**Сценарий фабрики процессов «Изготовление**[**дидактической игры**](https://www.maam.ru/obrazovanie/didakticheskie-igry)

**«Фрукты и овощи»**

**Фабрика процессов** реализуется по следующему **сценарию** :

1. Подготовительный этап - подготовка учебной площадки:

1.1. Подготовка информационного сектора.

1.2. Подготовка рабочего сектора.

2. Вводная часть:

2.1. Сбор участников **фабрики процессов**:

- Участники собираются в информационном секторе учебной площадки.

- Участники рассаживаются в учебной комнате перед информационным центром.

2.2. Вступительное слово тренеров **фабрики процессов** :

- Тренеры приветствуют участников, представляются.

- Тренеры знакомят участников с регламентом **фабрики процессов** : этапами и временем прохождения, количеством игровых раундов, названием **процесса и целями обучения**.

- Тренеры доводят до участников общие требования техники безопасности и поведения на учебной площадке.

3. Постановка задачи - определение целевых показателей:

за 20 минут нужно **изготовить 10 наборов дидактической игры***«****Фрукты и овощи****»*

4. Распределение ролей: тренер заполняет таблицу ролей.

Инструкция: тренер называет роль, участник - поднимает руку. Если роли останутся не востребованы, тренер сам назначает участников на эти роли.

5. Проведение инструктажа участников.

Описание раундов

1. Первый раунд:

1.1. Руководитель распределяет участников **процесса** по цехам и объясняет суть работы каждого участника.

1.2. Кладовщик выдает необходимый инвентарь для **изготовления дидактических пособий**.

1.3. Раскладчики лекал обводят шаблоны деталей к **дидактической** игре и передают их раскройщикам.

1.4. Раскройщики вырезают детали **игры** и передают их склеивальщикам.

1.5. Склеивальщики осуществляют приклеивание липучек к деталям **дидактической игры** и передают их сортировщикам.

1.6. Маркировщики **изготавливают** бумажные конверты для деталей **дидактической игры**, наносят на них маркировку и передают сортировщикам.

1.7. Сортировщики сортируют детали по конвертам, и передают их упаковщикам *(бракованные детали откладываются в специальную коробку)*.

1.8. Упаковщики наклеивают название **игры** на пластиковый конверт и упаковывают в него все части **игры**.

1.9. Уборщик в течение всего **процесса** следит за чистотой рабочих мест всех участников.

1.10. Руководитель фиксирует весь **процесс** и в случае необходимости вносит коррективы.

Первое межраундное обсуждение

1. Участники, выступающие в роли руководителей, собираются в информационном секторе и обсуждают затруднения, возникающие на отдельных шагах **процесса**. Фиксируют их.

2. Тренеры организуют сбор проблем, возникающих на каждом шаге и их описание.

3. Материалы по собранным проблемам размещаются в информационном центре в разделе текущего состояния.

4. На основании полученных результатов участники совместно заполняют разделы доски производственного анализа SQDCM :

- Безопасность *(S)*.

- Качество *(Q)*.

- Исполнение заказа *(D)*.

- Затраты *(C)*.

- Персонал, корпоративная культура *(M)*.

5. Участники, выступающие в роли руководителей, совместно определяют TOP 3 проблем. Рейтинг проблем формируется на основании обсуждения и голосования. Участники, выступающие в роли руководителей, выносят предложения по совершенствованию **процесса** и минимизации потерь и разрабатывают улучшения для решения выявленных проблем.

6. При необходимости меняется количество работников в цехах и роли среди участников.

Второй раунд

Действия второго раунда соответствуют последовательности действий первого раунда:

1. Руководитель распределяет участников **процесса** по цехам и объясняет суть работы каждого участника.

2. Кладовщик выдает необходимый инвентарь для **изготовления дидактических пособий**.

3. Раскладчики лекал обводят шаблоны деталей к **дидактической** игре и передают их раскройщикам.

4. Раскройщики вырезают детали **игры** и передают их склеивальщикам.

5. Склеивальщики осуществляют приклеивание липучек к деталям **дидактической игры** и передают их сортировщикам.

6. Маркировщики **изготавливают** бумажные конверты для деталей **дидактической игры**, наносят на них маркировку и передают сортировщикам.

7. Сортировщики сортируют детали по конвертам, и передают их упаковщикам *(бракованные детали откладываются в специальную коробку)*.

8. Упаковщики наклеивают название **игры** на пластиковый конверт и упаковывают в него все части **игры**.

9. Уборщик в течение всего **процесса** следит за чистотой рабочих мест всех участников.

10. Руководитель фиксирует весь **процесс** и в случае необходимости вносит коррективы.

Второе межраундное обсуждение

1. Участники, выступающие в роли руководителей, собираются в информационном секторе и обсуждают затруднения, возникающие на отдельных шагах **процесса**. Фиксируют их.

2. Тренеры организуют сбор проблем, возникающих на каждом шаге и их описание.

3. Материалы по собранным проблемам размещаются в информационном центре в разделе текущего состояния.

4. На основании полученных результатов участники совместно заполняют разделы доски производственного анализа SQDCM :

- Безопасность *(S)*.

- Качество *(Q)*.

- Исполнение заказа *(D)*.

- Затраты *(C)*.

- Персонал, корпоративная культура *(M)*.

5. Участники, выступающие в роли руководителей, совместно определяют TOP 3 проблем. Рейтинг проблем формируется на основании обсуждения и голосования. Участники, выступающие в роли руководителей, выносят предложения по совершенствованию **процесса** и минимизации потерь и разрабатывают улучшения выявленных проблем.

6. Все участники объединяются для совместного обсуждения выявленных проблем, путей их улучшений.

7. Материалы по собранным проблемам размещаются в информационном центре в разделе текущего состояния.

8. На основании полученных результатов участники совместно обновляют информацию разделов доски производственного анализа SQDCM.

9. Участники меняются ролями.

Третий раунд

Действия и последовательность третьего раунда изменяются в зависимости от улучшений, совместно предложенных участниками по итогам двух раундов.

Заключительная часть

1. Участники собираются в информационном секторе.

2. Участники совместно обновляют информацию разделов доски производственного анализа SQDCM.

3. Тренеры представляют динамику показателей выполнения заказа, качества работы и эффективности производственного **процесса в каждом раунде**.

4. Тренеры организуют дискуссию по итогам **фабрики процессов**, участники делятся своими мнениями о применимости инструментов бережливого производства на своих рабочих местах в повседневной жизни.

5. Участники заполняют анкеты обратной связи.

6. Участники организованно сдают инвентарь.

7. Тренеры прощаются с участниками **фабрики**.