливости)

<p>Игра «Пиццерия»</p>	<p>Цель: формировать бережливое мировоззрение у детей дошкольного возраста.</p> <p>Задачи:</p> <p><i>Обучающие:</i> расширять у детей представления о труде работников пиццерии, учить соблюдать правила поведения в общественных местах, учить подбирать атрибуты для игры.</p> <p><i>Развивающие:</i> развивать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поставленные в соответствии с правилами и общим игровым замыслом, стимулировать творческую активность детей в игре.</p> <p><i>Воспитывающие:</i> воспитывать доброжелательные взаимоотношения между детьми, вежливость, отзывчивость.</p> <p>Задачи по бережливости:</p> <p>Создать условия, способствующие формированию бережливости у дошкольников. Развивать нестандартное мышление детей, умения самим находить решения и выстраивать логические связи.</p> <p>Привить дошкольникам первоначальные навыки простейших способов экономии и бережливости времени.</p>
--	--

Используемые материалы	атрибуты к сюжетно-ролевой игре «Пиццерия».
Возраст участников	5-7(8) лет
Количество участников	от 15 и более детей
Инструмент бережливого производство	диаграмма Исикавы; кайдзен (развитие инициативы, умение работать в команде), визуализация.
<p>Описание игры: Предложить детям игровой сюжет (от встречи посетителей, их заказа до работы сотрудников на кухне). Распределение ролей (посетители, администратор, официант, повар-пиццерист, шеф-повар). Разыгрывание игрового сюжета. Выявление проблемы. Администратором собирается оперативка, обсуждается проблема и способы ее решения, каждый сотрудник вносит свои предложения по оптимизации и улучшению производства. Проблема: Неслаженность работы сотрудников, длительное время ожидания заказа – посетители уходят, кафе под угрозой закрытия. Анализ проблемной ситуации, обсуждение способов решения проблемы, как вариант – оптимизация производства</p>	





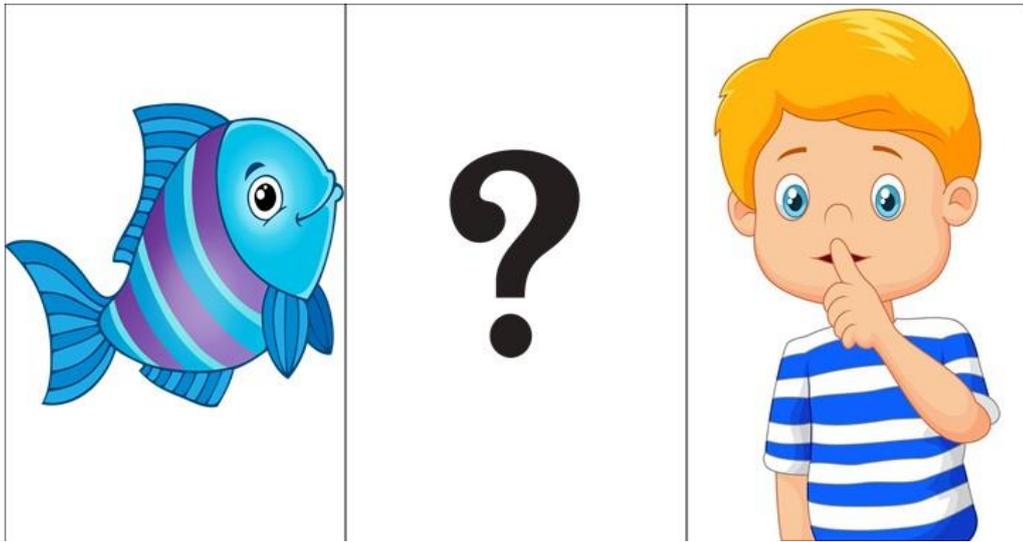


Настольно-печатная игра «Цветные передвижки» с элементами кроссенс технологии (Технология развития критического мышления)

<p>Игра «Цветные передвижки»</p>	<p>Цель: формировать бережливое мировоззрение у детей дошкольного возраста</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие критического мышления, креативности, - развитие умения самим находить решения и выстраивать логические связи, - развитие инициативы, - умение работать в команде. <p>Используемые материалы: набор разноцветного картона (А 4), каждый лист которого разделен на девять одинаковых по размеру прямоугольников, по три в каждом ряду; картинка вопрос; картинки, связанные по смыслу (общие признаки, общие свойства, тема); ключевая обобщающая картинка.</p> <p>Возраст участников: 5 -7(8) лет.</p> <p>Количество участников: от 4 и более детей.</p>
---	--

	<p>Инструменты бережливого производства: кайдзен (развитие инициативы, умение работать в команде), визуализация.</p> <p>Описание игры:</p> <p>Перед началом игры рекомендуется выполнить дыхательное упражнение и любую пальчиковую игру, на активизацию мозговой деятельности участников.</p> <p>Первый вариант игры: педагог показывает детям готовый кроссенс и объясняет последовательность его разгадывания: «Ребята, рассмотрите все картинки на игровом поле. Они тесно связаны между собой. В центре картинка с вопросом, который задают вам герои. Подумайте. Каким образом взаимосвязаны картинки?»</p> <p>Дети высказывают предположения, обсуждают мнения и находят правильный ответ. Педагог показывает кроссенс с ответом, проводит рефлексию.</p> <p>Второй вариант игры:</p> <p>Педагог знакомит детей с алгоритмом составления кроссенсов: выбор темы, подбор картинок, размещение их на игровом поле. Активизация детей (согласно возрастным целям и задачам) на создание головоломки и разгадывание ее сверстниками.</p> <p>Ребенок, работая индивидуально или в паре, рассматривает все картинки, выбирает картинки определенной тематики, придумывает ключевое слово и раскладывает картинки на игровом поле вокруг знака вопроса (в центральном квадрате игрового поля). Дети разгадывают готовый кроссенс. Рефлексия.</p>
--	--







Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 32 г. Липецка

Игра «Завод по сборке машин»

Игра «Завод по сборке машин»	<p>Цель: привить детям желание к порядку и аккуратному складыванию вещей, основанной на принципах «Бережливого производства» на базе метода «5С», с применением инструмента «Картирования процесса».</p> <p>Задачи: 1) развить умение самостоятельной организации рабочего места; 2) сформировать навык применения системы «5С»; 3) понять, что представляет собой «Картирование процесс»; 4) развить у детей умение складывать все на свои места и поддерживать порядок во всем; 5) побуждать детей быть дисциплинированными и ответственными.</p>	
	Используемые материалы	Конструктор; картинка с изображением машинки; и неоптимальной последовательностью операций; инструк...
	Возраст участников	5 – 7 лет
	Количество участников	4 человека
	Инструмент бережливого производство	Система «5С», «Картирование процесса»
<p>Описание игры: 1. В куче собраны разные детали конструктора. Дети получают картинку с изображением машинки и пытаются собрать максимальное количество машин. Время на сборку – 1 минута. По окончании минуты считаем</p>		

получившееся количество. Интересно, что мешало, почему не получилось сделать больше?



2. Педагог рассказывает про существование системы «5С», объясняет, что означает каждая «с».

3. Проходим 1 – й шаг «Сортировка»: сортируем имеющиеся детали на «создающие ценность» и «не создающие ценность». Просим детей оставить только те детали, которые необходимы для сборки машины. Остальные убираем со стола.



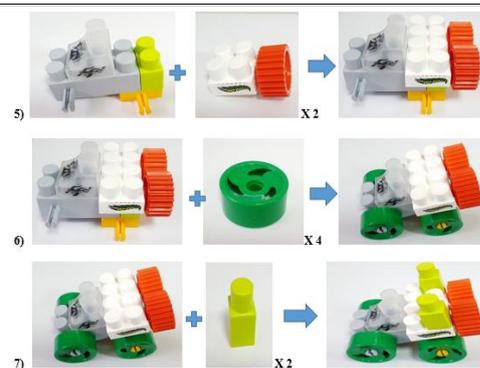
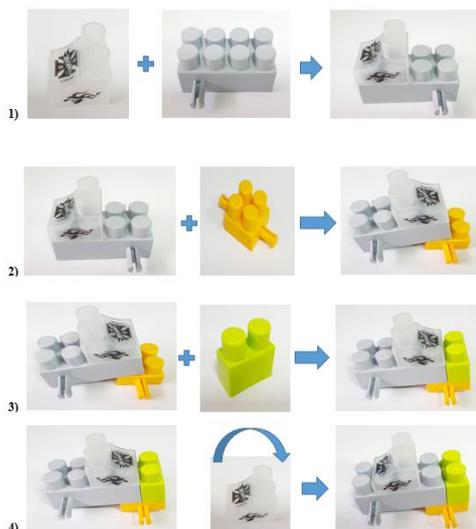
4. Второй шаг – «Систематизация» или «Создание своего рабочего места». Предлагаем воспитанникам разложить оставшиеся детали по типу или применению в той или иной операции. Например, колеса к колесам или желтые к желтым и т.п.



5. Рассказываем детям, про третий шаг, необходимости содержания рабочего места в чистоте.

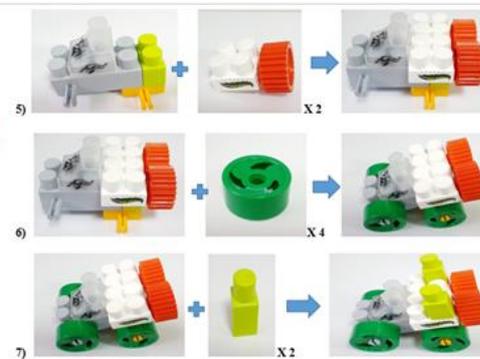
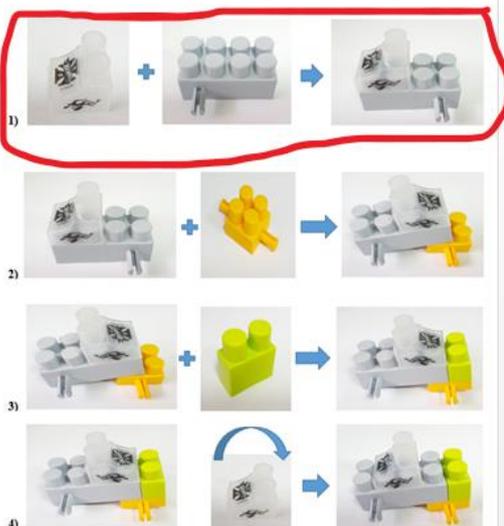
6. На этапе «Стандартизация» выдаем играющим специально разработанную инструкцию, с заранее планируемой не оптимальной последовательностью операций. Предлагаем детям собрать максимальное количество машинок за ту же 1 минуту. Результат должен быть лучше. После подсчета результатов, проговорить что помогло.

ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ МАШИНЫ



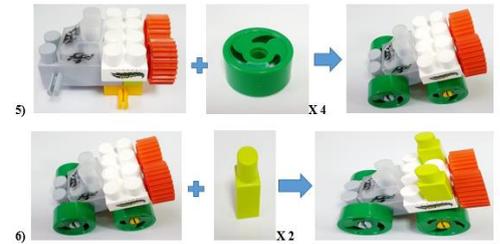
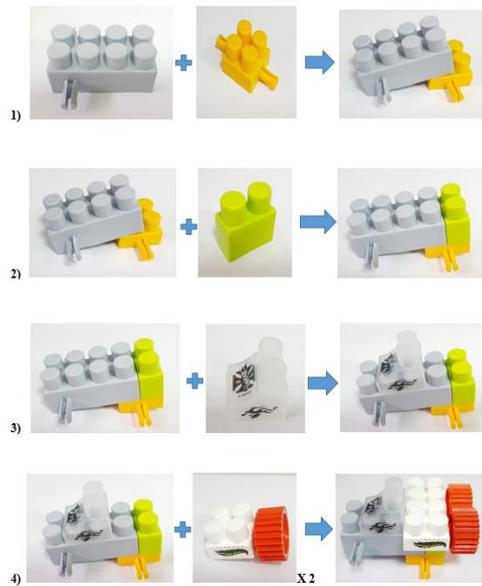
7. После обсуждения результатов, педагог знакомит детей с шагом «Совершенствование». Одним из его инструментов служит «Картирование процесса». Ведущий проводит «Картирование», иными словами педагог собирает машину по инструкции и просит играющих назвать, что здесь не так и что можно изменить или улучшить. Дети должны ответить, какая операция не (первая).

ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ МАШИНЫ



8. После исключения первой операции, детям раздается правильная инструкция и они повторяют сборку машин. Время операции – 1 минута. Результат будет гораздо лучше.

ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ МАШИНЫ

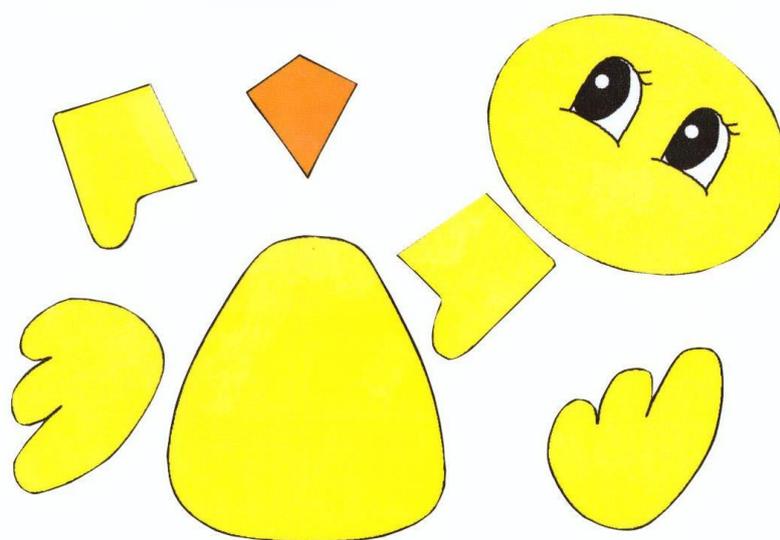


9. Подводим итоги игры. Расспрашиваем детей, что нового они узнали и чему научились?



Игра «Фабрика игрушек»

Игра «Фабрика игрушек»	<p><i>Цель:</i> научить детей работать в команде.</p> <p><i>Задачи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - сформировать навык применения инструментов бережливого производства таких, как «Точно вовремя», «Поточное производство»; - развить у детей потребность совместной организации труда; - развить умение самостоятельно планировать свои действия и разумно распределять время 	
	<i>Используемые материалы</i>	Картинки с изображением частей игрушки (Утка, мышка и т.п.), клей карандаш.
	<i>Возраст участников</i>	5 – 7 лет
	<i>Количество участников</i>	4 человека
	<i>Инструмент бережливого производства</i>	«Поточное производство», «Точно вовремя»
<p><i>Описание игры:</i></p> <p>1. Рассказываем детям, что мы будем играть в «Фабрику». Нам нужно будет изготавливать игрушки по заказу. Фабрика получила заказ на изготовление 12 игрушек (уток). Время выполнения заказа – 3 минуты. Спрашиваем у детей, как бы они выполнили это. Скорее всего, без четкого распределения ролей и функций каждый участник будет собирать игрушку (утку) целиком. Если это не так, то наводящими вопросами и предложениями подводим к тому что бы каждый ребенок собирал отдельно по игрушке. Рассказываем, как собирать игрушку, что нужно сделать, чтобы её собрать.</p> <p><u>Пояснение:</u> по такой схеме работы фабрика не успеет вовремя выполнить заказ.</p>		



2. Знакомим детей с инструментами Бережливого производства таких, как «Поточное производство», «Точно вовремя».

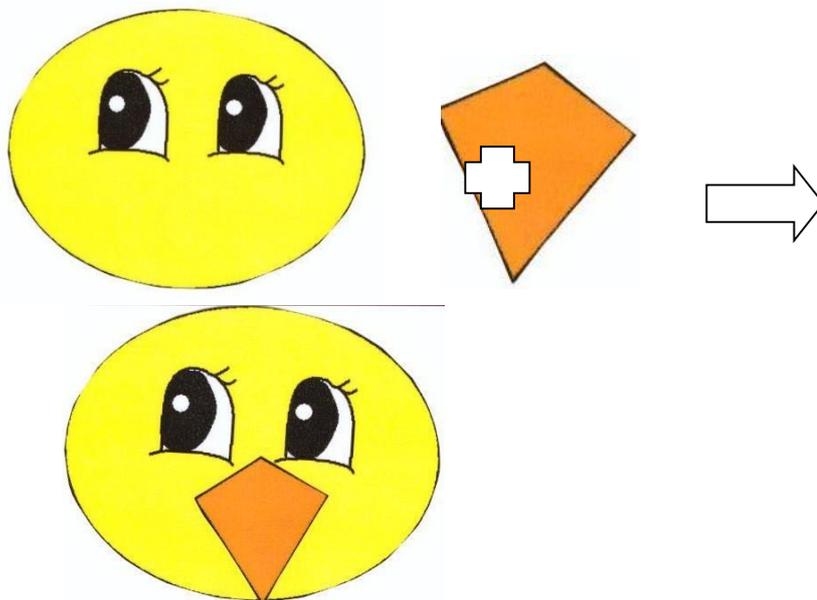
Поточным производством это организации производства, основанная на циклично согласованных во времени операций, выполняемых на рабочих местах, расположенных в последовательности процесса. Или другими словами, поточное производство это когда все действия выполняются последовательно.

Точно вовремя – концепция при которой производственное задание запланировано так, что движение всех материалов и запчастей будут поступать в необходимом количестве, в нужное место и точно к назначенному сроку для производства, сборки или реализации готовой продукции.

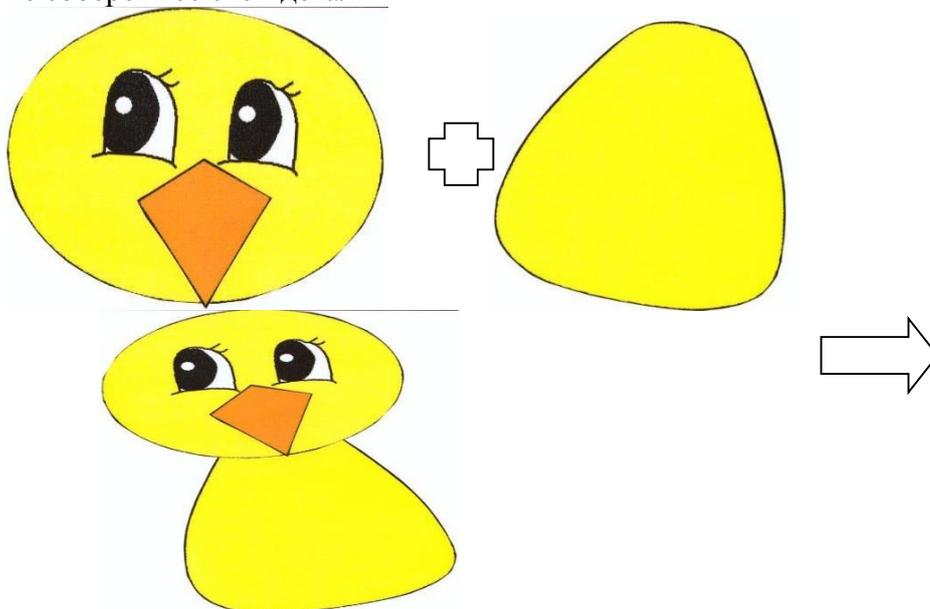
3. После ознакомления с инструментами бережливого производства, распределяем роли между участниками игры. 1 ребенок – 1 участок. Объясняем, что за каждым участком закрепляется выполнение

определенной операции. Просим детей взять только те детали, которые они будут прикреплять.

