



АДМИНИСТРАЦИЯ ГОРОДА ЛИПЕЦКА
ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЭКОЛОГИЧЕСКИЙ ЦЕНТР
«ЭКОСФЕРА» Г. ЛИПЕЦКА

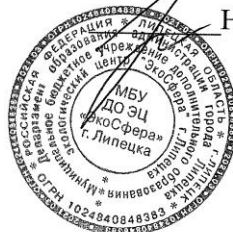
СОГЛАСОВАНО

на заседании педагогического совета
МБУ ДО ЭЦ «ЭкоСфера» г. Липецка
(протокол от 01.06.2026 №5)

УТВЕРЖДЕНО

Приказом МБУ ДО
ЭЦ «ЭкоСфера» г. Липецка
от 01.06.2026 № 81

Н.В. Козлова



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
социально-гуманитарной направленности
«Бережливые игры»

Составитель:

Козлова Евгения Анатольевна,
методист

срок реализации – 4 года
возраст обучающихся 7-11 лет
год разработки программы – 2023

Липецк, 2026 г.

Содержание

Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Содержание программы	8
1.3. Планируемые результаты	19

Комплекс организационно-педагогических условий:

1.4. Учебный план	21
1.5. Календарный учебный график	21
1.6. Рабочие программы	22
1.7. Оценочные материалы	35
1.8. Методические материалы	54
1.9. Организационно-педагогические условия	101
1.10. Рабочая программа воспитания	102
1.11. Календарный план воспитательной работы	107
1.12. Формы аттестации	108

1.1 Пояснительная записка

В соответствии с ч. 1 ст. 92 Федерального закона «Об образовании в Российской Федерации» государственная аккредитация образовательной деятельности по дополнительной общеразвивающей программе не проводится.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Бережливые игры» имеет социально-гуманитарную направленность и состоит из 4 модулей: стартовый: 1 год обучения «Самодисциплина и 5С», базовые: 2 год обучения «ЗОЖ и эффективность» и 3 год обучения «Мотивация и взаимодействие», продвинутый: 4 год обучения «Саморазвитие и стандартизация». Программа нацелена на формирование компетенций бережливой личности через игровую деятельность и общение в проектно-деловых играх и связанных с ними ситуациях.

Формирование бережливой личности в школе важно для воспитания бережливого мышления, культуры и образа жизни. Бережливое обучение формирует мировоззрение детей, которое будет соответствовать современному миру, его уровню развития науки и общества. Внедрение основ бережливости в образовательный процесс позволяет обучающимся участвовать в сквозном потоке формирования бережливой личности.

Так какую личность можно назвать бережливой? Бережливый это не тот, кто бережёт время или вещи. Первичным условием бережливой личности является понимание своей цели, развитие самодисциплины, саморазвитие, самоорганизация, самореализация и непрерывное обучение (самоактуализирующаяся личность). Самоактуализация - это стремление человека к наиболее полному выявлению и развитию своих личностных возможностей. В психологии и педагогике гуманистического направления утверждается, что только с помощью самоактуализации человеку возможно реализовать себя, обрести смысл своего существования, стать тем, кем он способен стать, «а не тем, кем ему навязывают быть окружающие». Д. А. Леонтьев, будучи представителем гуманистического направления психологии, утверждает: «Самоактуализация — процесс развертывания и созревания изначально заложенных в организме и личности задатков, потенций, возможностей». Также он цитирует А. Маслоу, отмечая: «Разные авторы называют её по-разному: самоактуализация, самореализация, интеграция, психическое здоровье, индивидуализация, автономия, креативность, продуктивность, — но все они согласны в том, что всё это синонимы реализации потенций индивида, становление человека в полном смысле этого слова, становление тем, чем он может стать». Н.С. Давыдова, д.э.н., руководитель проектов АО ПСР Государственной корпорации по атомной энергии «Росатом», говорит о бережливой личности, как о созидательной, думающей, делающей, как о личности – творце.