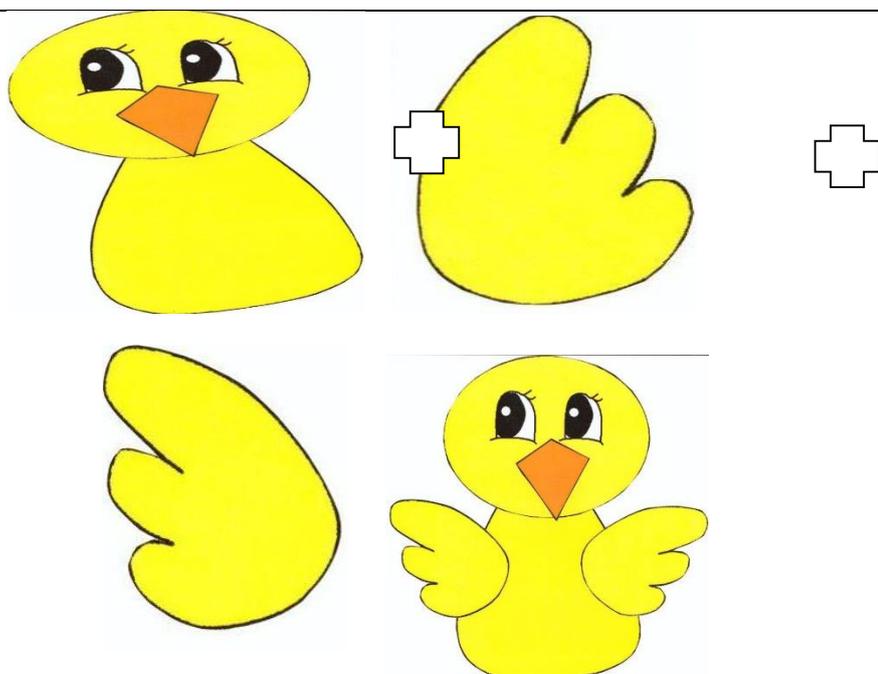
1 участник прикрепляет клюв к голове и передает следующему участнику (можно положить около участника 2, если он не выполнил свою операцию); потом берет следующие голову и клюв, скрепляет их и передает 2-му участнику и так пока не соберет все свои детали



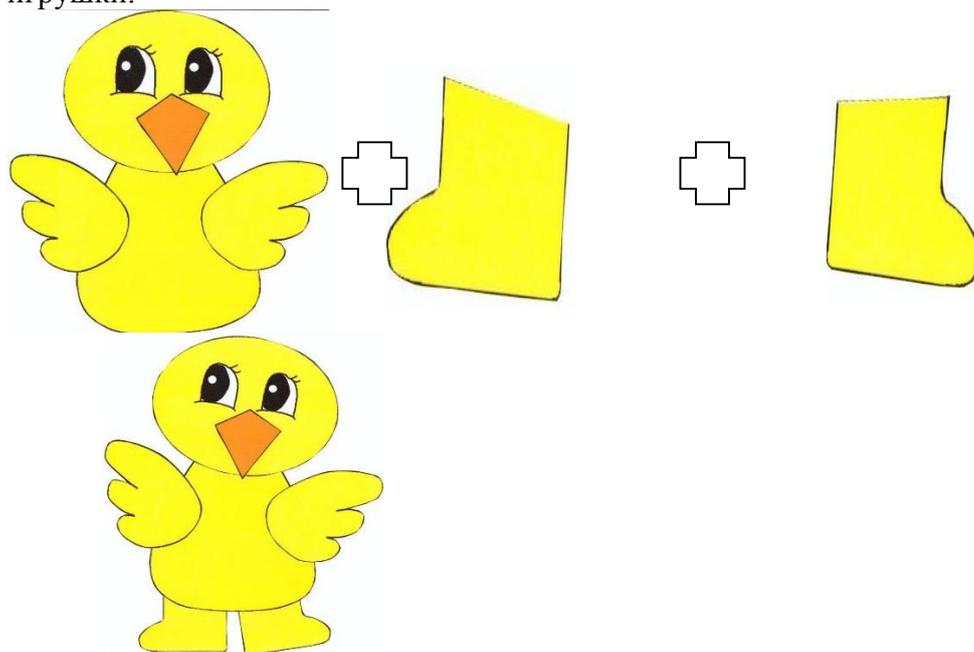
2 участник берет голову у 1-го участника и прикрепляет к ней туловище, после чего передает ее 3-ему участнику; (можно положить около участника 3, если он не выполнил свою операцию); потом берет следующие части, скрепляет их и передает 3-му участнику и так пока не соберет все свои детали



3 участник забирает заготовку у 2-го участника прикрепляет к туловищу крылья и передает следующему (можно положить около участника 4, если он не выполнил свою операцию); потом берет следующие запчасти, скрепляет их и передает 4-му участнику и так пока не соберет все свои детали;



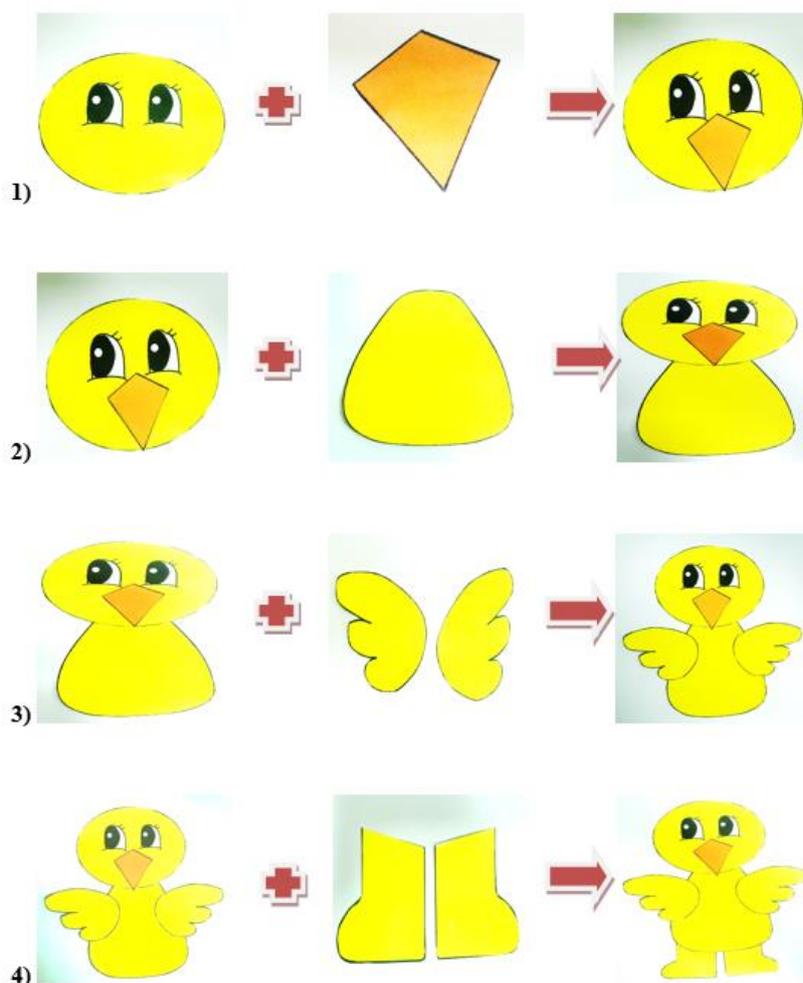
4 участник забирает заготовку у третьего и прикрепляет к туловищу ног, и передает готовую игрушку ведущему. Потом берет следующие части, скрепляет их, передает ведущему. И так пока не соберет все игрушки.



Фабрика укладывается в отведенное время – 3 минуты. Поясняем детям, что мы всё сделали вовремя, так как работали дружной командой, распределили роли и помогли друг другу.

Пояснение: время выполнения и количество игрушек заказа устанавливает ведущий (педагог) в зависимости от числа играющих.

Алгоритм по сборке игрушки (утки)



Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад № 126 г. Липецка

Игра «Поварята»

<p>Игра «Поварята»</p>	<p><i>Цель:</i> учить применять метод бережливого управления «Диаграмма Ямазуми»</p> <p><i>Задачи:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> — развивать критическое мышление, ориентированное на поиск действий, добавляющие ценность, добавляющие ценность, но не в данный момент или не добавляющие ценность и не нужные, тем самым оптимизировать процесс приготовления напитков — учить видеть сколько времени и где тратится и на что оно тратится — закреплять знания детей определять время по часам — учить применять полученные знания в реальной жизненной ситуации — учить формулировать выводы
-------------------------------	---

Используемые материалы	Карточки на магнитах с действиями приготовления напитка, карточки для выбора приготовления напитка, временные отрезки, циферблат, минутные стрелки на магнитах чек-листы приготовления напитков, карточки красного, желтого и зеленого цветов, карточки с циферблатом, показывающим время приготовления напитка
Возраст участников	5-8 лет
Количество участников	1-4
Инструмент бережливого производство	Диаграмма «Ямазуми»

Описание игры: игроки с помощью инструмента бережливых технологий диаграммы «Ямазуми» устраняют действия, добавляющие ценность, но не в данный момент и не добавляющие ценность и не нужные в приготовлении напитка, тем самым оптимизируют процесс приготовления напитка. Выкладывают действия приготовления напитка, добавляющие ценность на временные отрезки, а временные отрезки на циферблат. Узнают, за какое время они приготовили напиток. Формулируют вывод, содержащий поэтапное рассуждение по данной игровой ситуации.

Алгоритм организации игры (подробно по каждому этапу)

Рассматривание карточек с действиями приготовления напитков

Выбор напитка для приготовления

Определение временного отрезка приготовления выбранного напитка на циферблате с помощью чек-листа

Выкладывание карточек с действиями приготовления выбранного напитка гистограммой по вертикали

Установление с помощью инструмента бережливого производства диаграммы «Ямазуми» действий, добавляющие ценность в приготовлении данного напитка, а также добавляющие, но не в данный момент и не добавляющие, и не нужные

- Зеленым цветом – добавляющие ценность
- Желтым – добавляющие ценность, но не в данный моменте
- Красным – не добавляющие и не нужные

Выстраивание трех гистограмм на действия

- Зеленым цветом – добавляющие ценность
- Желтым – добавляющие ценность, но не в данный моменте
- Красным – не добавляющие и не нужные

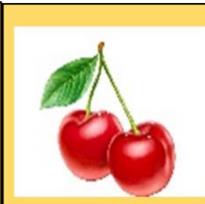
Прикрепление действий, добавляющих ценность на временные отрезки

Выкладывание временных отрезков на циферблат

Определение времени приготовления напитка на циферблате, с помощью минутной стрелки

Формулировка выводов, содержащие поэтапное рассуждение по данной игровой ситуации







45



50



КИСЕЛЬ



КОМПОТ



СИРОП

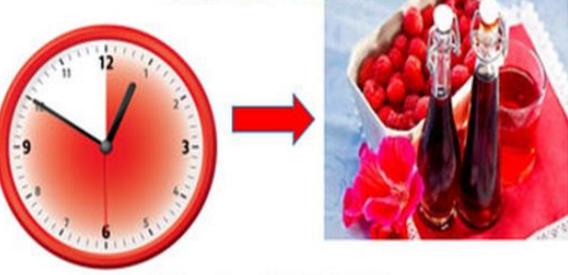


МОРС





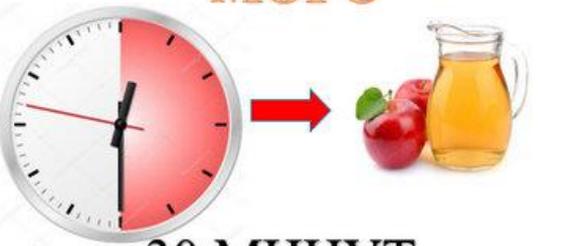
Чек-лист времени приготовления напитка

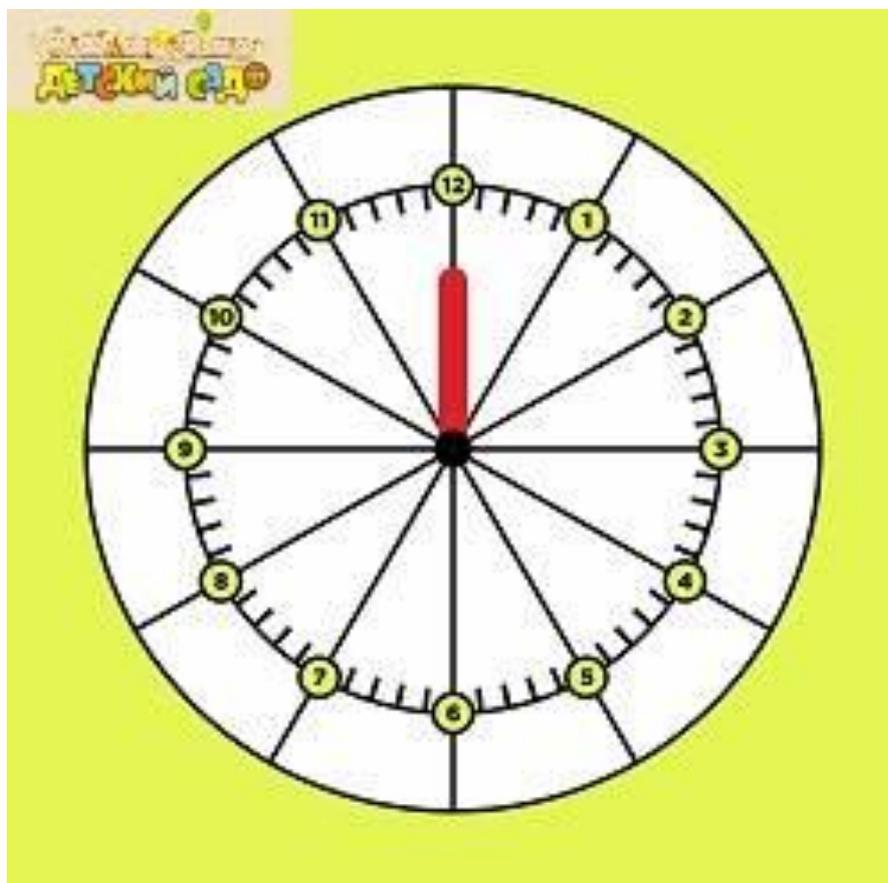
<p>КОМПОТ</p>  <p>40 МИНУТ</p>	<p>КИСЕЛЬ</p>  <p>45 МИНУТ</p>
<p>МОРС</p>  <p>30 МИНУТ</p>	<p>СИРОП</p>  <p>50 МИНУТ</p>





Чек-лист времени приготовления напитка

<p>КОМПОТ</p>  <p>40 МИНУТ</p>	<p>КИСЕЛЬ</p>  <p>45 МИНУТ</p>
<p>МОРС</p>  <p>30 МИНУТ</p>	<p>СИРОП</p>  <p>50 МИНУТ</p>



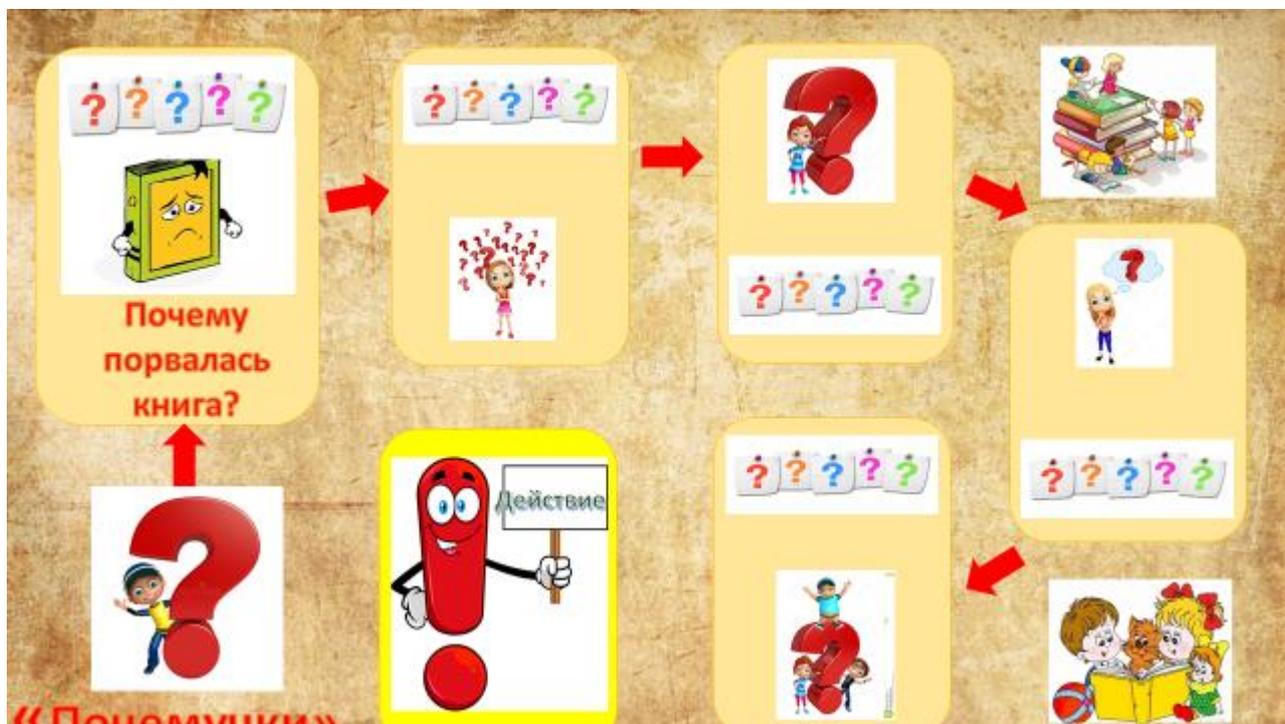
КАРТОЧКИ ДЛЯ ПРИГОТОВЛЕНИЯ «КОМПОТ»	КАРТОЧКИ ДЛЯ ПРИГОТОВЛЕНИЯ «КИСЕЛЬ»
КАРТОЧКИ ДЛЯ ПРИГОТОВЛЕНИЯ «СИРОП»	КАРТОЧКИ ДЛЯ ПРИГОТОВЛЕНИЯ «МОРС»
КАРТОЧКИ «ВРЕМЕННЫЕ СЕКТОРА»	КАРТОЧКИ «ЦЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЯ»
КАРТОЧКИ «ЦЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЯ»	КАРТОЧКИ «ЦЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЯ»
КАРТОЧКИ «ЦЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЯ»	КАРТОЧКИ «ЦЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЯ»
КАРТОЧКИ «ЦЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЯ»	КАРТОЧКИ «ВРЕМЕННЫЕ СЕКТОРА»
ЧЕК-ЛИСТЫ	КАРТОЧКИ «ФРУКТЫ, ЯГОДЫ»
1 КЕЙС ДЛЯ ПРИГОТОВЛЕНИЯ НАПИТКА	КЕЙС ЦЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЯ
2 КЕЙС ДЛЯ ПРИГОТОВЛЕНИЯ НАПИТКА	КЕЙС ЦЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЯ
КЕЙС ФРУКТЫ ЯГОДЫ	КЕЙС ЦЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЯ
КЕЙС ВРЕМЕННЫЕ СЕКТОРА	КЕЙС ЦЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЯ

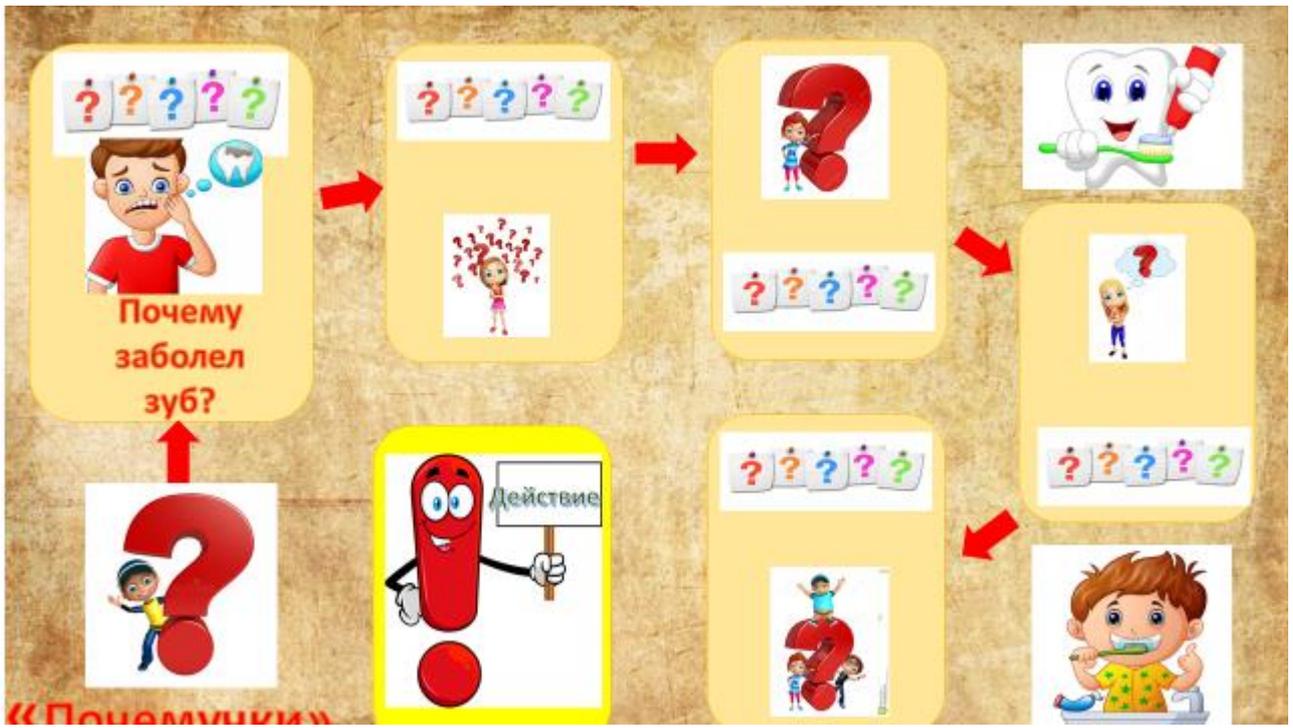
КЕЙС ЦЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЯ	КЕЙС ЦЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЯ
КЕЙС ЧЕК-ЛИСТЫ	КЕЙС ЦЕННОСТЬ ДЕЙСТВИЯ

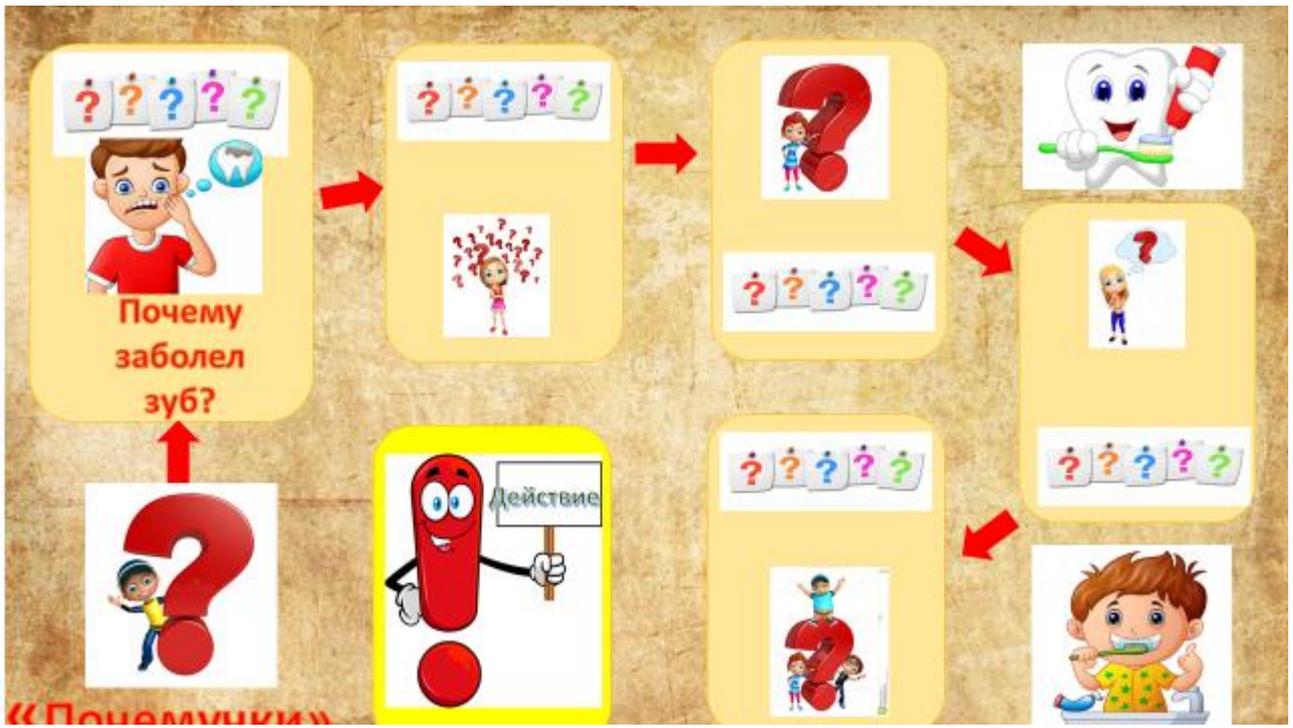
Игра «Почемучки?»

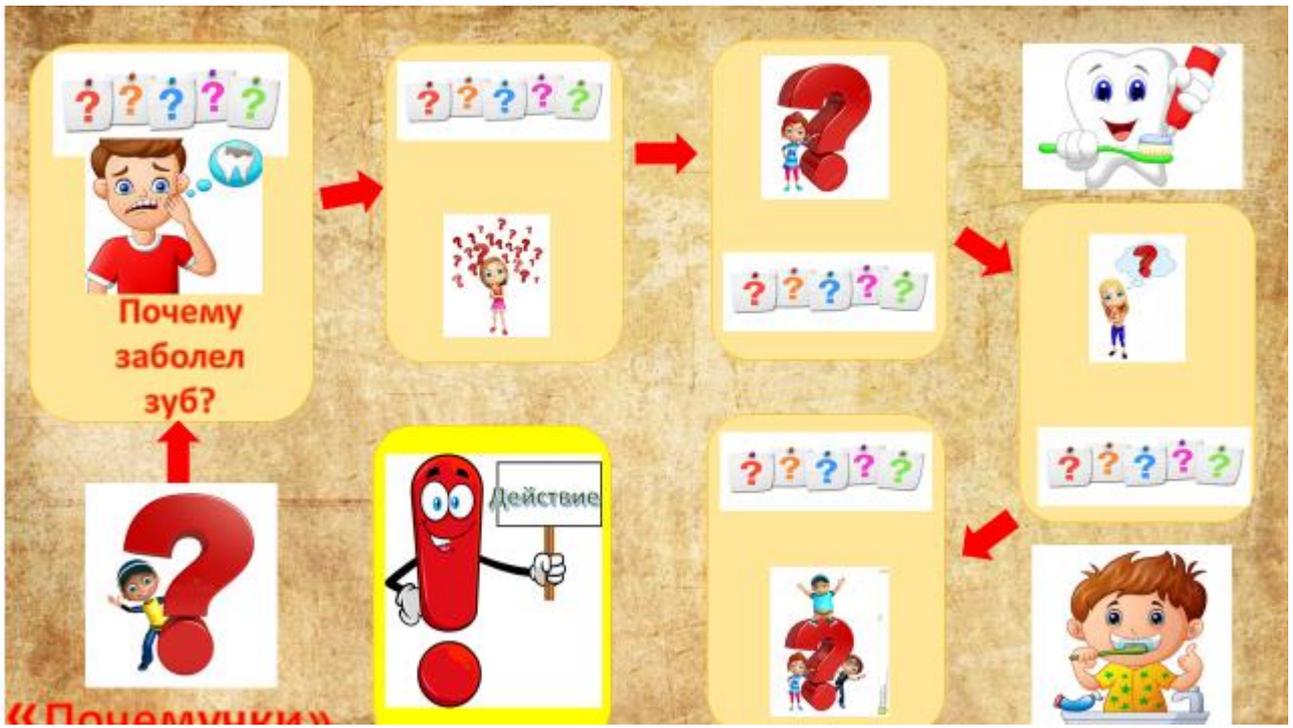
Игра «ПОЧЕМУЧКИ»	<p>Цель: учить применять метод бережливого управления «<i>Диаграмма 5 ПОЧЕМУ?</i>», искать коренные причины и применять контрмеры.</p> <p>Задачи:</p> <ul style="list-style-type: none"> — развивать критическое мышление, ориентированное на поиск действий с помощью метода бережливого производства «5 ПОЧЕМУ?» — развивать наглядно-образное и логическое мышление — учить последовательно выкладывать ответы на вопрос «Почему?» и находить контрмеру (действие) — учить применять полученные знания в реальной жизненной ситуации — учить формулировать выводы <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 25%;"><i>Используемые материалы</i></td> <td>Карточки на липучках с действиями, карточки на липучках с контрмерой, чек-листы, игровое поле</td> </tr> <tr> <td><i>Возраст участников</i></td> <td>5-7 лет</td> </tr> <tr> <td><i>Количество участников</i></td> <td>1-5</td> </tr> <tr> <td><i>Инструмент бережливого производство</i></td> <td>МЕТОД «5 ПОЧЕМУ?»</td> </tr> </table> <p>Описание игры: игроки с помощью инструмента бережливых технологий МЕТОДА «5 ПОЧЕМУ?» находят на поставленный вопрос коренную причину и с помощью контрмеры устраняют ее. Формулируют вывод, содержащий поэтапное рассуждение по данной игровой ситуации.</p> <p><i>Алгоритм организации игры (подробно по каждому этапу)</i></p> <p><i>Рассматривание карточек с действиями</i></p> <p><i>Выбор игрового поля</i></p> <p><i>Применение метода «5 ПОЧЕМУ?».</i> Ребенок задает вопрос почему произошла данная ситуация. Находит и выкладывает на игровом поле подходящую картинку с ответом на заданный вопрос. И так, несколько раз, пока не найдет коренную причину заданной ситуации</p> <p><i>Рассматривание карточек с контрмерами и выбор нужной карточки</i></p>	<i>Используемые материалы</i>	Карточки на липучках с действиями, карточки на липучках с контрмерой, чек-листы, игровое поле	<i>Возраст участников</i>	5-7 лет	<i>Количество участников</i>	1-5	<i>Инструмент бережливого производство</i>	МЕТОД «5 ПОЧЕМУ?»
<i>Используемые материалы</i>	Карточки на липучках с действиями, карточки на липучках с контрмерой, чек-листы, игровое поле								
<i>Возраст участников</i>	5-7 лет								
<i>Количество участников</i>	1-5								
<i>Инструмент бережливого производство</i>	МЕТОД «5 ПОЧЕМУ?»								

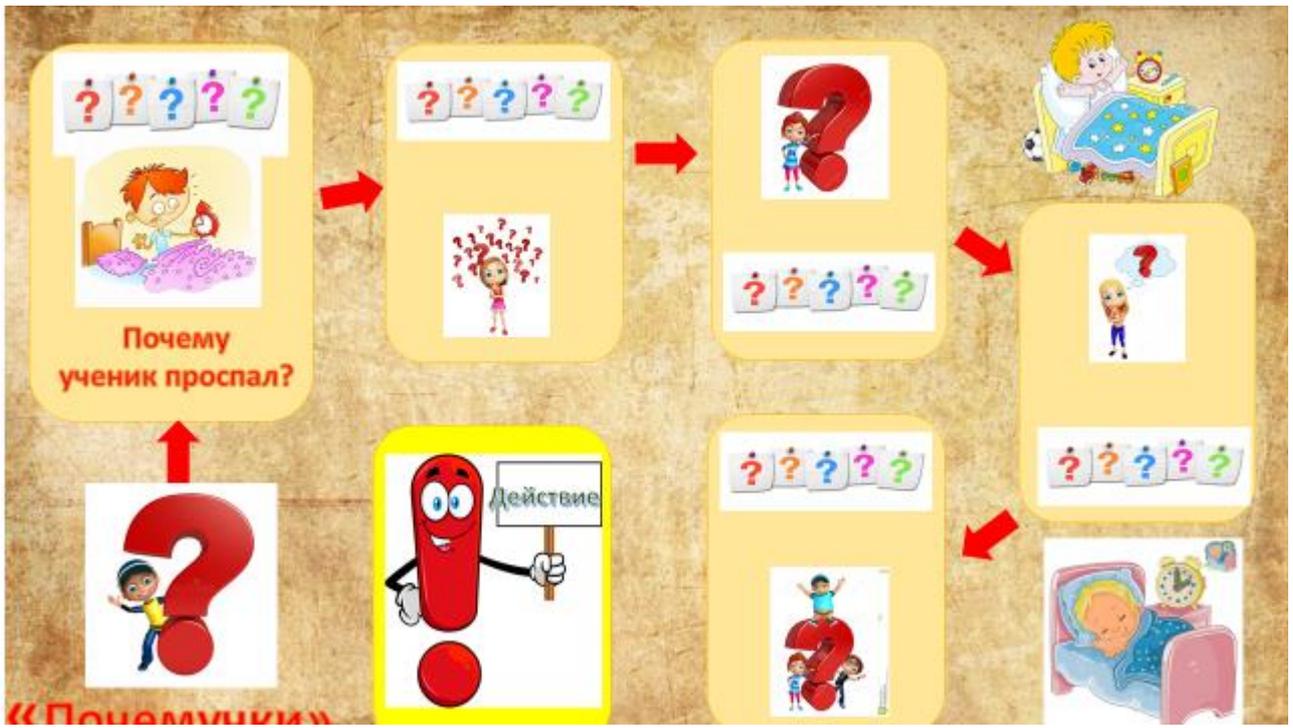
Выкладывание на игровом поле карточки с контрмерой, формулировка выводов, содержащие поэтапное рассуждение по данной игровой ситуации

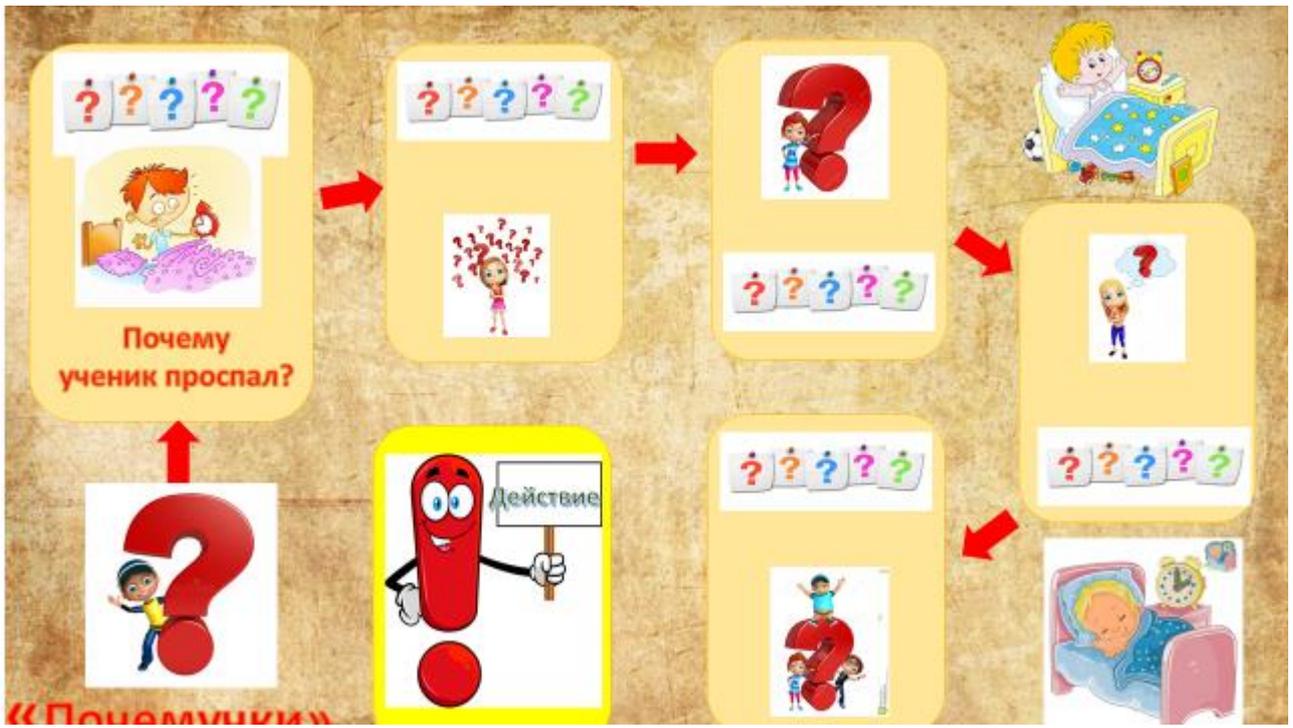












Фабрика процессов для детей старшего дошкольного возраста «Семейный парк»

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОРГАНИЗАЦИИ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Основная цель: развивать бережливые компетенции у дошкольников через приобретение практического опыта применения инструментов бережливого производства.

Целевая аудитория:

- дошкольники
- организация
- педагоги ДОУ
- родители дошкольников

Цель для дошкольника: увеличение времени игрового взаимодействия, расширение спектра игровых сюжетов.

Цель для организации: повышение качества предоставляемых образовательных услуг с максимальной ориентацией на потребителя (родителя воспитанника).

Цель для педагога: сокращение времени выполнения необходимого действия (сокращение временных затрат в организационных моментах), повышение уровня взаимодействия в системе «педагог-воспитанник», увеличение результативности усвоения ООП ДОУ.

Цель для родителей (законных представителей): выявление и реализация потенциала детей.

Задачи:

- выражать в речи свои мысли и желания в ситуации общения. Обогащать игровой опыт детей посредством объединения отдельных действий в единую сюжетную линию. Развивать способность работать в команде;
- развивать умение планировать, анализировать и корректировать сюжет игрового взаимодействия с использованием инструментов бережливого управления. Формировать умение самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию. Учить организовывать свое рабочее место, действовать по алгоритмам, использовать в игровых ситуациях инструментов бережливого производства: визуализация, «5 Почему», «5W1H», картирование процесса;

Целевая аудитория: воспитанники ДОУ старших возрастных и подготовительных к школе групп.

МЕТОДОЛОГИЯ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Организация игровой площадки фабрики процессов

Структура игровой площадки фабрики процессов:

Информационный центр	Чек-лист к игре «Парк семейного отдыха» Памятка к игре «Это важно!» Памятки для специалистов Стенд «5W1H»
----------------------	--

Количество участников фабрики процессов

В игровом процессе принимают участие от 5 до 11 человек

Рабочий центр	Роли участников фабрики процессов
Зона продажи	Менеджер 1-3 человека Кассир 1-2 человека
Зона благоустройства	Строитель 1-2 человека Ландшафтный дизайнер 1-2 человека Менеджер парка 1-2 человека

ЭТАПЫ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Этапы	Содержание материала
Организационный момент	
Предварительная работа	<ul style="list-style-type: none">- просмотр презентации «Благоустройство городских территорий»;- рассматривание иллюстраций «Выходные в парке», «Мой город»;- развивающие диалоги: «Детская площадка мечты», «Кто живет в контактном зоопарке», «Почему Липецк называют городом фонтанов»;- в рамках знакомства с профессией встреча с дизайнером/строителем (родители);- чтение произведений: Носов Н. Н. «Огородники», Ольга Добросовестная «Сказки Старого парка», Катаев В. «Цветик-семицветик»;- загадывание загадок о качелях, парках, цветах, деревьях;- дидактические игры: «Подбери инструменты», «Посади цветы», «Цветовод»;- ручной труд: создание моделей благоустройства из металлического и магнитного конструкторов. Изготовление лэпбука «Мой город». Создание макетов домов, фонтанов, клумб, зоопарков. Изготовление монет, денежных купюр;- рисование «Мои любимые качели»;- лепка «Лавочка для бабушки»;- в рамках маршрута выходного дня совместно с родителями проведение экскурсии в парки города, зоопарк;- аппликация: «Городской парк».

	- изготовление атрибутов для игры с привлечением родителей (печать игрового поля, объектов благоустройства).
Мотивационный этап	<i>Фрагмент речи воспитателя:</i> Я узнала, что сейчас проходит конкурс проектов «Парк моей мечты». Вы хотели бы в нем поучаствовать?
Структура проведения «Фабрики процессов»	
Знакомство с процессом «Благоустройство парка» (постановка задач)	<i>Фрагмент речи воспитателя:</i> Ребята, сегодня, идя на работу, я задумалась в каком красивом, благоустроенном городе мы живем. Город с каждым годом расширяется, строятся новые дома и целые микрорайоны, так и в нашем микрорайоне «Сокол» появилось много новых зданий. Поэтому возникает необходимость в обустройстве мест для отдыха, в котором могли бы отдохнуть взрослые и поиграть дети. Далее воспитатель совместно с детьми определяет особенности благоустройства парка.
	Что? Что такое парк?
	Когда? Когда парк нуждается в благоустройстве?
	Зачем? Зачем нужны парки? Зачем их благоустраивать?
	Где? Где расположен ближайший парк?
	Кто? Кто отвечает за благоустройство парка?
	Как? Как мы можем привлечь больше посетителей в парке? Как можно заработать деньги на парках отдыха (бизнес - идеи)?
Распределение ролей	Воспитанники распределяют роли с помощью генератора чисел, считалочки.
Проведение инструктажа участников	<i>Фрагмент речи воспитателя:</i> Создать макет нужно за <u>7</u> минут, окончание проекта будет обозначено звуковым сигналом. Перед тем как приступить к игре, возьмите бейджик, соответствующий вашей роли. Перед вами игровое поле и магазин с предметами для благоустройства, выберите необходимые предметы и создайте на территории объекты для отдыха. Также воспитатель доводит до участников общие требования техники безопасности и поведения на игровой площадке.
Основная часть	
Рабочий стандарт посетителя (первый раунд)	1. Дизайнеры, изучают каталоги объектов благоустройства. 2. Дизайнер подходит к менеджеру и рассказывает, что он хочет приобрести. 3. Менеджер консультирует дизайнера и выдает товар. 4. Дизайнер проходит на кассу и оплачивает товар. 5. Кассир принимает денежные средства и дает сдачу. 6. Дизайнер выставляет купленные объекты на территории парка.
I раунд-обыгрывание процесса	После распределения ролей, дети занимают свои рабочие места и действуют согласно рабочим стандартам. На данном этапе у детей не получится обыграть до конца игровую ситуацию, так как в процессе много проблем, с которыми они столкнулись.

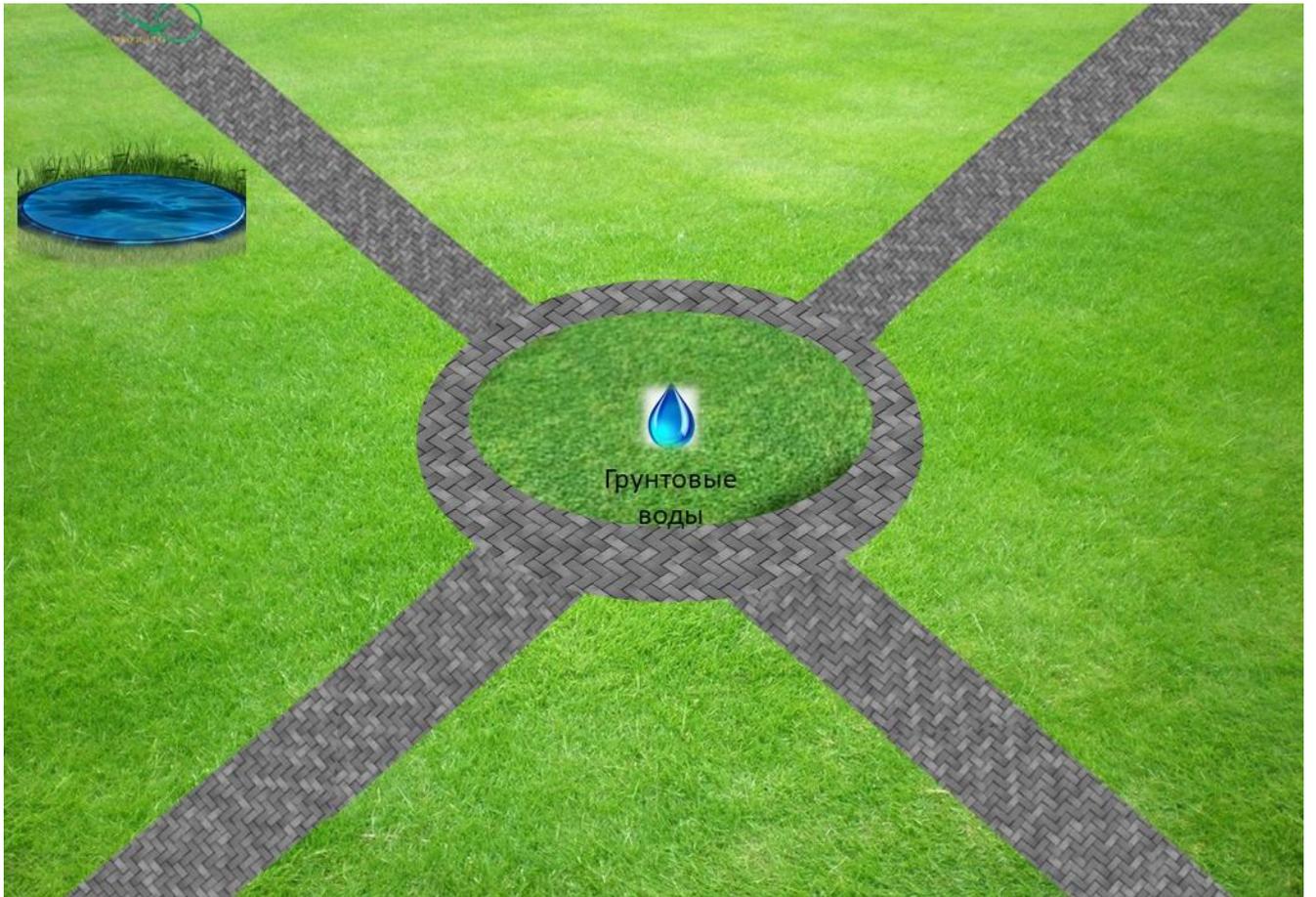
Межраундное обсуждение	<p>1. Участники собираются и обсуждают затруднения, возникающие на отдельных шагах процесса.</p> <p><i>Фрагмент речи воспитателя:</i> нам нужно понять, что помешало выполнить работу вовремя. Где происходят наибольшие проблемы и задержки.</p>														
Игра «Определи проблемы (потери)»	<p>Примерные проблемы (картинки), которые озвучивают дети:</p> <p>Долгое ожидание в очереди. Не компетенция менеджера и кассира. Много вариантов объектов благоустройства. Нарушение очередности подхода к макету парка.</p>														
Метод «5 ПОЧЕМУ»	<p>Воспитатель объясняет принципы работы метода «5 почему».</p> <p>1. Первым делом нам с вами нужно выяснить исходную проблему. 2. Затем задать вопрос: «Почему это произошло (происходит)?» 3. Получив ответ, мы снова спрашиваем: «Почему это произошло?» — выясняя таким образом причину причины.</p> <p>В результате выстраивается логическая цепочка, ведущая к первопричине.</p> <p>Варианты проблем А</p> <table border="1" data-bbox="459 853 1469 1883"> <tr> <td data-bbox="459 853 914 925">1. Почему не получилось выполнить заказ?</td> <td data-bbox="922 853 1469 925">Потому, что не успели.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 936 914 1003">2. Почему не успели?</td> <td data-bbox="922 936 1469 1003">Не хватило времени на выполнение условий игры.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 1014 914 1182">2.1. Почему не хватило времени?</td> <td data-bbox="922 1014 1469 1182">Потому, что не было плана действий и распределения обязанностей (чек – листа) или не было слаженной командной работы.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 1193 914 1373">3. Почему важно планировать работу и распределять обязанности (использовать чек листы)?</td> <td data-bbox="922 1193 1469 1373">Потому, что в них прописаны этапы работы и обязанности каждого специалиста.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 1384 914 1563">3.1. Почему важно объединить усилия всех членов команды?</td> <td data-bbox="922 1384 1469 1563">Потому, что каждый член команды прилагает усилия для общего дела или что в сплочённой дружной команде все получается быстро и хорошо.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 1574 914 1709">4. Почему важно выполнять работу поэтапно?</td> <td data-bbox="922 1574 1469 1709">Потому, что выполнение работы шаг за шагом помогает быстрее справиться с заданием и ничего не упустить.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 1720 914 1883">5. Почему не было слаженной командной работы?</td> <td data-bbox="922 1720 1469 1883">Потому, что не было обговорено у кого какие обязанности и не определены зоны, за которые отвечает каждый специалист.</td> </tr> </table> <p>Как решить проблему: использовать чек-листы</p>	1. Почему не получилось выполнить заказ?	Потому, что не успели.	2. Почему не успели?	Не хватило времени на выполнение условий игры.	2.1. Почему не хватило времени?	Потому, что не было плана действий и распределения обязанностей (чек – листа) или не было слаженной командной работы.	3. Почему важно планировать работу и распределять обязанности (использовать чек листы)?	Потому, что в них прописаны этапы работы и обязанности каждого специалиста.	3.1. Почему важно объединить усилия всех членов команды?	Потому, что каждый член команды прилагает усилия для общего дела или что в сплочённой дружной команде все получается быстро и хорошо.	4. Почему важно выполнять работу поэтапно?	Потому, что выполнение работы шаг за шагом помогает быстрее справиться с заданием и ничего не упустить.	5. Почему не было слаженной командной работы?	Потому, что не было обговорено у кого какие обязанности и не определены зоны, за которые отвечает каждый специалист.
1. Почему не получилось выполнить заказ?	Потому, что не успели.														
2. Почему не успели?	Не хватило времени на выполнение условий игры.														
2.1. Почему не хватило времени?	Потому, что не было плана действий и распределения обязанностей (чек – листа) или не было слаженной командной работы.														
3. Почему важно планировать работу и распределять обязанности (использовать чек листы)?	Потому, что в них прописаны этапы работы и обязанности каждого специалиста.														
3.1. Почему важно объединить усилия всех членов команды?	Потому, что каждый член команды прилагает усилия для общего дела или что в сплочённой дружной команде все получается быстро и хорошо.														
4. Почему важно выполнять работу поэтапно?	Потому, что выполнение работы шаг за шагом помогает быстрее справиться с заданием и ничего не упустить.														
5. Почему не было слаженной командной работы?	Потому, что не было обговорено у кого какие обязанности и не определены зоны, за которые отвечает каждый специалист.														

Варианты решения проблем	- нужно разделить потоки покупателей в магазине; - провести анализ необходимого оборудования; Участники выносят предложения по совершенствованию процесса и устранению проблем. Приступают к обыгрыванию этого процесса, предварительно убрав свои рабочие места и выделив необходимые оборудование себе.
II раунд	Во втором раунде процесс пойдет совершенно по-другому, так как были решены проблемы и были внесены корректировки в данный процесс. В данном раунде участники меняются ролями. Воспитанники распределяют роли с помощью считалочки или генератора чисел. После обыгрывания второго раунда воспитатель организует дискуссию по итогам второго раунда, удалось ли наладить и ускорить процесс обустройства. Участники обсуждают, что понравилось, что не получилось.
Рефлексия	
Игра «Покажи свое настроение»	Цель: определить эмоциональное состояние по итогу игры. Ход игры: дети выбирают смайлик в соответствии со своим настроением.
Игра на сплочение коллектива «Хлопаем вместе»	<u>Цель:</u> стимулирование активности, развитие сплоченности, развитие внимания, снятие мышечного напряжения. <i>Простая и забавная игра на сплочение коллектива. Ведущий дает участникам задание расположиться по кругу и назначает игрока, с которого начинается игра. По сигналу все должны как можно быстрее по очереди хлопнуть в ладоши. Ничего сложного, но эта игра хорошо развивает чувствительность, понимание невербальных сигналов и командный дух.</i>

Приложение

**Оборудование для организации имитационной игры
«Фабрика процессов. Семейный парк»**

№ п\п	Назначение (специалист)		Наименование	Кол-во
1.	Менеджер	1.	каталог	3-6
		2.	объекты благоустройства	100
2.	Кассир	1.	касса, деньги	1
		2.	стол	1
3.	Ландшафтный дизайнер Менеджер парка Строитель	1.	денежные средства, чек – листы (во 2 раунде)	30 руб. 3
		4.	Общее	1.
		2.	игровое поле	1 – 2



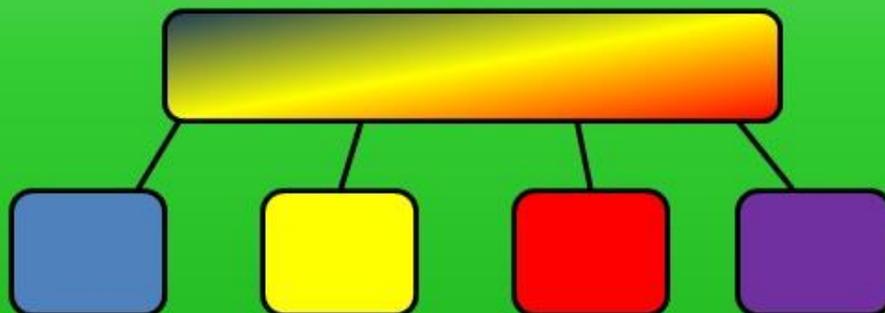
Чек-лист к игре «Парк семейного отдыха»



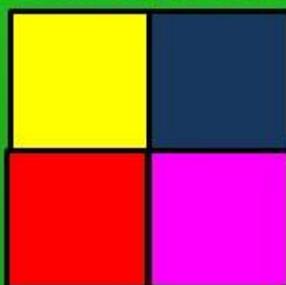
Распределить обязанности



**Рассортировать объекты
благоустройства**



Разбить поле на зоны



Благоустроить территорию



Оборудование для строителей



- 1 руб.



- 2 руб.



- 2 руб.



- 2 руб.



- 5 руб.



- 2 руб.



- 1 руб.



- 5 руб.

«Ландшафтный дизайнер»

«Руководитель проекта»

«Строитель»

«Менеджер»

Оборудование для строителей



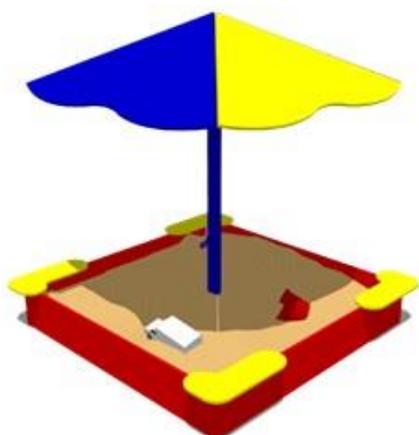
- 2 руб.



- 5 руб.



- 5 руб.



- 5 руб.

Памятка к игре «Это важно!»

**Нельзя располагать
у воды зоны активного отдыха детей;**



Не забывать, что парк должен быть чистым;



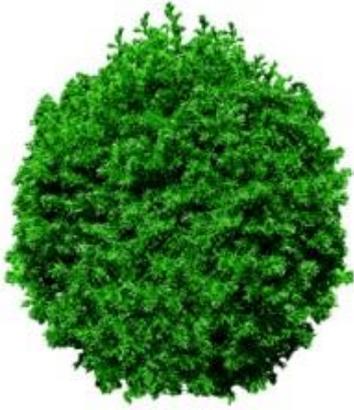
**Желательно расположить зону фудкорта
в доступном месте для всех
посетителей парка;**



**Лучше располагать фонтан,
там где проходят грунтовые воды**



Оборудование
для ландшафтного дизайнера



- 2 руб.



- 1 руб.



- 1 руб.



- 1 руб.



- 1 руб.



- 1 руб.



- 2 руб.



- 5 руб.



- 2 руб.



- 5 руб.



- 5 руб.

Памятка специалиста «Ландшафтный дизайнер»



Озеленение парка:

расстановка кустов;



расстановка клумб, цветов;



расстановка деревьев;



расстановка декоративных элементов



Оборудование для менеджера



- 2 руб.



- 2 руб.



- 5 руб.



- 5 руб.



- 5 руб.

Памятка специалиста «Строитель»



Детское игровое и спортивное оборудование:

расстановка предметов
спортивной зоны;



расстановка предметов
игровой зоны



Памятка специалиста «Менеджер»



Оборудование зоны фудкорта и мини-фермы:

расстановка предметов в зоне питания;



**расстановка предметов в зоне мини –
ферма,
в том числе животными и птицами**



Памятка специалиста «Руководитель проекта»



**Руководит специалистами
при благоустройстве
игрового поля;**

**Вносит поправки и
самостоятельно дополняет
благоустроенные зоны;**

**Отвечает за безопасность
размещения объектов.**

ФАБРИКА ПРОЦЕССОВ «КАФЕТЕРИЙ» (для детей старшего дошкольного возраста)

Цели и задачи организации фабрики процессов

Основная цель: научить детей применять в ходе игрового взаимодействия инструменты бережливого производства, устанавливать причинно-следственные связи событий с использованием методов бережливого управления «5С», «5 почему», «5W1H», картирование процесса.

Целевая аудитория:

- дошкольное образовательное учреждение;
- дошкольники старших и подготовительных групп (возрастная категория от 5 до 8 лет);
- педагоги ДООУ;
- родители дошкольников.

Цель для дошкольников: увеличение времени игрового взаимодействия, расширение спектра игровых сюжетов.

Цель дошкольного образовательного учреждения: повышение качества предоставляемых образовательных услуг с максимальной ориентацией на потребителя (родителя воспитанника).

Цель для педагогов: сокращение временных затрат в организационных моментах при проведении сюжетно-ролевой игры, повышение уровня взаимодействия в системе «педагог-воспитанник», увеличение результативности усвоения ООП ДО.

Цель для родителей (законных представителей): выявление и реализация личностного потенциала детей.

Задачи:

- развивать умение планировать игровые события и действия, согласовывая их с партнерами;
- развивать нестандартное мышление детей, умение самостоятельно находить решения и выстраивать логические связи;
- поддерживать оригинальность в замысле игры, в развитии сюжета;
- побуждать детей придумывать варианты игр, комбинировать движения.