На основе всего вышеизложенного был составлен набор ценностей, определений и понятий, которые характеризуют бережливую личность и с которыми познакомятся обучающиеся в данной программе.

Через использование игровых ситуаций предполагается знакомство детей с определениями, методами и инструментами БП, звучанием бережливой личности, а также с проектными играми, при этом все игры связаны между собой персонажами, сюжетной линией и логикой постепенного освоения основ БП.

С каждым последующим годом вводятся новые определения и понятия, а также происходит повторение и закрепление уже пройденного материала. Проектно-деловые игры усложняются, используются новые практические задачи применения инструментов.

Условные обозначения:

Инструмент – средство осуществления действий, направленных на решение определенных задач или достижение определенной цели.

Метод – систематизированная совокупность шагов, действий, которые необходимо предпринять, чтобы решить определенную задачу или достичь определенной цели.

БП – бережливое производство – концепция управления производственным предприятием, которая основана на постоянном стремлении предприятия к устранению всех видов потерь.

5С – пять шагов организации рабочего пространства.

ПСЦ (поток создания ценности) – это последовательность всех операций, которые осуществляются с продуктом от начала проектирования и оформления концепции до доставки к клиенту.

ЗОЖ – стиль жизни, направленный на оздоровление всего организма, отказ от вредных привычек, создание режима дня, в котором есть место для полноценного отдыха, продуктивной работы и физической активности.

Игровая оболочка - этот вид психологических игр самый распространенный и самый простой. В данном случае игра используется как некоторое обрамление, общий фон психологической работы.

Свободная деловая игра - свободные, открытые игры заранее известного ответа нет, правила изобретаются для каждой игры свои, участники работают над решением неструктурированной задачи.

Программа разработана в соответствии с требованиями нормативно-правовых актов:

1. Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 № 273-ФЗ 3

- ст. 2, п. 9 – образовательная программа - комплекс основных характеристик образования (объем, содержание, планируемые результаты) и организационно-педагогических условий, который представлен в виде учебного плана, календарного учебного графика, рабочих программ учебных предметов, курсов, дисциплин (модулей), иных компонентов, оценочных и методических

материалов, а также в предусмотренных настоящим Федеральным законом случаях в виде рабочей программы воспитания, календарного плана воспитательной работы, форм аттестации;

- ст. 2, п. 25 – «Направленность (профиль) образования – ориентация образовательной программы на конкретные области знания и (или) виды деятельности, определяющая ее предметно-тематическое содержание, преобладающие виды учебной деятельности обучающегося и требования к результатам освоения образовательной программы»;

- ст. 2, п. 28 – «Адаптированная образовательная программа – образовательная программа, адаптированная для обучения лиц с ограниченными возможностями здоровья с учетом особенностей их психофизического развития, индивидуальных возможностей и при необходимости обеспечивающая коррекцию нарушений развития и социальную адаптацию указанных лиц»;

- ст. 12, п. 5 – «Образовательные программы самостоятельно разрабатываются и утверждаются организацией, осуществляющей образовательную деятельность»;

- ст. 13, п. 1 – «Образовательные программы реализуются организацией, осуществляющей образовательную деятельность, как самостоятельно, так и посредством сетевых форм их реализации»;

- ст. 28, п. 3, п. 6 – «К компетенции образовательной организации относится разработка и утверждение образовательных программ»;

- ст. 28, п. 6.1 – «Образовательная организация обязана... обеспечивать реализацию в полном объеме образовательных программ»;

- ст. 75, п. 2 – «Дополнительные общеобразовательные программы подразделяются на общеразвивающие и предпрофессиональные, дополнительные общеразвивающие программы реализуются как для детей, так и для взрослых»;

- ст. 75, п. 4 – «Содержание дополнительных общеразвивающих программ и сроки обучения по ним определяются образовательной программой, разработанной и утвержденной организацией, осуществляющей образовательную деятельность»;

- ст. 121, п. 1 «Общие требования к организации воспитания обучающихся»

2. Федеральный закон от 24.07.1998 № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации».

3. Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»:

- п. 11 – «Занятия в объединениях могут проводиться по дополнительным общеобразовательным программам различной направленности (технической, естественнонаучной, физкультурно-спортивной, художественной, туристско-краеведческой, социально-педагогической)»;
- п. 17 – «Организации, осуществляющие образовательную деятельность, ежегодно обновляют дополнительные общеобразовательные программы с учетом развития науки, техники, культуры, экономики, технологий и социальной сферы»;
- п. 24 – «Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья, организации, осуществляющие образовательную деятельность, организуют образовательный процесс по адаптированным дополнительным общеобразовательным программам с учетом особенностей психофизического развития указанных категорий, обучающихся».

4. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года N 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».

5. Проект «Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2030» (обсуждался 19.12.2024 в Общественной палате Российской Федерации)

6. Приказ Министерства просвещения РФ от 31.05.2021 г. № 287 "Об утверждении ФГОС основного общего образования» (с изменениями Приказ Минпросвещения России от 18.07.2022 N 568 "О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31 мая 2021 г. N 287)

7. Приказ Министерства просвещения РФ от 31.05.2021 г. № 286 «Об утверждении ФГОС начального общего образования».

8. Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 № 652Н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагога дополнительного образования детей и взрослых»»; 9. Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»

10. Федеральный закон «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся» от 31 июля 2020г. № 304-ФЗ.

11. Федеральный проект «Профессионалист» национального проекта «Молодежь и дети».

12. Планом работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030года, II Этап (2025-2030 годы) В Липецкой области (Распоряжение Правительства Липецкой области от 19.12.2025г. №679).

13. СанПиН 2.4. 3648-20: «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

Актуальность программы заключается в том, что она разработана в рамках регионального проекта «Бережливый регион». Основная концепция программы: бережливое обучение формирует мировоззрение детей, которое будет соответствовать современному миру, его уровню развития науки и общества.

Обучающиеся получают инструменты, способы действия, свободу, пространство для экспериментов и технологии для максимально эффективного обучения. Это формирует прототипы бережливого поведения в повседневной жизни.

Новизна (отличительные особенности) программы.

Отличительной особенностью программы является использование активного метода обучения - игрового проектирования. Важность игровой технологии заключается в том, чтобы при правильной организации сделать её способом обучения, возможностью для самореализации обучающихся и раскрытия ими своего творческого потенциала.

Педагогическая целесообразность программы.

Формирование в ходе реализации программы у обучающихся компетенций бережливой личности имеет ключевое значение для формирования у школьников представлений об «экзистенциальных навыках», востребованных в соответствии с техническим прогрессом и трансформацией образования.

Проектная деятельность учащихся способствует развитию творческих способностей и логического мышления. Самоактуализация и саморазвитие в комплексе с набором компетенций бережливой личности неразрывно связаны с формированием мировоззрения.

В работе с учащимися этого возраста необходимо учитывать их личностные качества для создания ситуаций коллективного взаимодействия и воспитание чувства ответственности за свои действия.

Цель программы: формирование мышления бережливой личности, обучение методам и принципам бережливого производства.

Задачи программы:

Образовательные:

- формировать представление о бережливости;
- формировать представление о звучании бережливости в спиральной динамике;
- формировать представление об экологии, ЗОЖ, здоровом питании и защите окружающей среды;
- познакомить с понятиями, методами и инструментами БП: 5С, визуализация, 5 Почему, «Картирование», «Красные ярлыки», «Процесс», «Заказчик», «ПСЦ», «Потери», «Работа с предложениями участников ПСЦ», «Стандарт»;

Развивающие:

- совершенствовать навыки безопасного поведения, соблюдения порядка в быту и школе;
- содействовать развитию способности осознанного и ответственного выбора в разных жизненных ситуациях;

Воспитательные:

- формировать экологическое мышление;
- формировать потребность к саморазвитию;
- содействовать воспитанию качеств личности, способствующие развитию самодисциплины, ответственности, нравственности, командного мышления и взаимодействия, мотивации к действию, понимания, сострадания, уважения к человеку и результату его труда.

Адресат программы

Программа ориентирована на учащихся младшего школьного возраста (7-11 лет). Содержание программы разработано с учетом психолого-педагогических особенностей данного возраста, а также с учетом первичного знакомства с основами и инструментами БП обучающихся.

Наполняемость объединения - до 25 человек.

Срок освоения программы - 4 года.

Объем программы.

Общее количество учебных часов – 180 (1 год – 36, 2 год – 36, 3 год – 36, 4 год – 72).

Режим занятий.

1-3 год обучения: одно занятие – один раз в неделю по 1 часу. Одно занятие – 30 минут.

4 год обучения: два занятия – два раза в неделю по 1 часу. Одно занятие – 45 минут.

Форма обучения и виды занятий (групповая, очная).

Выбор организационных форм и методов обучения осуществляется с учетом возрастных особенностей учащихся. Организационные формы образовательной деятельности представлены теоретическими, практическими и комбинированными занятиями.

Основные виды практического занятия: проектно-деловые игры, деловые игры, решение проектных задач, фабрики процессов.

Формы занятий: беседа, ролевые игры, проектно-деловые игры, фабрики процессов.

1.2 Содержание программы**Первый год обучения****Модуль «Самодисциплина и 5С» (36 часов)**

Цель: формирование и развитие навыков самодисциплины в учебной и внеучебной деятельности через использование методов и инструментов БП: «Метод 5С», «Визуализация», «Красные ярлыки».

Задачи:

- сформировать первичное представление о бережливости;
- познакомить с понятиями, методами и инструментами БП: «Метод 5С», «Визуализация», «Красные ярлыки»;
- отработать умения и навыки применения инструментов «Метод 5С», «Визуализация» и «Красные ярлыки» в быту;
- повысить интерес к безопасности, порядку в быту и школе;
- содействовать развитию способности осознанного и ответственного выбора в разных жизненных ситуациях;
- формировать потребность к саморазвитию;
- содействовать воспитанию качеств личности, способствующие развитию самодисциплины, ответственности.

Теория:

Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Качества современного человека. Бережливый человек. Выбор. Роль выбора и ответственность за него. Важность выбора в сказках и в жизни. Метод 5С. Задачи «Метода 5С». Шаг 1. Сортировка. Дисциплина. Самодисциплина. Правила поведения в школе. Шаг 2. Соблюдение порядка. Шаг 3. Содержание в чистоте. Шаг 4. Стандартизация. Визуализация. Безопасность. Шаг 5. Совершенствование. «Кампания красных ярлыков».

Практика:

Игровая оболочка «Знакомство».
Игра - предположение «Что было бы, если...».
Просмотр мультфильма «Луна».
Проектно-деловая игра «Умный дом. 1 этап. Необходимое и ненужное».
Проектно-деловая игра «Умный дом. 2 этап. Расположи, что осталось».
Проектно-деловая игра «Умный дом. 3 этап. Уборка».
Проектно-деловая игра «Умный дом. 4 этап. Стандарт моего дня».
Игра - загадка «Путешествие по безопасным сказкам».
Проектно-деловая игра «Умный дом. 5 этап. Умные приборы».
Проектно-деловая игра «Умный дом. 6 этап. Привычка».
Конкурс рисунков «Бережливый человек».

Промежуточная аттестация: Викторина «Самодисциплина и 5С».

Воспитательный компонент:

Участие в городской воспитательной акции.
Викторина по ПДД «Берегись на дороге».
«Жалобная книга природы» (викторина, беседа).
«Минутка здоровья» (презентации).
Мультимедийная экскурсия «Россия- наш дом».
Беседа «Человек культурный».
Эстафета финансовой грамотности (викторина).
Конкурсная программа, посвященная Дню защитника Отечества и 8 Марта «Самый первый!».
Викторина «О культуре поведения в школе».
«Георгиевская ленточка» (мастер-класс к 9 мая).