МЕТОДОЛОГИЯ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Организация игровой площадки фабрики процессов

Структура игровой площадки фабрики процессов

Информационный центр	Стенд «Как будет выполняться заказ» (картирование текущего и целевого процесса) Стенд «5 почему»
----------------------	--

Количество участников фабрики процессов

В игровом процессе принимают участие от 10 до 12 человек

<i>Рабочий центр</i>	<i>Роли участников фабрики процессов</i>
Зона администратора (при входе в кафетерий)	Администратор – 1 человек
Зона бармена (барная стойка)	Бармен – 1 человек
Зал с посадочными местами для посетителей кафетерия	Официант – 3 человека Посетители – от 1 до 3 человек
Кухня (распределение, приготовление и выдача заказов)	Шеф-повар – 1 человек Повар – 1 человека Пиццмейкер – 1 человек Кондитер – 1 человек

ЭТАПЫ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Этапы	Содержание материала
Организационный момент	
Предварительная работа	<ul style="list-style-type: none"> - Беседы с детьми: «Что такое кафетерий?», «Замечательные профессии, работники кафетерия», «Меню – что это такое?» - Беседа о труде работников столовых, кафетерия. - Просмотр презентации «Посещение кафетерия, ресторана» - Рассматривание журналов о приготовлении блюд, их оформлении и подаче. - Чтение художественной литературы (К.И. Чуковский «Федорино горе», «Муха-Цокотуха»; В. Маяковский «Кем быть?»; «День рождения кота Леопольда»). - Дидактические игры: «Кто есть, кто», «Кто что делает», «Мамины помощники», «Современные профессии», «Валеология», «Вежливые слова». - Разучивание поговорок; стихотворений. - Отгадывание загадок. - Ручной труд: изготовление атрибутов сопутствующих сюжетно-ролевой игре «Кафе» - Работа с родителями: беседа о семейных традициях, консультации для родителей «Рекомендации родителям по развитию сюжетно-ролевой игры у детей дошкольного возраста», «Правила питания дошкольника». Оказание посильной помощи в изготовлении атрибутов для игры «Кафетерий».

	- Экскурсия на кухню детского сада наблюдение за работой повара, помощника воспитателя.												
Мотивационный этап	<i>Фрагмент речи воспитателя:</i> сегодня я предлагаю знакомую вам игру «Кафетерий», но играть мы будем совершенно особенным способом												
Структура проведения «Фабрики процессов»													
Знакомство процессом «Приготовление пищи» (постановка задач)	с <i>Фрагмент речи воспитателя:</i> представьте, что мы открыли кафетерий. Со временем мы обратили внимание, что уменьшилось количество посетителей и встал вопрос о его закрытии. Давайте вместе с вами подумаем и поймем причины почему так могло произойти. Далее воспитатель совместно с детьми определяет особенности работы кафетерия с помощью метода «5W1H»:												
	<table border="1"> <tr> <td>Что?</td> <td>Что такое кафетерий?</td> </tr> <tr> <td>Кто?</td> <td>Кто работает в кафетерии (какие профессии у этих работников)? Могут ли это делать люди других профессий?</td> </tr> <tr> <td>Когда?</td> <td>Когда услуги кафетерия необходимы людям? Можно ли без них обойтись?</td> </tr> <tr> <td>Где?</td> <td>Где вы видели кафетерий на нашем районе? Удачно ли выбрано место для него?</td> </tr> <tr> <td>Как?</td> <td>Как мы можем поиграть в кафетерий? И как мы сможем улучшить работу кафетерия?</td> </tr> <tr> <td>Почему?</td> <td>Почему люди приходят в кафетерий, если еду можно приготовить дома или купить готовую в магазине?</td> </tr> </table>	Что?	Что такое кафетерий?	Кто?	Кто работает в кафетерии (какие профессии у этих работников)? Могут ли это делать люди других профессий?	Когда?	Когда услуги кафетерия необходимы людям? Можно ли без них обойтись?	Где?	Где вы видели кафетерий на нашем районе? Удачно ли выбрано место для него?	Как?	Как мы можем поиграть в кафетерий? И как мы сможем улучшить работу кафетерия?	Почему?	Почему люди приходят в кафетерий, если еду можно приготовить дома или купить готовую в магазине?
	Что?	Что такое кафетерий?											
	Кто?	Кто работает в кафетерии (какие профессии у этих работников)? Могут ли это делать люди других профессий?											
	Когда?	Когда услуги кафетерия необходимы людям? Можно ли без них обойтись?											
	Где?	Где вы видели кафетерий на нашем районе? Удачно ли выбрано место для него?											
	Как?	Как мы можем поиграть в кафетерий? И как мы сможем улучшить работу кафетерия?											
	Почему?	Почему люди приходят в кафетерий, если еду можно приготовить дома или купить готовую в магазине?											
Распределение ролей	Воспитанники распределяют роли при помощи считалочки или по желанию, перед вторым туром роли можно поменять на усмотрение участников.												
Проведение инструктажа участников	<i>Фрагмент речи воспитателя:</i> в нашем кафетерии имеется несколько зон: Зона администратора (при входе в кафетерий), где он встречает посетителей. Зона бармена (барная стойка), где он готовит прохладительные напитки. Зал с посадочными местами для посетителей кафетерия. Кухня, где происходит распределение, приготовление и выдача заказов. Сейчас, каждый согласно роли займет свои игровые зоны. Также воспитатель доводит до участников общие требования техники безопасности и поведения на игровой площадке.												
Основная часть													
Рабочий стандарт посетителя (первый раунд)	1. Посетитель приходит в кафе. 2. На входе администратор встречает посетителя, проводит к столику и предлагает меню.												

	<p>3. Посетитель изучает меню (в меню отражено из каких продуктов приготовлено блюдо, номер для заказа).</p> <p>4. Посетитель делает заказ официанту, называя номер блюда.</p> <p>5. Официант передает на кухню номер заказа для изготовления.</p> <p>6. Во время ожидания заказа бармен приносит посетителю прохладительные напитки.</p> <p>7. Работники кухни (повар, пиццмейкер, кондитер) готовят заказ. (На приготовление каждого заказа отводится 1 минута)</p> <p>8. Шеф-повар проверяет готовый заказ и передает официанту поднос с заказом.</p> <p>9. Официант доставляет заказ посетителю.</p> <p>10. Посетитель пробует блюдо.</p> <p>11. Официант приносит чек-оплату посетителю.</p> <p>12. Администратор рассчитывает посетителя.</p>
I раунд обыгрывание процесса	<p>Каждый ребенок выбирает бейджик с изображением работника кафетерия или посетителя по желанию.</p> <p>Затем дети в соответствии с выбранной ролью занимают свои рабочие места и действуют согласно рабочим стандартам.</p> <p>На данном этапе у детей не получится обыграть до конца игровую ситуацию, так как в производстве много проблем, с которыми они столкнутся (они не укладываются во временные рамки приготовления блюд).</p>
Межраундное обсуждение	<p>1. Участники собираются и обсуждают затруднения, возникающие на отдельных шагах процесса.</p> <p><i>Фрагмент речи воспитателя:</i> нам нужно понять, что помешало сотрудникам кафетерия сделать заказ в отведенное время. Где происходят наибольшие проблемы и потери.</p> <p>2. Выявляют проблемы, возникшие в ходе проведения первого раунда и устраняют их.</p>
Игра «Определи проблемы (потери)»	<p>Воспитатель прикрепляет картинки к магнитной доске (где условными обозначениями показаны текущие проблемы в процессе).</p> <p>Таким образом происходит сбор проблем на стенде.</p> <p>Примерные проблемы (картинки), которые озвучивают дети:</p> <p>Посетители долго выбирают заказ.</p> <p>Долгое ожидание посетителями готовности заказа.</p> <p>Долгое приготовление поварами заказа (более 1 минуты).</p>
Картирование процесса	<p>Воспитатель совместно с детьми выстраивает весь процесс в шагах с помощью картинок от входа до выхода, обозначая границы процесса. Находят ежи (проблемы) и обозначают их на карте текущего состояния процесса.</p> <p>Проблемы (ежи), возникшие в ходе процесса:</p> <ul style="list-style-type: none"> - неинформативное меню; - неотлаженный процесс распределения работников на кухне для приготовления блюда; - нерациональное обустройство рабочих зон работников кухни (неотсортированные продукты для приготовления заказов); - отсутствие чек-листов для приготовления блюд; - нерациональное распределение работников в процессе расчета посетителя.
Метод «5 ПОЧЕМУ»	<p>Воспитатель объясняет детям принцип работы метода «5 почему».</p>

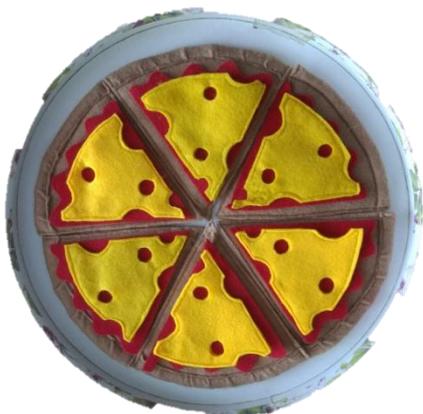
	<p>Первым делом нам с вами необходимо выяснить исходную проблему.</p> <p>Затем задать вопрос: «Почему это произошло (происходит)?»</p> <p>Получив ответ, мы снова спрашиваем: «Почему это произошло?» - выясняя таким образом причину причины. В результате выстраивается логическая цепочка, ведущая к первопричине.</p> <p>Вариант проблемы:</p> <table border="1" data-bbox="624 409 1430 1261"> <tr> <td data-bbox="624 409 1027 555">1. Почему посетители долго ожидают заказ?</td> <td data-bbox="1027 409 1430 555">Потому что неотлаженный процесс распределения работников на кухне для приготовления блюда</td> </tr> <tr> <td data-bbox="624 555 1027 779">2. Почему на кухне неотлаженный процесс распределения работников на кухне для приготовления блюда?</td> <td data-bbox="1027 555 1430 779">Потому что шеф-повар изначально не распределял работников и все заказы выполнялись одновременно всеми кухонными работниками.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="624 779 1027 958">3. Почему нерациональное обустройство рабочих зон работников кухни?</td> <td data-bbox="1027 779 1430 958">Потому что на кухне неотсортированные продукты для приготовления заказов</td> </tr> <tr> <td data-bbox="624 958 1027 1115">4. Почему на кухне долго изготавливаются блюда?</td> <td data-bbox="1027 958 1430 1115">Потому что нет четкой последовательности в процессе изготовления блюд</td> </tr> <tr> <td data-bbox="624 1115 1027 1261">5. Потому что нет четкой последовательности в процессе изготовления блюд</td> <td data-bbox="1027 1115 1430 1261">Потому что нет оформленного чек-листа для изготовления блюд.</td> </tr> </table> <p><i>Как решить проблему:</i> распределить каждого из работников кухни конкретно для изготовления определенного блюда, отсортировать продукты на кухне, создать чек-лист для изготовления блюд.</p>	1. Почему посетители долго ожидают заказ?	Потому что неотлаженный процесс распределения работников на кухне для приготовления блюда	2. Почему на кухне неотлаженный процесс распределения работников на кухне для приготовления блюда?	Потому что шеф-повар изначально не распределял работников и все заказы выполнялись одновременно всеми кухонными работниками.	3. Почему нерациональное обустройство рабочих зон работников кухни?	Потому что на кухне неотсортированные продукты для приготовления заказов	4. Почему на кухне долго изготавливаются блюда?	Потому что нет четкой последовательности в процессе изготовления блюд	5. Потому что нет четкой последовательности в процессе изготовления блюд	Потому что нет оформленного чек-листа для изготовления блюд.
1. Почему посетители долго ожидают заказ?	Потому что неотлаженный процесс распределения работников на кухне для приготовления блюда										
2. Почему на кухне неотлаженный процесс распределения работников на кухне для приготовления блюда?	Потому что шеф-повар изначально не распределял работников и все заказы выполнялись одновременно всеми кухонными работниками.										
3. Почему нерациональное обустройство рабочих зон работников кухни?	Потому что на кухне неотсортированные продукты для приготовления заказов										
4. Почему на кухне долго изготавливаются блюда?	Потому что нет четкой последовательности в процессе изготовления блюд										
5. Потому что нет четкой последовательности в процессе изготовления блюд	Потому что нет оформленного чек-листа для изготовления блюд.										
<p>Варианты решения проблем</p>	<p>Участники выносят предложения по совершенствованию процесса и устранению проблем:</p> <ul style="list-style-type: none"> - разработка и изготовление нового более информативного меню для посетителей; - распределить каждого из работников кухни конкретно для изготовления определенного блюда; - проведение сортировки продуктов на кухне; - изготовление чек-листов для изготовления заказов; - упорядочить процесс расчета посетителей. <p>Строят карту целевого состояния процесса. Приступают к обыгрыванию этого процесса, предварительно устранив ранее выявленные проблемы.</p>										
<p>II раунд</p>	<p>Во втором раунде процесс пойдет абсолютно по-иному, так как были разобраны проблемы, нашли пути их решения и были внесены корректировки в данный процесс.</p> <p>Процесс обыгрывается согласно построенной карте целевого состояния процесса, с учетом и устранением текущих проблем.</p>										

	Воспитатель может предложить детям поменять ролями по их предпочтениям. После обыгрывания второго раунда воспитатель организует обсуждение по итогам второго раунда, удалось ли наладить и ускорить процесс приготовления заказа. Участники рассуждают, что получилось или что пошло не так, что понравилось.
Рефлексия	
Игра «Мое настроение»	<i>Цель:</i> осознание своего эмоционального состояния. <i>Ход игры:</i> детям предлагается рассказать о своем настроении: можно сравнить с каким-то цветом, животным, состоянием, погодой и т.д.
Игра «Помоги другу»	<i>Цель:</i> развитие партнерских отношений, взаимопомощи, умения работать в команде. <i>Ход игры:</i> дети делятся на пары. Одному из них завязывают глаза. На полу между двумя стульями расставлены крупные игрушки. Одному ребенку из пары необходимо провести партнера с завязанными глазами от одного стула к другому так, чтобы ни одна игрушка не была сбита.

Оборудование для организации имитационной игры «Фабрика процессов. Кафетерий»

№ п/п	Назначение (специалист)		Наименование	Кол-во
1.	Посетитель	1.	стул	3
		2.	стол	3
2.	Администратор	1.	ресепшн	1
		2.	телефон	1
		3.	касса, деньги	1
		4.	меню	3
3.	Официант	1.	блокнот	1
		2.	ручка	1
		3.	поднос	3
		4.	салфетница	3
4.	Бармен	1.	барная стойка	1
		2.	графин	3
		3.	стакан	3
		4.	набор фруктовых напитков	3
5.	Шеф-повар	1.	стол	1
		2.	таймер	1
		3.	звонок	1
6.	Повар	1.	стол	1
		2.	тостер	1
		3.	набор для приготовления бутербродов	3
		4.	тарелка	3
7.	Пиццмейкер	1.	стол	1
		2.	печь	1
		3.	тарелка	6
		4.	набор для приготовления пиццы	6

8.	Кондитер	1.	стол	1
		2.	тарелка	6
		3.	набор для приготовления капкейков	6
			набор для приготовления пончиков	6
9.	Общее	1.	бейджи	12
		2.	колпак	4
		3.	фартук	4
		4.	комплект одежды официанта	1
		5.	комплект одежды бармена	1
		6.	контейнер для продуктов	10
		7.	указатели столов	3
		8.	рабочие стандарты	8
		9.	стандарт безопасности	8
		10.	магнитная доска	2
		11.	магниты	10
		12.	маркеры	3
		13.	стикеры	1
		14.	ватман	2





ПИЦЦА	
	Ассорти
	Пепперони
	Пиноккио
	Маргарита
	Овощная
	Грибная

Чек-лист
Пицца «Ассорти»

	1
	1
	1
	1
	1
	1
	1

БУТЕРБРОДЫ

	С грибами и колбасой
	С колбасой и сыром
	С томатами и колбасой
	С луком, томатами и колбасой

Чек-лист
Бутерброды «С томатами и колбасой»

	1
	1
	1
	1
	1

ПОНЧИКИ

	Шоколадные с банановой начинкой
	Ванильные с клубничной начинкой
	Карамельные с шоколадной начинкой
	Ванильные с конфитуром
	Карамельные с черничным топпингом
	Малиновые с карамельным вкусом

Чек-лист
Пончики «Ванильные с клубничной начинкой»

	1
	1
	1
	1

МАФФИНЫ

	Лимонный с мятным соусом
	Тирамису с кремом из маскарпоне
	Клубничный

Чек-лист
Мафины «Лимонный с мятным соусом»

	1
	1
	1
	1

НАПИТКИ

	Ассорти: клубника, малина
	Клубничный морс
	Черничный морс
	Малиновый морс

ФАБРИКА ПРОЦЕССОВ «АТЕЛЬЕ»

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОРГАНИЗАЦИИ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Цель: развивать бережливые компетенции у дошкольников через приобретение практического опыта применения инструментов бережливого производства. Поддерживать интерес к сюжетно-ролевому взаимодействию.

Задачи:

-учить самостоятельно создавать игровую ситуацию для реализации задуманного сюжета, выражать в речи свои мысли и желания в ситуации общения. Обогащать игровой опыт детей посредством объединения отдельных действий в единую сюжетную линию. Развивать способность работать в команде;

- развивать умение планировать, анализировать и корректировать сюжет игрового взаимодействия с использованием инструментов бережливого управления. Формировать умение самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию. Учить организовывать свое рабочее место, действовать по алгоритмам, использовать в игровых ситуациях инструментов бережливого производства: визуализация, «5 Почему», «5W1H», картирование процесса;

- расширять и закреплять знания детей о работе в швейном ателье. Развивать умения применять в игре знания о способах измерения. Закрепить умение безопасного обращения с иглой; развивать мелкую моторику, воспитывать внимание и усидчивость.

Целевая аудитория: воспитанники ДООУ старших возрастных и подготовительных к школе групп.

МЕТОДОЛОГИЯ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Организация игровой площадки фабрики процессов

Структура игровой площадки фабрики процессов:

Информационный центр	Стенд «Как будет выполняться заказ» (картирование текущего и целевого процесса) Стенд «5 почему»
----------------------	---

Количество участников фабрики процессов

В игровом процессе принимают участие от 9 до количества детей, присутствующих в данный момент на фабрике процессов.

Рабочий центр	Роли участников фабрики процессов
Зона администратора	Администратор – 1-3 человек
Зона модельера	Модельер – 1-5 человек

Зона закройщика	Закройщик – 1-5 человек
Швейный цех	Швея – 1-5 человек Мастер по ремонту швейных машин – 1-3 человек
Зона подготовки изделия к продаже	Гладильщица – 1-5 человек Посетители – 1-10 человек

ЭТАПЫ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Этапы	Содержание материала												
Организационный момент													
Предварительная работа	<p>-просмотр презентации «Путешествие в ателье»;</p> <p>-рассматривание иллюстраций в журналах по теме «Ателье» и «Как шьют одежду»</p> <p>-экспериментальная деятельность «Свойства ткани»</p> <p>-развивающие диалоги: «Предметы, украшающие одежду», «Виды одежды», «История, рассказанная пуговкой», «Откуда берутся нитки», «Как заботиться о своей одежде», «Что из какой ткани можно сшить?»</p> <p>-встреча с работниками швейного ателье (родители).</p> <p>-чтение произведений: С. Михалков «Заяц портной», Б. Заходер «Портниха», М. Майн «Пуговица», Братья Гримм «Храбрый портняжка», Н. Н. Носов «Заплатка», К. Льдов «Швея».</p> <p>-загадывание загадок о швейных принадлежностях.</p> <p>-дидактические игры: «Что у тебя шерстяное?», «Дизайнер».</p> <p>-ручной труд: «Пришей пуговицу». Изготовление альбома «Образцы тканей». Создание коллекций пуговиц, ниток. Изготовление монет денежных купюр, изготовление кошельков-оригами.</p> <p>-рисование: «Украшаем сарафан для барышни» (дымковская роспись).</p> <p>-аппликация: «Украсим кукле платье».</p> <p>-изготовление атрибутов для игры с привлечением родителей (витрина, гладильные доски, наборы тканей, пуговиц, ниток, лекала выкроек и др.)</p>												
Мотивационный этап	<p><i>Фрагмент речи воспитателя:</i> сегодня я предлагаю знакомую вам игру «Ателье», но играть мы с вами совершенно особенным образом</p>												
Структура проведения «Фабрики процессов»													
Знакомство с процессом «Производство одежды в ателье» (постановка задач)	<p><i>Фрагмент речи воспитателя:</i> представьте, что ателье у нас есть, но оно не популярно среди жителей. Ателье скоро закроется, если его владельцу не помочь понять причины такой работы.</p> <p>Дальше воспитатель совместно с детьми определение особенностей ателье с помощью метода «5W1H»</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;">Что?</td> <td>Что такое ателье?</td> </tr> <tr> <td>Когда?</td> <td>Когда услуги ателье необходимы людям? Можно ли без них обойтись?</td> </tr> <tr> <td>Зачем?</td> <td>Зачем люди приходят в ателье, если одежду можно кутить в магазине?</td> </tr> <tr> <td>Где?</td> <td>Где вы видели ателье на нашем районе? Удачное ли это место?</td> </tr> <tr> <td>Кто?</td> <td>Кто работает в ателье? Могут ли это делать люди других профессий?</td> </tr> <tr> <td>Как?</td> <td>Как мы можем поиграть в ателье? Как мы сможем сделать работу ателье лучше?</td> </tr> </table>	Что?	Что такое ателье?	Когда?	Когда услуги ателье необходимы людям? Можно ли без них обойтись?	Зачем?	Зачем люди приходят в ателье, если одежду можно кутить в магазине?	Где?	Где вы видели ателье на нашем районе? Удачное ли это место?	Кто?	Кто работает в ателье? Могут ли это делать люди других профессий?	Как?	Как мы можем поиграть в ателье? Как мы сможем сделать работу ателье лучше?
Что?	Что такое ателье?												
Когда?	Когда услуги ателье необходимы людям? Можно ли без них обойтись?												
Зачем?	Зачем люди приходят в ателье, если одежду можно кутить в магазине?												
Где?	Где вы видели ателье на нашем районе? Удачное ли это место?												
Кто?	Кто работает в ателье? Могут ли это делать люди других профессий?												
Как?	Как мы можем поиграть в ателье? Как мы сможем сделать работу ателье лучше?												