Работа с родителями. Выставка рисунков «Бережливый человек». Анкетирование «Удовлетворенность образовательным процессом».

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Время, часы			Вид практического занятия
		Общее	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Игра «Знакомство»	2	1	1	Игровая оболочка
2	Качества современного человека. Бережливый человек	2	2		
3	Выбор. Роль выбора и ответственность за него. Важность выбора в сказках и в жизни. Игра «Что было бы, если...» Просмотр мультфильма «Луна».	3	1	2	Игра - предположение
4	Метод 5С. Задачи «Метода 5С».	2	2		
5	Шаг 1. Сортировка. Дисциплина. Самодисциплина. Правила поведения в школе. Игра «Умный дом. 1 этап. Необходимое и ненужное»	4	1	3	Проектно-деловая игра
6	Шаг 2. Соблюдение порядка. Игра «Умный дом. 2 этап. Расположи, что осталось»	3	1	2	Проектно-деловая игра
7	Шаг 3. Содержание в чистоте. Игра «Умный дом. 3 этап. Уборка»	3	1	2	Проектно-деловая игра
8	Шаг 4. Стандартизация. Игра «Умный дом. 4 этап. Стандарт моего дня»	3	1	2	Проектно-деловая игра
9	Визуализация. Безопасность. Игра «Путешествие по безопасным сказкам»	3	1	2	Игра - загадка
10	Игра «Умный дом. 5 этап. Умные приборы»	3		3	Проектно-деловая игра
11	Шаг 5. Совершенствование.	1	1		

12	«Кампания красных ярлыков». Игра «Умный дом. 6 этап. Привычка»	4	1	3	Проектно- деловая игра
13	Конкурс рисунков «Бережливый человек»	2		2	Конкурс рисунков
14	Промежуточная аттестация «Самодисциплина и 5С»	1		1	Викторина

Второй год обучения Модуль «ЗОЖ и эффективность» (36 часов)

Цель: формирование представления о ЗОЖ и здоровом пищевом поведении через методы и инструменты БП: «Процесс», «Заказчик», «Поток создания ценности» (материальный), «Потери», «Незначимая работа», «Значимая работа», «Цель».

Задачи:

- сформировать представление о ЗОЖ, здоровом питании и здоровом пищевом поведении;
- познакомить с понятиями, методами и инструментами БП: «Процесс», «Заказчик», «Ценность», «Поток создания ценности» (материальный), «Потери», «Незначимая работа», «Значимая работа», «Цель»;
- закрепить полученные ранее навыки по применению методов и инструментов БП: «5С», «Визуализация», «Красные ярлыки»;
- повысить интерес к правильному пищевому поведению;
- формировать потребность к саморазвитию;
- содействовать воспитанию качеств личности, способствующие развитию самодисциплины, ответственности, командного мышления.

Теория:

Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. ЗОЖ. Здоровое питание. Метод «5С». «Визуализация». «Кампания красных ярлыков». Процесс. Заказчик. Ценность. Поток создания ценности. Значимая и незначимая работа. Потери. Семь видов потерь. Цель. Устранение потерь. Эффективность.

Практика:

Викторины по ЗОЖ и здоровому питанию.
Игра-загадка «Зашифрованные послания».
Проектно-деловая игра «Умный огород. 1 этап. Умный огород и 5С».
Проектно-деловая игра «Умный огород. 2 этап. Как вырастить овощи?».
Фабрика процессов «Заказ для зайцев».
Проектно-деловая игра «Умный огород. 3 этап. План по выращиванию моркови».
Проектно-деловая игра «Умный огород. 4 этап. Значимая работа».

Проектно-деловая игра «Умный огород. 5 этап. Неурожай».

Свободная деловая игра «Потери в сказках».

Проектно-деловая игра «Умный огород. 6 этап. Довольные зайцы».

Промежуточная аттестация: Викторина «ЗОЖ и эффективность».

Воспитательный компонент:

Участие в городской воспитательной акции.

Викторина «Безопасность - жизнь».

Викторина «Здоровые привычки».

Беседа «Мы вместе».

Викторина «Памятка по финансовой грамотности».

Квест «Зимние традиции».

Фестиваль традиционной культуры.

Конкурсная программа, посвященная Дню защитника Отечества и 8 Марта «Что нас объединяет?».

Викторина «Есть ли права у героев сказок?».

Беседа «Маленькие герои войны».

Работа с родителями. Беседа «Дневник объединения».

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Время, часы			Вид практического занятия
		Общее	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	1	1		
2	ЗОЖ. Здоровое питание. Викторины по ЗОЖ и здоровому питанию	3	1	2	Викторина
3	Метод «5С». Игра «Зашифрованные послания»	3	1	2	Игра-загадка
4	«Визуализация». «Кампания красных ярлыков». Игра «Умный огород. 1 этап. Умный огород и 5С»	4	1	3	Проектно-деловая игра
5	Процесс. Заказчик. Игра «Умный огород. 2 этап. Как вырастить овощи?»	4	1	3	Проектно-деловая игра
6	Фабрика процессов «Заказ для зайцев»	2		2	Фабрика процессов
7	Ценность. Поток создания ценности. Игра «Умный огород. 3 этап. План по выращиванию моркови»	4	1	3	Проектно-деловая игра

8	Значимая и незначимая работа. Игра «Умный огород. 4 этап. Значимая работа»	4	1	3	Проектно- деловая игра
9	Потери. Семь видов потерь. Игра «Умный огород. 5 этап. Неурожай»	4	1	3	Проектно- деловая игра
10	Игра «Потери в сказках»	2		2	Свободная деловая игра
11	Цель. Устранение потерь. Эффективность. Игра «Умный огород. 6 этап. Довольные зайцы».	4	1	3	Проектно- деловая игра
12	Промежуточная аттестация «ЗОЖ и эффективность»	1		1	Викторина

Третий год обучения Модуль «Мотивация и взаимодействие» (36 часов)

Цель программы: формирование и развитие навыков командного взаимодействия через использование методов и инструментов БП: «Мозговой штурм», «5 Почему», «Работа с предложениями участников ПСЦ».

Задачи программы:

- познакомить с понятиями, методами и инструментами БП: «Мозговой штурм», «5 Почему», «Работа с предложениями участников ПСЦ»;
- закрепить изученные ранее методы и инструменты БП: метод «5С», «Визуализация», «Красные ярлыки», «Процесс», «Заказчик», «Ценность», «Поток создания ценности» (материальный), «Потери», «Незначимая работа», «Значимая работа», «Цель»;
- формировать представление об экологии и защите окружающей среды;
- формировать экологическое мышление;
- формировать потребность и мотивацию к саморазвитию;
- содействовать воспитанию качеств личности, способствующие развитию самодисциплины, ответственности, командного мышления и взаимодействия.

Теория:

Вводное занятие. Экология. Раздельный сбор мусора. Бережливость.

Метод «5С». «Красные ярлыки». Процесс. Заказчик.

Ценность. «Визуализация». Поток создания ценности (материальный).

Незначимая работа. Значимая работа. Потери. Мозговой штурм. Работа с предложениями участников ПСЦ. «5 Почему». Мотивация. Командное взаимодействие.

Практика:

Дидактическая игра «Сортировка мусора».

Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок». 1 этап. «Открытие кафе».

Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок». 2 этап. «Клиенты».

Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок. 3 этап. Вкусное меню».

Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок. 4 этап. Процессы».

Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок. 5 этап. Что важно?».

Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок. 6 этап. Генерация идей».

Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок. 7 этап. Мотивация».

Игровая оболочка «Мы похожи, мы отличаемся».