Распределение ролей	Воспитанники распределяют роли с помощью считалочки или волшебного мешочка, перед вторым раундом роли можно поменять на усмотрение участников
Проведение инструктажа участников	<i>Фрагмент речи воспитателя:</i> у каждого сотрудника ателье на столе есть «Рабочий стандарт» - подсказка, где указан порядок действий. Для удобства работы, можно менять все, включая расположение мебели. Также воспитатель доводит до участников общие требования техники безопасности и поведения на площадке.
Основная часть	
Рабочий стандарт посетителя (первый раунд)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Посетитель приходит в ателье, изучает каталог моделей одежды. 2. Посетитель подходит к администратору и рассказывает для чего он пришел в ателье. 3. Администратор снимает мерки, выдает посетителю квитанцию. 4. Администратор передает информацию модельеру. 5. Модельер делает эскиз модели, подбирает выкройки, подбирает ткань и нитки. 6. Модельер передает эскиз, выкройки, ткань закройщику. 7. Закройщик раскладывает выкройки на ткани, обводит их мелом и вырезает. 8. Закройщик передает заготовки изделия швее. 9. Швея, подбирает нитки по образцу, делает строчку на машинке или вручную. 10. Швея передает изделие гладильнице. 11. Гладильница подготавливает изделие к продаже. 12. Гладильница звонит посетителю, приглашая его на примерку. 13. Посетитель меряет изделие, оценивает его. 14. Посетитель проходит к администратору, оплачивает заказ. 15. Администратор рассчитывает посетителя, выдает ему чек. 16. Посетитель покидает помещение.
I раунд-обыгрывание процесса	После распределения ролей, дети занимают свои рабочие места и действуют согласно рабочим стандартам. Посетители также производят рабочие манипуляции исходя из своего рабочего стандарта. На данном этапе у детей не получится обыграть до конца игровую ситуацию, так как в производстве много проблем, с которыми они столкнутся
Межраундное обсуждение	<p>1. Участники собираются и обсуждают затруднения, возникающие на отдельных шагах процесса.</p> <p><i>Фрагмент речи воспитателя:</i> нам нужно понять, что помешало сотрудникам ателье сделать работу вовремя. Где происходят наибольшие проблемы и задержки.</p>
Игра «Определи проблемы (потери)»	<p>Воспитатель прикрепляет картинки (где условными обозначениями показаны текущие проблемы в процессе) к магнитной доске. Таким образом происходит сбор проблем на стенде.</p> <p>Примерные проблемы(картинки), которые озвучивают дети:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Снятие ненужных мерок, переписывание одной и той же информации. 2. Много вариантов модели одежды, большой запас образцов ткани и аксессуаров, которые не используются или, наоборот, нет нужных 3. Передача ткани, готового изделия администратору, модели из каталога 4. Неудобное расположение мебели, долгое перелистывание каталога моделей, снятие ненужных мерок и пр.

	<p>5. Очередь у администратора из-за долгого выбора модели, ожидания работников из-за долгой обработки заказов и пр.</p> <p>6. Снятие ненужных мерок, ненужные согласования и пр.</p> <p>7. Сломанная машина, не вписаны данные посетителя и пр.</p>																				
Картирование процесса	<p>Воспитатель совместно с детьми выстраивает весь процесс в шагах с помощью картинок от входа до выхода, обозначая границы процесса. Находят ежи(проблемы) и обозначают их на карте текущего состояния процесса.</p> <p>Проблемы(ежи), возникшие в ходе процесса:</p> <ul style="list-style-type: none"> - посетители долго выбирают модель из-за недостатка каталогов и большого количества моделей - поиск специалиста по ремонту техники - неправильное расположение рабочих мест - ошибки при подготовке материалов - неисправность техники 																				
Метод «5 ПОЧЕМУ»	<p>Воспитатель объясняет принципы работы метода «5 почему».</p> <p>1.Первым делом нам с вами нужно выяснить исходную проблему.</p> <p>2.Затем задать вопрос: «Почему это произошло (происходит)?»</p> <p>3.Получив ответ, мы снова спрашиваем: «Почему это произошло?» — выясняя таким образом причину причины.</p> <p>В результате выстраивается логическая цепочка, ведущая к первопричине.</p> <p>Варианты проблем А</p> <table border="1"> <tr> <td>1.Почему образовалась очередь?</td> <td>Потому что вошли все сразу.</td> </tr> <tr> <td>2. Почему долго не могли определиться с выбором модели?</td> <td>Потому что большой каталог и его надо смотреть по очереди.</td> </tr> <tr> <td>3. Почему администратор долго обрабатывала заказ?</td> <td>Потому что она собирает полную информацию о клиенте и будущем изделии.</td> </tr> <tr> <td>4. Почему она собирает полную информацию?</td> <td>Она не знает какие мерки и материалы будут нужны модельеру.</td> </tr> <tr> <td>5. Почему она не знает, что понадобится модельеру?</td> <td>Они сидят в разных кабинетах, и модельер не может ей подсказать.</td> </tr> </table> <p>Как решить проблему: нужно модельера посадить с администратором. Он сразу будет снимать мерки и подбирать ткань.</p> <p>Варианты проблем Б</p> <table border="1"> <tr> <td>1. Почему мастер сидел без дела весь рабочий день.</td> <td>Не было поломок.</td> </tr> <tr> <td>2. Почему Если не было работы, он провел весь день в Ателье</td> <td>Потому что он в штате и получает зарплату</td> </tr> <tr> <td>3.Почему швея сама не может починить машину?</td> <td>Она этому не обучена или у нее нет инструмента.</td> </tr> <tr> <td>4. Почему мы не можем обучить швею ремонту.</td> <td>У нее другие обязанности, которые она выполняет хорошо.</td> </tr> <tr> <td>5. Почему она не может сообщить о поломке администратору, чтобы тот вызвал мастера.</td> <td>Ожидание займет время, но лучше оплатить ремонт, чем держать мастера в штате постоянно.</td> </tr> </table> <p>Как решить проблему: приглашать мастера, только в случае поломки оборудования.</p>	1.Почему образовалась очередь?	Потому что вошли все сразу.	2. Почему долго не могли определиться с выбором модели?	Потому что большой каталог и его надо смотреть по очереди.	3. Почему администратор долго обрабатывала заказ?	Потому что она собирает полную информацию о клиенте и будущем изделии.	4. Почему она собирает полную информацию?	Она не знает какие мерки и материалы будут нужны модельеру.	5. Почему она не знает, что понадобится модельеру?	Они сидят в разных кабинетах, и модельер не может ей подсказать.	1. Почему мастер сидел без дела весь рабочий день.	Не было поломок.	2. Почему Если не было работы, он провел весь день в Ателье	Потому что он в штате и получает зарплату	3.Почему швея сама не может починить машину?	Она этому не обучена или у нее нет инструмента.	4. Почему мы не можем обучить швею ремонту.	У нее другие обязанности, которые она выполняет хорошо.	5. Почему она не может сообщить о поломке администратору, чтобы тот вызвал мастера.	Ожидание займет время, но лучше оплатить ремонт, чем держать мастера в штате постоянно.
1.Почему образовалась очередь?	Потому что вошли все сразу.																				
2. Почему долго не могли определиться с выбором модели?	Потому что большой каталог и его надо смотреть по очереди.																				
3. Почему администратор долго обрабатывала заказ?	Потому что она собирает полную информацию о клиенте и будущем изделии.																				
4. Почему она собирает полную информацию?	Она не знает какие мерки и материалы будут нужны модельеру.																				
5. Почему она не знает, что понадобится модельеру?	Они сидят в разных кабинетах, и модельер не может ей подсказать.																				
1. Почему мастер сидел без дела весь рабочий день.	Не было поломок.																				
2. Почему Если не было работы, он провел весь день в Ателье	Потому что он в штате и получает зарплату																				
3.Почему швея сама не может починить машину?	Она этому не обучена или у нее нет инструмента.																				
4. Почему мы не можем обучить швею ремонту.	У нее другие обязанности, которые она выполняет хорошо.																				
5. Почему она не может сообщить о поломке администратору, чтобы тот вызвал мастера.	Ожидание займет время, но лучше оплатить ремонт, чем держать мастера в штате постоянно.																				
Варианты решения проблем	<ul style="list-style-type: none"> -нужно модельера посадить с администратором. Он сразу будет снимать мерки и подбирать ткань - приглашать мастера, только в случае поломки оборудования 																				

	Участники выносят предложения по совершенствованию процесса и устранению проблем. Строят карту целевого состояния процесса. Приступают к обыгрыванию этого процесса, предварительно убрав свои рабочие места, и ненужные вещи уносят в зону карантина.
II раунд	Во втором раунде процесс пойдет совершенно по-другому, так как были решены проблемы и были внесены корректировки в данный процесс. Процесс обыгрывается так, как была построена карта целевого состояния процесса, где были учтены и устранены все текущие проблемы. В данном раунде участники меняются ролями. Воспитанники распределяют роли с помощью считалочки или волшебного мешочка. После обыгрывания второго раунда воспитатель организует дискуссию по итогам второго раунда, удалось ли наладить и ускорить процесс производства. Участники обсуждают, что понравилось, что не получилось.
Рефлексия	
Игра «Дерево настроения»	Цель: определить эмоциональное состояние по итогу игры. Ход игры: к заранее нарисованному дереву нужно приклеить листок-стикер, который соответствует настроению воспитанника: - красный - грустное настроение; - желтый - спокойное настроение; - зеленый - радостное настроение.
«Тонуший корабль» (Игра на расслабление и умение работать в команде)	Развивает умение адаптироваться. Необходимый инвентарь: ковер в игровой комнате и веревка. Ход игры: Ковер — это корабль, пусть ваша команда на него встанет. Корабль потерпел крушение он тонет. Постепенно сокращайте это пространство с помощью веревки в течение 5 -10 минут, а участники пусть ищут способ удержать друг друга внутри и не «вывалиться за борт»

Оборудование для организации имитационной игры «Фабрика процессов. Ателье»

№ п/п	Назначение (специалист)		Наименование	Кол-во
1.	Посетитель	1.	стул	3
		2.	кукла	3
2.	Администратор	1.	телефон	1
		2.	бланки заказов	10
		3.	сантиметровая лента	1
		4.	ручка	2
		5.	скрепки	10
		6.	каталог моделей	3
		7.	образцы тканей	10
		8.	образцы нитей	10
		9.	касса, деньги	1
		10.	стол	1
3.	Модельер	1.	бумага для эскизов	10
		2.	карандаши цветные	10
		3.	карандаш простой	2
		4.	образцы моделей	6
		5.	выкройки	4

		6.	скрепки	10
		7.	стол	1
4.	Закройщик	1.	рулоны ткани	10
		2.	мел	2
		3.	ножницы	1
		4.	простой карандаш	2
		5.	стол	1
5.	Швея 3	1.	швейная машина	2
		2.	нити	10
		3.	ножницы	1
		4.	ручка	2
		5.	заявки на ремонт	10
		6.	стол	1
6.	Гладильщица	1.	гладильная доска	2
		2.	утюг	2
		3.	зеркало	1
		4.	вешалка	1
		5.	плечики	5
		6.	ручка	2
		7.	заявки на ремонт	10
		8.	стол	1
7.	Мастер по ремонту	1.	набор инструментов	1
		2.	телефон	1
		3.	стол	1
8.	Общее	1.	бейджи	9
		2.	указатели столов	6
		3.	рабочие стандарты	7
		4.	стандарт безопасности	7
		5.	магнитная доска	2
		6.	магниты	10
		7.	маркеры	3
		8.	стикеры	1
		9.	ватман	2













ФАБРИКА ПРОЦЕССОВ «ЗАПИСЬ К ВРАЧУ»

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОРГАНИЗАЦИИ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Цель: развивать бережливые компетенции у дошкольников через приобретение практического опыта применения инструментов бережливого производства. Поддерживать интерес к сюжетно-ролевому взаимодействию.

Задачи:

- учить самостоятельно создавать игровую ситуацию для реализации задуманного сюжета, принимать на себя роль и выполнять соответствующие игровые действия, выражать в речи свои мысли и желания в ситуации общения. Обогащать игровой опыт детей посредством объединения отдельных действий в единую сюжетную линию. Развивать способность работать в команде, активное речевое общение детей в процессе игровой деятельности, расширять и обогащать словарный запас;
- развивать умение планировать, анализировать и корректировать сюжет игрового взаимодействия с использованием инструментов бережливого управления. Формировать умение самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию. Учить организовывать свое рабочее место, действовать по алгоритмам, использовать в игровых ситуациях инструментов бережливого производства: визуализация, «5 Почему», «5W1H», картирование процесса;
- формировать умение творчески развивать сюжет игры. Воспитывать уважение к профессии врача, медсестры и пациенту. Обогащать ролевое поведение детей

новыми игровыми целями, показывая место той или иной цели в жизни людей, знакомя с разнообразными ситуациями в которых могут возникнуть одни и те же цели. Углублять знания детей о профессии и труде медицинской сестры, педиатра, заведующей, гардеробщика, регистратора поликлиники. Учить использовать во время игры медицинские инструменты и называть их. Закрепить знания социальных отношений, обучение навыкам поведения в поликлинике. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Целевая аудитория: воспитанники ДОО старших возрастных и подготовительных к школе групп.

МЕТОДОЛОГИЯ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Организация игровой площадки фабрики процессов

Структура игровой площадки фабрики процессов:

Информационный центр	Стенд «Запись на прием» (диаграмма «Спагетти») Стенд «Как будет выполняться прием» (картирование текущего и целевого процесса) Стенд «5 Почему» Стенд «5W1H»
----------------------	---

Количество участников фабрики процессов

В игровом процессе принимают участие от 9 до количества детей, присутствующих в данный момент на фабрике процессов.

Рабочий центр	Роли участников фабрики процессов
Зона гардероба	Гардеробщица Посетители поликлиники – 3-4 человека
Зона регистратора	Регистратор – 1-2 человека Посетители поликлиники – 3-4 человека
Зона медицинской сестры	Медицинская сестра - 1-3 человека Посетители поликлиники – 3-4 человека
Зона врача	Педиатр – 1 человек Посетители поликлиники – 3-4 человека
Зона младшего обслуживающего персонала	Обслуживающий персонал (уборщица, мастер по ремонту медицинского оборудования) – 2 человека
Зона руководителя медицинского учреждения	Заведующая – 1 человек Посетители поликлиники – 3-4 человека

ЭТАПЫ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Этапы	Содержание материала
Организационный момент	
Предварительная работа	- экскурсия в медицинский кабинет детского сада

	<p>-просмотр презентации о профессии и труде медицинской сестры, педиатра, заведующей, гардеробщика, регистратора, др. обслуживающего персонала поликлиники;</p> <p>-чтение сказки К. Чуковского «Доктор Айболит»;</p> <p>- рассмотрение медицинских инструментов;</p> <p>- беседы с детьми о профессии и труде медицинской сестры, педиатра, заведующей, гардеробщика, регистратора, др. обслуживающего персонала поликлиники;</p> <p>- рассмотрение тематических иллюстраций;</p> <p>- изготовление атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, медицинские карточки, талоны и т. д.)</p>												
Мотивационный этап	<i>Фрагмент речи воспитателя:</i> сегодня я предлагаю знакомую вам игру «Запись на прием к врачу», но играть мы с вами совершенно особенным образом												
Структура проведения «Фабрики процессов»													
Знакомство с процессом «Запись на прием к врачу» (постановка задач)	<p><i>Фрагмент речи воспитателя:</i> представьте, что поликлиника, в которую мы обращаемся, когда нас что-то беспокоит или очень болит, стала работать очень странно: посетители не могут попасть к врачу в день обращения, хотя он принимает не так много больных, как мог бы. Там всегда образуется очень большая очередь из посетителей. Жители микрорайона стали жаловаться и обращаться в другие поликлиники города. Начальник здравоохранения Липецкой области рассматривает вопрос о закрытии этой поликлиники, многие сотрудники могут оказаться без работы. В наших силах помочь понять причины такой работы. Далее воспитатель совместно с детьми определение особенностей поликлиники с помощью метода «5W1H»</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Что?</td> <td>Что такое поликлиника?</td> </tr> <tr> <td>Когда?</td> <td>Когда услуги поликлиники необходимы людям? Можно ли без них обойтись?</td> </tr> <tr> <td>Зачем?</td> <td>Зачем люди обращаются в поликлинику, а не лечатся сами? Почему идут сначала в регистратуру поликлиники, к врачам сразу?</td> </tr> <tr> <td>Где?</td> <td>Где вы видели поликлинику в нашем микрорайоне? Удачное ли это место?</td> </tr> <tr> <td>Кто?</td> <td>Кто работает в поликлинике? Могут ли это делать люди других профессий?</td> </tr> <tr> <td>Как?</td> <td>Как мы можем поиграть в сюжетно-ролевую игру «Запись к врачу», «Поликлиника»? Как мы сможем сделать работу поликлиники лучше?</td> </tr> </table>	Что?	Что такое поликлиника?	Когда?	Когда услуги поликлиники необходимы людям? Можно ли без них обойтись?	Зачем?	Зачем люди обращаются в поликлинику, а не лечатся сами? Почему идут сначала в регистратуру поликлиники, к врачам сразу?	Где?	Где вы видели поликлинику в нашем микрорайоне? Удачное ли это место?	Кто?	Кто работает в поликлинике? Могут ли это делать люди других профессий?	Как?	Как мы можем поиграть в сюжетно-ролевую игру «Запись к врачу», «Поликлиника»? Как мы сможем сделать работу поликлиники лучше?
Что?	Что такое поликлиника?												
Когда?	Когда услуги поликлиники необходимы людям? Можно ли без них обойтись?												
Зачем?	Зачем люди обращаются в поликлинику, а не лечатся сами? Почему идут сначала в регистратуру поликлиники, к врачам сразу?												
Где?	Где вы видели поликлинику в нашем микрорайоне? Удачное ли это место?												
Кто?	Кто работает в поликлинике? Могут ли это делать люди других профессий?												
Как?	Как мы можем поиграть в сюжетно-ролевую игру «Запись к врачу», «Поликлиника»? Как мы сможем сделать работу поликлиники лучше?												
Распределение ролей	Воспитанники распределяют роли с помощью считалочки или волшебного мешочка, перед вторым раундом роли можно поменять на усмотрение участников												
Проведение инструктажа участников	<i>Фрагмент речи воспитателя:</i> у каждого сотрудника поликлиники на столе есть «Рабочий стандарт» - подсказка, где указан порядок действий. Для удобства работы, можно менять все, включая расположение мебели». Также воспитатель доводит до участников общие требования техники безопасности и поведения на площадке.												
Основная часть													
Рабочий стандарт посетителя	<ol style="list-style-type: none"> 1. Посетитель поликлиники берет полис и паспорт 2. Посетитель приходит в поликлинику 3. Медицинская сестра измеряет температуру при входе 4. Гардеробщица принимает вещи посетителя в гардероб 												

<p>поликлиники (первый раунд)</p>	<p>5. Посетитель смотрит расписание работы врачей 6. Регистратор записывает посетителя на приём к врачу (возможно, через инфомат), выдает медицинскую карту 7. Посетитель с талоном идет к кабинету врача 8. Посетитель занимает очередь у кабинета врача 9. Уборщица моет пол в коридорах поликлиники 10. Педиатр – лечащий врач ведет прием (осматривает, «слушивает», задает вопросы о состоянии, назначает лечение и т.д.) 11. Медицинская сестра – помощница педиатра заполняет медицинскую карту посетителя, инструктирует посетителя, др.) 12. Заведующая поликлиники уточняет часы приема врачей, наличие необходимого оборудования, изучает мнение пациентов о работе специалистов, др. 13. Мастер по ремонту медицинского оборудования осматривает медицинское оборудование, осуществляет ремонт. 14. Посетитель получает рекомендации от врача, лечение</p>
<p>I раунд- обыгрывание процесса</p>	<p>После распределения ролей, дети занимают свои рабочие места и действуют согласно рабочим стандартам. Посетители также производят рабочие манипуляции исходя из своего рабочего стандарта. На данном этапе у детей не получится обыграть до конца игровую ситуацию, так как в производстве много проблем, с которыми они столкнутся</p>
<p>Межраундное обсуждение</p>	<p>1. Участники собираются и обсуждают затруднения, возникающие на отдельных шагах процесса. <i>Фрагмент речи воспитателя:</i> нам нужно понять, что помешало сотрудникам поликлиники сделать работу вовремя. Где происходят наибольшие проблемы и задержки.</p>
<p>Игра «Определи проблемы (потери)»</p>	<p>Воспитатель прикрепляет картинки (где условными обозначениями показаны текущие проблемы в процессе) к магнитной доске. Таким образом происходит сбор проблем на стенде. Примерные проблемы(картинки), которые озвучивают дети: 1. Регистратор долго ищет медицинскую карту. 2. Медицинские карты находятся «в беспорядке», в разных местах кабинета 3. Регистратор отвечает на телефонные звонки 4. Врач-педиатр долго осматривает пациента из-за неисправного оборудования, неудобного расположения мебели</p>
<p>Картирование процесса</p>	<p>Воспитатель совместно с детьми выстраивает весь процесс в шагах с помощью картинок от входа до выхода, обозначая границы процесса. Находят ежи(проблемы) и обозначают их на карте текущего состояния процесса. Проблемы(ежи), возникшие в ходе процесса: - регистратор долго ищет медицинскую карту, потому что карты стоят не по алфавитному порядку - медицинские карты находятся «в беспорядке», в разных местах кабинета так как нет для них отдельной полки - регистратор отвечает на телефонные звонки потому что он один в зоне «регистратуры» - врач-педиатр долго осматривает пациента из-за того, что оборудование неисправно, неудобно расположена мебель – врачу приходится ее обходить</p>
<p>Метод</p>	<p>Воспитатель объясняет принципы работы метода «5 почему».</p>

<p>«5 ПОЧЕМУ»</p>	<p>1.Первым делом нам с вами нужно выяснить исходную проблему. 2.Затем задать вопрос: «Почему это произошло (происходит)?» 3.Получив ответ, мы снова спрашиваем: «Почему это произошло?» — выясняя таким образом причину причины. В результате выстраивается логическая цепочка, ведущая к первопричине. Варианты проблем</p> <table border="1" data-bbox="454 409 1471 694"> <tr> <td>1.Почему образовалась очередь?</td> <td>Потому что вошли все сразу</td> </tr> <tr> <td>2. Почему отсутствовал регистратор?</td> <td>Потому что вызвали в кабинет к заведующей.</td> </tr> <tr> <td>3. Почему регистратор долго искала нужную карту?</td> <td>Потому что карты стоят не по алфавиту</td> </tr> <tr> <td>4. Почему регистратор отвлекся от поиска нужной карты?</td> <td>Потому что отвечала на телефонные звонки – вызов врача на дом</td> </tr> <tr> <td>5. Почему регистратор не знает, понадобится ли карточка врачу?</td> <td>Они находятся в разных местах поликлиники</td> </tr> </table> <p>Как решить проблему: Нужно взять талон в терминале (инфомате), карта должна быть у врача, а регистратор должен быть на своем рабочем месте</p>	1.Почему образовалась очередь?	Потому что вошли все сразу	2. Почему отсутствовал регистратор?	Потому что вызвали в кабинет к заведующей.	3. Почему регистратор долго искала нужную карту?	Потому что карты стоят не по алфавиту	4. Почему регистратор отвлекся от поиска нужной карты?	Потому что отвечала на телефонные звонки – вызов врача на дом	5. Почему регистратор не знает, понадобится ли карточка врачу?	Они находятся в разных местах поликлиники
1.Почему образовалась очередь?	Потому что вошли все сразу										
2. Почему отсутствовал регистратор?	Потому что вызвали в кабинет к заведующей.										
3. Почему регистратор долго искала нужную карту?	Потому что карты стоят не по алфавиту										
4. Почему регистратор отвлекся от поиска нужной карты?	Потому что отвечала на телефонные звонки – вызов врача на дом										
5. Почему регистратор не знает, понадобится ли карточка врачу?	Они находятся в разных местах поликлиники										
<p>Варианты решения проблем</p>	<ul style="list-style-type: none"> - посетителям необходимо соблюдать очередь - приглашать еще одного регистратора - систематизировать медицинские карты (по алфавиту, по цвету, символам, др.) - расставить мебель в кабинете врача более рациональным способом <p>Участники выносят предложения по совершенствованию процесса и устранению проблем. Строят карту целевого состояния процесса. Приступают к обыгрыванию этого процесса, предварительно убрав свои рабочие места, и ненужные вещи уносят в зону карантина.</p>										
<p>II раунд</p>	<p>Во втором раунде процесс пойдет совершенно по-другому, так как были решены проблемы и были внесены корректировки в данный процесс. Процесс обыгрывается так, как была построена карта целевого состояния процесса, где были учтены и устранены все текущие проблемы. В данном раунде участники меняются ролями. Воспитанники распределяют роли с помощью считалочки или волшебного мешочка. После обыгрывания второго раунда воспитатель организует дискуссию по итогам второго раунда, удалось ли наладить и ускорить процесс производства. Участники обсуждают, что понравилось, что не получилось.</p>										
<p>Рефлексия</p>											
<p>Игра «Солнышко» (определение эмоционального состояния)</p>	<p>На доске прикреплён круг от солнышка, детям раздаются лучики жёлтого и голубого цветов. Лучики нужно прикрепить к солнышку:</p> <ul style="list-style-type: none"> - желтого цвета – мне очень понравилось занятие, получили много интересной информации; голубого цвета – занятие не интересное, не было никакой полезной информации. 										
<p>«Помоги другу» (развитие партнерских отношений, взаимопомощи, умения работать в команде)</p>	<p>Дети делятся на пары. Одному из них завязывают глаза. На полу между двумя стульями расставлены крупные игрушки. Одному ребенку из пары необходимо провести партнера с завязанными глазами от одного стула к другому так, чтобы ни одна игрушка не была сбита.</p>										

**Оборудование для организации имитационной игры
«Фабрика процессов. Запись к врачу»**

№ п\п	Назначение (специалист)		Наименование	Кол-во
1.	Посетитель	1.	стул	3
2.	Регистратор	1.	телефон	1
		2.	талоны	10
		3.	медицинская карта	15
		4.	ручка	2
		5.	скрепки	10
		6.	стеллажи	3
		7.	стул	1
		8.	стол	1
		9.	халат	1
		10.	бумага для записей	15
3.	Гардеробщица	1.	халат	1
		2.	стул	1
		3.	номерки	10
		4.	вешалки	5
		5.	напольная вешалка	1
4.	Медицинская сестра	1.	халат	1
		2.	стол	1
		3.	стул	2
		4.	ручка	1
		5.	рецепты	5
		6.	талоны	5
		7.	журнал	1
		8.	компьютер	1
5.	Врач	1.	халат	1
		2.	стол	1
		3.	стул	2
		4.	ручка	1
		5.	рецепты	5
		6.	талоны	5
		7.	журнал	1
		8.	компьютер	1
		9.	фонендоскоп	1
		10.	кушетка	1
6.	Заведующая	1.	стол	1
		2.	стул	2
		3.	бумага для записей	5
		4.	журналы	4
		5.	компьютер	1
		6.	халат	1
7.	Младший обслуживающий персонал	1.	халат	1
		2.	ведро	1
		3.	швабра	1
		4.	перчатки	1

8.	Мастер по ремонту медицинского оборудования	1.	набор инструментов	1
		2.	телефон	1
		3.	стол	1
		4.	перчатки	1
9.	Общее	1.	бейджи	9
		2.	указатели столов	6
		3.	рабочие стандарты	7
		4.	стандарт безопасности	7
		5.	магнитная доска	2
		6.	магниты	10
		7.	маркеры	3
		8.	стикеры	1
		9.	ватман	2

ФАБРИКА ПРОЦЕССОВ «ПРИЁМ НА ВАКЦИНАЦИЮ»

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОРГАНИЗАЦИИ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Цель: развивать бережливые компетенции у дошкольников через приобретение практического опыта применения инструментов бережливого производства. Поддерживать интерес к сюжетно-ролевому взаимодействию.

Задачи:

- учить самостоятельно создавать игровую ситуацию для реализации задуманного сюжета, выражать в речи свои мысли и желания в ситуации общения. Обогащать игровой опыт детей посредством объединения отдельных действий в единую сюжетную линию. Развивать способность работать в команде;
- развивать умение планировать, анализировать и корректировать сюжет игрового взаимодействия с использованием инструментов бережливого управления, продолжать знакомить детей с деятельностью медицинского персонала (врач – педиатр, медсестра, регистратор); закрепление названий медицинских инструментов. Формировать умение самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию. Учить организовывать свое рабочее место, действовать по алгоритмам, использовать в игровых ситуациях инструментов бережливого производства: визуализация, «5 Почему», «5W1H», картирование процесса;
- расширять и закреплять знания детей о работе в поликлинике.

Целевая аудитория: воспитанники ДОО старших возрастных и подготовительных к школе групп.

МЕТОДОЛОГИЯ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Организация игровой площадки фабрики процессов

Структура игровой площадки фабрики процессов:

Информационный центр	Стенд «Как будет выполняться запись на вакцинацию» (картирование текущего и целевого процесса) Стенд «5 почему»
----------------------	--

Количество участников фабрики процессов

В игровом процессе принимают участие от 9 до количества детей, присутствующих в данный момент на фабрике процессов.

Рабочий центр	Роли участников фабрики процессов
Зона регистратора	Регистратор – 1 -3 человек
Зона врача	Врач – 1 человек
Зона процедурной медицинской сестры	Процедурная медицинская сестра – 1 человек
Зона здания поликлиники	Пациент – 1 человек.

ЭТАПЫ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Этапы	Содержание материала		
Организационный момент			
Предварительная работа	<ul style="list-style-type: none"> -экскурсия в кабинет врача детского сада, беседы о прививках. -рассматривание сюжетных иллюстраций, беседы с опорой на личный опыт детей о врачах. -просматривание мультфильма: «Про бегемота, который боялся прививок» -встреча с работниками поликлиники (родители). -чтение художественной литературы: «Больной» Ю. Яковлева, «С человеком беда» Ю. Синицына, «Человек заболел» И. Туричина, сказки «Доктор Айболит», «У меня зазвонил телефон» К. Чуковского. -загадывание загадок медицинских инструментах. -изготовление атрибутов для игры с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед.карточки, талоны и т. д.) 		
Мотивационный этап	<i>Фрагмент речи воспитателя:</i> сегодня я предлагаю знакомую вам игру «Поликлиника», но играть мы с вами совершенно особенным образом		
Структура проведения «Фабрики процессов»			
Знакомство с процессом «Запись на вакцинацию» (постановка задач)	<p><i>Фрагмент речи воспитателя:</i> сегодня я предлагаю поиграть в знакомую вам игру "Поликлиника", но поиграем мы с вами совершенно особенным образом. Представьте, что Поликлиника у нас есть, но записаться на приём к врачу, чтобы попасть на вакцинацию очень сложно.</p> <p>Дальше воспитатель совместно с детьми определение особенностей записи на вакцинацию с помощью метода «5W1H»</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">Что?</td> <td style="width: 50%; text-align: center;">Что такое поликлиника?</td> </tr> </table>	Что?	Что такое поликлиника?
Что?	Что такое поликлиника?		

	<table border="1"> <tr> <td>Когда?</td> <td>Когда в поликлинику обращаются люди? Можно ли без них обойтись?</td> </tr> <tr> <td>Зачем?</td> <td>Зачем люди приходят в поликлинику, для чего нужна вакцинация?</td> </tr> <tr> <td>Где?</td> <td>Где вы видели поликлинику на нашем районе? Она большая?</td> </tr> <tr> <td>Кто?</td> <td>Кто работает в поликлиники? Могут ли это делать люди других профессий?</td> </tr> <tr> <td>Как?</td> <td>Как мы можем поиграть в поликлинику? Как мы сможем сократить по времени запись на вакцинацию?</td> </tr> </table>	Когда?	Когда в поликлинику обращаются люди? Можно ли без них обойтись?	Зачем?	Зачем люди приходят в поликлинику, для чего нужна вакцинация?	Где?	Где вы видели поликлинику на нашем районе? Она большая?	Кто?	Кто работает в поликлиники? Могут ли это делать люди других профессий?	Как?	Как мы можем поиграть в поликлинику? Как мы сможем сократить по времени запись на вакцинацию?
Когда?	Когда в поликлинику обращаются люди? Можно ли без них обойтись?										
Зачем?	Зачем люди приходят в поликлинику, для чего нужна вакцинация?										
Где?	Где вы видели поликлинику на нашем районе? Она большая?										
Кто?	Кто работает в поликлиники? Могут ли это делать люди других профессий?										
Как?	Как мы можем поиграть в поликлинику? Как мы сможем сократить по времени запись на вакцинацию?										
Распределение ролей	Воспитанники распределяют роли с помощью считалочки или волшебного мешочка, перед вторым раундом роли можно поменять на усмотрение участников										
Проведение инструктажа участников	<i>Фрагмент речи воспитателя:</i> у каждого сотрудника поликлиники на столе есть "Рабочий стандарт"- подсказка, где указан порядок действий. Также необходимо подчеркнуть, что, для удобства работы, участники могут менять все, включая расположение мебели.										
Основная часть											
Рабочий стандарт посетителя (первый раунд)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Пациент приходит в поликлинику, для записи к врачу на вакцинацию 2. Пациент обращается к регистратору, назначить ему дату и время приёма. 3. Регистратор принимает медицинский полис, выдает талон с датой и времени приёма. 4. Регистратор фиксирует информацию в компьютере. 5. Пациент приходит на приём к врачу. 6. Врач осматривает пациента. 7. Врач делает запись в карточке пациента. 8. Медсестра пишет направление на вакцинацию в процедурный кабинет. 9. Пациент идёт в процедурный кабинет, занимает очередь. 10. Процедурная сестра берёт направление. 11. Подготавливает необходимую вакцину. 12. Процедурная сестра приглашает пациента на вакцинацию. 13. Процедурная сестра проводит необходимую вакцинацию. 14. Процедурная сестра делает запись о вакцинации в журнале регистраций. 15. Процедурная сестра делает отметка в сертификате прививок 16. Пациент покидает поликлинику. 										
I раунд-обыгрывание процесса	После распределения ролей, дети занимают свои рабочие места и действуют согласно рабочим стандартам. Посетители также производят рабочие манипуляции исходя из своего рабочего стандарта.										

	На данном этапе у детей не получится обыграть до конца игровую ситуацию, так как в производстве много проблем, с которыми они столкнутся																
Межраундное обсуждение	1. Участники собираются и обсуждают затруднения, возникающие на отдельных шагах процесса. <i>Фрагмент речи воспитателя:</i> нам нужно понять, что помешало сотрудникам поликлиники сделать работу вовремя. Где происходят наибольшие проблемы и задержки.																
Игра «Определи проблемы (потери)»	Воспитатель прикрепляет картинки (где условными обозначениями показаны текущие проблемы в процессе) к магнитной доске. Таким образом происходит сбор проблем на стенде. Примерные проблемы(картинки), которые озвучивают дети: 1. Приходится посещать много кабинетов, простой в очередях. 2. Отсутствие нужной вакцины, приходится ждать её поступление. 3. Заболел врач (медсестра). 4. Сломанная машина, не вписаны данные пациента. 5....																
Картирование процесса	Воспитатель совместно с детьми выстраивает весь процесс в шагах с помощью картинок от входа до выхода, обозначая границы процесса. Находят ежи(проблемы) и обозначают их на карте текущего состояния процесса. Проблемы(ежи), возникшие в ходе процесса: - пациент стоит в очереди в регистратуру - ищет кабинет врача, ждёт очередь на приём - медсестра долго выписывает направление на вакцинацию - закончились бланки - закончилась вакцина - неисправность техники																
Метод «5 ПОЧЕМУ»	Воспитатель объясняет принципы работы метода «5 почему». 1.Первым делом нам с вами нужно выяснить исходную проблему. 2.Затем задать вопрос: «Почему это произошло (происходит)?» 3.Получив ответ, мы снова спрашиваем: «Почему это произошло?» — выясняя таким образом причину причины. В результате выстраивается логическая цепочка, ведущая к первопричине. Варианты проблем А <table border="1" data-bbox="454 1473 1465 1823"> <tr> <td>1.Почему образовалась очередь?</td> <td>Потому что вошли все сразу.</td> </tr> <tr> <td>2. Почему долго регистратор искал медицинскую карту?</td> <td>Потому что большой каталог и его надо смотреть по очереди.</td> </tr> <tr> <td>3. Почему регистратор долго обрабатывала заказ?</td> <td>Потому что она собирает полную информацию о пациенте.</td> </tr> <tr> <td>4. Почему была очередь в кабинет врача?</td> <td>Потому, что не было назначено время.</td> </tr> <tr> <td>5. Почему медсестра не нашла нужный бланк?</td> <td>Они лежали не на месте.</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Как решить проблему: нужно создать электронную запись на вакцинацию. Врача посадить в процедурный кабинет.</td> </tr> </table> Варианты проблем Б <table border="1" data-bbox="454 1895 1465 2049"> <tr> <td>1. Почему нужно обращаться в регистратуру?</td> <td>Потому что без медкарты не примет врач.</td> </tr> <tr> <td>2. Почему нельзя сразу с талончиком из электронной очереди прийти в процедурный кабинет?</td> <td>Потому что регистратор в штате и получает зарплату</td> </tr> </table>	1.Почему образовалась очередь?	Потому что вошли все сразу.	2. Почему долго регистратор искал медицинскую карту?	Потому что большой каталог и его надо смотреть по очереди.	3. Почему регистратор долго обрабатывала заказ?	Потому что она собирает полную информацию о пациенте.	4. Почему была очередь в кабинет врача?	Потому, что не было назначено время.	5. Почему медсестра не нашла нужный бланк?	Они лежали не на месте.	Как решить проблему: нужно создать электронную запись на вакцинацию. Врача посадить в процедурный кабинет.		1. Почему нужно обращаться в регистратуру?	Потому что без медкарты не примет врач.	2. Почему нельзя сразу с талончиком из электронной очереди прийти в процедурный кабинет?	Потому что регистратор в штате и получает зарплату
1.Почему образовалась очередь?	Потому что вошли все сразу.																
2. Почему долго регистратор искал медицинскую карту?	Потому что большой каталог и его надо смотреть по очереди.																
3. Почему регистратор долго обрабатывала заказ?	Потому что она собирает полную информацию о пациенте.																
4. Почему была очередь в кабинет врача?	Потому, что не было назначено время.																
5. Почему медсестра не нашла нужный бланк?	Они лежали не на месте.																
Как решить проблему: нужно создать электронную запись на вакцинацию. Врача посадить в процедурный кабинет.																	
1. Почему нужно обращаться в регистратуру?	Потому что без медкарты не примет врач.																
2. Почему нельзя сразу с талончиком из электронной очереди прийти в процедурный кабинет?	Потому что регистратор в штате и получает зарплату																

	3. Почему медсестра сама, без осмотра врача не может сделать вакцину?	Потому что у каждого свои обязанности.
	4. Почему мы не можем поручить медсестре осмотр пациента перед вакцинацией?	У нее свои обязанности, которые она выполняет хорошо.
	5. Почему нельзя сделать прививку без врача?	Это может быть опасно для здоровья пациента.
	Как решить проблему: назначить определённые дни и часы для вакцинации и приглашать в эти дни врача.	
Варианты решения проблем	<p>- нужно создать электронную запись на вакцинацию. Врача посадить в процедурный кабинет.</p> <p>- назначить определённые дни и часы для вакцинации и приглашать в эти дни врача.</p> <p>Участники выносят предложения по совершенствованию процесса и устранению проблем.</p> <p>Строят карту целевого состояния процесса. Приступают к обыгрыванию этого процесса, предварительно убрав свои рабочие места, и ненужные вещи уносят в зону карантина.</p>	
II раунд	<p>Во втором раунде процесс пойдет совершенно по-другому, так как были решены проблемы и были внесены корректировки в данный процесс. Процесс обыгрывается так, как была построена карта целевого состояния процесса, где были учтены и устранены все текущие проблемы.</p> <p>В данном раунде участники меняются ролями. Воспитанники распределяют роли с помощью считалочки или волшебного мешочка.</p> <p>После обыгрывания второго раунда воспитатель организует дискуссию по итогам второго раунда, удалось ли наладить и ускорить процесс производства. Участники обсуждают, что понравилось, что не получилось.</p>	
Рефлексия		
Игра «Дерево настроения»	<p>Цель: определить эмоциональное состояние по итогу игры.</p> <p>Ход игры: к заранее нарисованному дереву нужно приклеить листок-стикер, который соответствует настроению воспитанника:</p> <ul style="list-style-type: none"> - красный - грустное настроение; - желтый - спокойное настроение; - зеленый - радостное настроение. 	
«Тонуший корабль» (Игра на расслабление и умение работать в команде)	<p>Развивает умение адаптироваться.</p> <p>Необходимый инвентарь: ковер в игровой комнате и веревка.</p> <p>Ход игры: Ковер — это корабль, пусть ваша команда на него встанет. Корабль потерпел крушение он тонет. Постепенно сокращайте это пространство с помощью веревки в течение 5 -10 минут, а участники пусть ищут способ удержать друг друга внутри и не «вывалиться за борт»</p>	

Оборудование для организации имитационной игры «Фабрика процессов. Запись на вакцинацию»

№ п\п	Назначение (специалист)		Наименование	Кол-во
1.	Пациент	1.	стул	3
		2.	кукла	3

2.	Регистратор	1.	телефон	1
		2.	стол	1
		4.	ручка	2
		5.	скрепки	10
		6.	компьютер(игрушечный)	1
		7.	стеллаж с медицинскими картами	1 упак.
		3.	Врач	1.
2.	ручка			1
3.	фонендоскоп			1
4.	шпатели			1 упак.
5.	медицинский халат			1
4.	Медицинская сестра	1.	стол	1
		2.	стул	1
		3.	медицинский халат	1
		4.	ручка	1
		5.	бланки направлений на вакцинацию	1 упак.
		6.	компьютер(игрушечный)	1
5.	Процедурная медицинская сестра	1.	медицинский халат	1
		2.	журнал регистрации вакцин	1
		3.	шприц	1
		4.	ватный диск	2
		5.	вакцина	1
		6.	ручка	1

ФАБРИКА ПРОЦЕССОВ «ПРОИЗВОДСТВО СОКА ФРУТО НЯНЯ»

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОРГАНИЗАЦИИ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Цель: развивать бережливые компетенции у дошкольников через приобретение практического опыта применения инструментов бережливого управления. Поддерживать интерес к сюжетно-ролевому взаимодействию.

Задачи:

-учить самостоятельно создавать игровую ситуацию для реализации задуманного сюжета, принимать на себя роль и выполнять соответствующие игровые действия, выражать в речи свои мысли и желания в ситуации общения. Обогащать игровой опыт детей посредством объединения отдельных действий в единую сюжетную линию. Развивать способность работать в команде, активное речевое общение детей в процессе игровой деятельности, расширять и обогащать словарный запас;
- развивать умение планировать, анализировать и корректировать сюжет игрового взаимодействия с использованием инструментов бережливого управления. Формировать умение самостоятельно искать, анализировать и отбирать необходимую информацию. Учить организовывать свое рабочее место, действовать по алгоритмам, использовать в игровых ситуациях инструментов

бережливого управления: визуализация, «5W1H», картирование процесса, элементы диаграммы «Ямазуми»;

- формирование трудовых умений, развитие творческого воображения детей, закреплять представления дошкольников о том, что такое завод (фабрика) и что он производит. Воспитание у детей положительного отношения к рядовым профессиям рабочих династий,

Целевая аудитория: воспитанники ДОО старших возрастных и подготовительных к школе групп.

МЕТОДОЛОГИЯ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Организация игровой площадки фабрики процессов

Структура игровой площадки фабрики процессов:

Информационный центр	Стенд «Упаковка и фасовка товара» (диаграмма «Спагетти») Стенд «Поставка сока в магазин» (картирование текущего и целевого процесса) Стенд «Диаграмма Ямазуми» Стенд «5W1H»
----------------------	--

Количество участников фабрики процессов

В игровом процессе принимают участие от 11 до количества детей, присутствующих в данный момент на фабрике процессов.

Рабочий центр	Роли участников фабрики процессов
Зона первичной очистки и сортировки фруктов и овощей	Рабочий по подготовке пищевого сырья – 1-2 человека Технолог – 1 человек
Зона лабораторного анализа	Лаборант – 1 человек Технолог – 1 человек
Зона производства (смешивания, распределения ингредиентов)	Миксировой – 1 человек Рабочий – 1 человек
Зона упаковки и фасовки	Упаковщик/ фасовщик – 1-2 человека Оператор линии – 1-2 человека
Зона транспортировки	Водитель погрузчика – 1 человек
Зона хранения	Приемщик/кладовщик – 1-2 человека
Зона сбыта (магазин)	Водитель – 1 человек Приемщик/кладовщик (магазина) – 1 человек Продавец/менеджер/маркетолог – 1-2 человека Покупатель – 1-2 человека

ЭТАПЫ ФАБРИКИ ПРОЦЕССОВ

Этапы	Содержание материала
Организационный момент	
Предварительная работа	- Беседа «Как и из чего можно сделать сок»; - Д/игра «Поварята»; - Д/и «Приготовим сок»;

	<ul style="list-style-type: none"> - просмотр видео презентации «Производство сока»; - беседа о труде рабочих; - беседа о видах потерь, с которыми мы сталкиваемся в быту, в детском саду или дома; - просмотр видеофрагментов о людях рабочих специальностей; - чтение отрывков из книг В. Маяковского «Кем быть?». В. Авдиенко «Все работы хороши», В. Арро «Встань пораньше» - рисование на тему «Наш завод» 												
Мотивационный этап	<i>Фрагмент речи воспитателя:</i> сегодня я предлагаю знакомую вам игру «Производство сока», но играть мы с вами совершенно особенным образом												
Структура проведения «Фабрики процессов»													
Знакомство с процессом «Производство сока» (постановка задач)	<i>Фрагмент речи воспитателя:</i> представьте, в нашем городе работает завод по производству сока, но в магазинах города соки этого завода продают в очень маленьком количестве, хотя производят достаточно. Завод на грани закрытия и его владельцу необходима помощь в установке причин такой ситуации. Далее воспитатель совместно с детьми определение особенностей завода с помощью метода «5W1H»												
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">Что?</td> <td>Что такое завод по производству сока?</td> </tr> <tr> <td>Когда?</td> <td>Когда необходимы продукты, которые он выпускает? Можно ли без них обойтись?</td> </tr> <tr> <td>Зачем?</td> <td>Зачем открывают новые заводы по производству соков?</td> </tr> <tr> <td>Где?</td> <td>Где можно приобрести соки?</td> </tr> <tr> <td>Кто?</td> <td>Кто участвует в производстве сока? Как называются эти профессии?</td> </tr> <tr> <td>Как?</td> <td>Как сок попадает к нам? Мы можем организовать игру «Производство сока»? Как мы сможем ускорить доставку сока в магазины?</td> </tr> </table>	Что?	Что такое завод по производству сока?	Когда?	Когда необходимы продукты, которые он выпускает? Можно ли без них обойтись?	Зачем?	Зачем открывают новые заводы по производству соков?	Где?	Где можно приобрести соки?	Кто?	Кто участвует в производстве сока? Как называются эти профессии?	Как?	Как сок попадает к нам? Мы можем организовать игру «Производство сока»? Как мы сможем ускорить доставку сока в магазины?
	Что?	Что такое завод по производству сока?											
	Когда?	Когда необходимы продукты, которые он выпускает? Можно ли без них обойтись?											
	Зачем?	Зачем открывают новые заводы по производству соков?											
	Где?	Где можно приобрести соки?											
	Кто?	Кто участвует в производстве сока? Как называются эти профессии?											
Как?	Как сок попадает к нам? Мы можем организовать игру «Производство сока»? Как мы сможем ускорить доставку сока в магазины?												
Распределение ролей	Воспитанники распределяют роли с помощью считалочки или волшебного мешочка, перед вторым раундом роли можно поменять на усмотрение участников												
Проведение инструктажа участников	<i>Фрагмент речи воспитателя:</i> у каждого сотрудника завода, магазина на столе есть «Рабочий стандарт» - подсказка, где указан порядок действий. Для удобства работы, можно менять все, включая расположение мебели». Также воспитатель доводит до участников общие требования техники безопасности и поведения на площадке.												
Основная часть													
Схема производства Рабочий стандарт сотрудников (первый раунд)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Рабочий по подготовке пищевого сырья производит первичную очистку и сортировку фруктов и овощей 2. Технолог контролирует все процессы на заводе 3. Лаборант производит лабораторный анализ сырья 4. Миксировой смешивает, отжимает пюре, распределяет ингредиенты 5. Упаковщик сока выставляет коробки с соком на ленту конвейера 6. Оператор конвейера ставит печать на коробочку, подтверждая качество 7. Упаковщик конвейера складывает в коробки сока с ленты Упаковщик/фасовщик распределяет, фасует коробки сока 8. Водитель погрузчика грузит и отвозит упаковки на склад 9. Приемщик отмечает количество сока в карточке. Приемщик/кладовщик выставляет сок на полки склада 10. Водитель магазина приезжает с накладными за соком 11. Приемщик/кладовщик магазина принимает сок по накладной 												

	<p>12. Продавец/менеджер/маркетолог выставляет сок на полках магазина</p> <p>13. Покупатель магазина покупает сок (приносит на кассу)</p> <p>14. Продавец-кассир «пробивает», получает оплату от покупателя</p>
I раунд-обыгрывание процесса	<p>После распределения ролей, дети занимают свои рабочие места и действуют согласно рабочим стандартам. Посетители также производят рабочие манипуляции исходя из своего рабочего стандарта.</p> <p>На данном этапе у детей не получится обыграть до конца игровую ситуацию, так как в производстве много проблем, с которыми они столкнутся</p>
Межраундное обсуждение	<p>1. Участники собираются и обсуждают затруднения, возникающие на отдельных шагах процесса.</p> <p><i>Фрагмент речи воспитателя:</i> Нам нужно понять, почему сок не привезли вовремя. Где происходят наибольшие проблемы и задержки.</p>
Игра «Определи проблемы (потери)»	<p>Воспитатель прикрепляет картинки (где условными обозначениями показаны текущие проблемы в процессе) к магнитной доске. Таким образом происходит сбор проблем на стенде.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Складывание сока в коробки по размеру коробки; 2. Учетчик раскладывает сок по количеству в карте склада; 3. Погрузчик отвозит сок на склад; 4. На складе нет маркировки сока с количеством в коробке
Выстраивание диаграммы «Ямазуми»	<p>После этого, используя карточки красного цвета, зеленого цвета и желтого цвета, дети выстраивают диаграмму «Ямазуми», с обозначением цветов: Красный цвет-незначимая работа, проблема, убрать из процесса Желтый цвет-незначимая работа, но необходимая в данном процессе Зеленый цвет-значимая работа, необходимая в данном процессе.</p> <p>Дети самостоятельно выстраивают с помощью карточек диаграмму, где остаются шаги только со значимой или незначимой, но необходимой работой</p>
Картирование процесса	<p>Воспитатель совместно с детьми выстраивает весь процесс в шагах с помощью картинок от входа до выхода, обозначая границы процесса. Находят ежи(проблемы) и обозначают их на карте текущего состояния процесса.</p> <p>Проблемы(ежи), возникшие в ходе процесса</p>
Варианты решения проблем	<ul style="list-style-type: none"> - водитель погрузчика отвозит упаковки в учетный цех; -приемщик отмечает количество сока в карточке складывать сок с конвейера в коробки только определенное количество; - приемщик/кладовщик ведет учет поступления сока; - водитель погрузчика отвозит сок сразу на склад; - технолог разрабатывает цветовую маркировку коробок сока. <p>Участники выносят предложения по совершенствованию процесса и устранению проблем.</p> <p>Строят карту целевого состояния процесса. Приступают к обыгрыванию этого процесса, предварительно убрав свои рабочие места, и ненужные вещи уносят в зону карантина.</p>
II раунд	<p>Во втором раунде процесс пойдет совершенно по-другому, так как были решены проблемы и были внесены корректировки в данный процесс. Процесс обыгрывается так, как была построена карта целевого состояния процесса, где были учтены и устранены все текущие проблемы.</p> <p>В данном раунде участники меняются ролями. Воспитанники распределяют роли с помощью считалочки или волшебного мешочка.</p>

	После обыгрывания второго раунда воспитатель организует дискуссию по итогам второго раунда, удалось ли наладить и ускорить процесс производства. Участники обсуждают, что понравилось, что не получилось.
Рефлексия	
Игра «Наряди елочку» (определение эмоционального состояния)	На доске изображена новогодняя елка без украшений. Воспитанникам необходимо прикрепить ней шарик, который соответствует их настроению в данный: - красный шарик, если все понравилось и получилось; - синий шарик, если не все понравилось, что-то не получилось; - желтый шарик, если сомневается.
«Броуновское движение» (Игра на развития умение работать в команде)	Дети сидят на ковре в кругу. Ведущий вкатывает в круг мяч, который дети начинают перекатывать друг другу, не останавливаясь. Затем постепенно количество мячей увеличивается: одновременно дети катают в кругу 2, 3, 4, 5 мячей. Примечание. Важно, чтобы мячи не выкатились за пределы круга. Количество мячей зависит от возраста и навыков детей.

Оборудование для организации имитационной игры Фабрика процессов. Производство сока «ФрутоНяня»

№ п\п	Назначение (специалист)	Наименование	Кол-во
1.	Рабочий по подготовке пищевого сырья	Перчатки	2
		Муляжи фруктов и овощей	15-20
		Емкости (тазы) для мыть овощей и фруктов	3
		Емкость для непригодных для производства сока продуктов	1
2.	Технолог	Халат	1
		Перчатки	1
		Блокнот для записей	1
		Ручка/карандаш	1
3.	Лаборант	Халат	1
		Перчатки	1
		Колбы	5-7
4.	Миксировой	Контейнер-миксер	1
		Контейнер для фруктов	6
5.	Упаковщик	Коробки с соком	50
		Контейнеры для сока	5
6.	Оператор линии	Печати	4
7.	Упаковщик сока/ Фасовщик	Коробочки упаковочные	5
8.	Водитель погрузчика	Погрузочная машина	1
		Карточка заявки	10
9.	Приемщик/кладовщик	Карточка с соком	5
		Контейнер для фасовки соков	4
		Стол	1
		Стеллаж	1

		Карточки учета	5
10.	Водитель магазина	Накладная	1
		Машина	1
11.	Приемщик/кладовщик (магазина)	Учетный талон	5
12.	Продавец/менеджер/маркетолог	Стеллаж магазина	1
		Коробки сока	10
		Ценники	10
13.	Покупатель	Продуктовая тележка	1
		Монеты/купюры/банковская карта для оплаты	10
14.	Общее	Спецодежда по цвету отдела	9
		указатели цехов	6
		рабочие стандарты	7
		стандарт безопасности	7
		магнитная доска	2
		магниты	10
		маркеры	3
		стикеры	1
		ватман	2

Улыбнись!



Миша шкаф вчера открыл,
 Что искал, он сам забыл!
 Майки, шорты и футболки
 Повалились прямо с полки!
 Маму он хотел позвать,
 Но решился сам убрать.
 Пусть она откроет шкаф
 И с улыбкой скажет: «Ах»!

Кукла Маша под кроватью,
 Где-то потеряла платье,
 Книгу в кубиках нашла...

Вот такие вот дела.
Что же делать мне, друзья?
Наведу порядок я!
Куклу к куклам положу,
Книгу с книгами держу,
Кубики сложу в коробку.
Важно делать сортировку!

Книги с полок убежали,
Надоело им скучать
По углам все разбежались,
Не хотят идти назад.
Дети книги собирают
И по полкам расставляют.
Но какая где была,
Не понятно! Вот беда!
Тут 5 С на помощь пришла
И сказала: «Все стандартизировать
И сортировать пора!»
Появились вдруг на полках
И подсказки и картинки.
Сказки к сказкам, здесь журналы,
Тут раскраски, тут рассказы.
Мы заметили, как вдруг
Изменилось всё вокруг.
Книги все стоят на полках,
Не валяются без толку,
Строго выстроились в ряд
Почитать их каждый рад
И каждый должен знать:
Порядок такой нарушать нам нельзя!
Не то растеряются книги друзья!!!

Наведу порядок на своем месте,
Хочу, чтоб везде была чистота.
Вещи разбирать я буду
Всем определю места.

Для начала – СОРТИРОВКА,
Что туда, а что сюда.
СОБЛЮДАТЬ теперь порядок

Буду я везде, всегда!

Стало все, как я хотела
СОДЕРЖУ все в чистоте.
И теперь лишь только надо
СТАНДАРТИЗИРОВАТЬ везде (процесс)!

СОВЕРШЕНСТВОВАТЬ порядок
Надо продолжать и впредь.
И для этого мне надо
Лучше изучать 5 S!