Фабрика процессов «Один день работы кафе».

Промежуточная аттестация: викторина «Мотивация и взаимодействие».

Воспитательный компонент:

Участие в городской воспитательной акции.

Квест «Тропа безопасности».

Беседа «Профессии на защите природы».

Викторина «Покупки. Как грамотно их совершать?»

Беседа «Обычаи и традиции родного края».

Квест «Экология».

Участие в акции «Поможем птицам зимой».

Викторина «Профессии женские и не очень».

Беседа «Я – гражданин России!».

Конкурс рисунков «Мир, труд, май!».

Работа с родителями. Личные беседы. Выставка рисунков «Мир, труд, май!».

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Время, часы			Вид практического занятия
		Общее	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	1	1		
2	Раздельный сбор мусора. Игра «Сортировка мусора»	2	1	1	Дидактическая игра
3	Метод «5С». «Красные ярлыки». Игра «Кафе «5 морковок. 1 этап. Открытие кафе»	4	1	3	Проектно-деловая игра
4	Процесс. Заказчик. Игра «Кафе «5 морковок. 2 этап. Клиенты»	3	1	2	Проектно-деловая игра
5	Ценность. Визуализация. Игра «Кафе «5 морковок. 3 этап. Вкусное меню»	4	1	3	Проектно-деловая игра
6	Поток создания ценности (материальный).	4	1	3	Проектно-деловая игра

	Игра «Кафе «5 морковок. 4 этап. Процессы»				
7	Незначимая работа. Значимая работа. Игра «Кафе «5 морковок. 5 этап. Что важно?»	4	1	3	Проектно-деловая игра
8	Потери. Мозговой штурм. Работа с предложениями участников ПСЦ. Игра «Кафе «5 морковок. 6 этап. Генерация идей»	4	1	3	Проектно-деловая игра
9	«5 Почему». Мотивация. Игра «Кафе «5 морковок. 7 этап. Мотивация»	4	1	3	Проектно-деловая игра
10	Командное взаимодействие. Игра «Мы похожи, мы отличаемся»	2	1	1	Игровая оболочка
11	Фабрика процессов «Один день работы кафе»	2		2	Фабрика процессов
12	Промежуточная аттестация «Мотивация и взаимодействие»	1		1	Викторина

Четвертый год обучения **Модуль «Саморазвитие и стандартизация» (72 часа)**

Цель программы: формирование мышления бережливой личности, обучение методам и принципам БП.

Задачи программы:

- познакомить с методами и инструментами БП: «Картирование», «Стандарт»;
- сформировать представление о звучании бережливости в спиральной динамике;
- закрепить изученные ранее методы и инструменты БП: метод «5С», «Визуализация», «Красные ярлыки», «Процесс», «Заказчик», «Ценность», «Поток создания ценности» (материальный), «Потери», «Незначимая работа», «Значимая работа», «Цель», «Мозговой штурм», «5 Почему», «Работа с предложениями участников ПСЦ»;
- содействовать развитию способности осознанного и ответственного выбора;
- содействовать воспитанию качеств личности, способствующие развитию самодисциплины, ответственности, командного мышления и взаимодействия, мотивации к действию, амбициозности, саморазвития,

понимания, сострадания, нравственности, уважения к человеку и результату его труда.

Теория:

Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Что такое завод? Бизнес-план. Процесс. Цель. Заказчик. Ценность. Поток создания ценности (материальный). Что такое Scrum-доска? Бежевое звучание в бережливости. Метод «5С».

«Красные ярлыки». Визуализация. Фиолетовое звучание. «Картирование». Незначимая работа. Значимая работа. Потери. «Мозговой штурм». «5 Почему». Работа с предложениями участников ПСЦ. Саморазвитие. Самоактуализация. Стандартизация. Итоговое занятие.

Практика:

Деловая игра «Молчанка».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока». 1 этап. Составляем бизнес-план».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 2 этап. С чего начинается завод?».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 3 этап. Производство».

Что такое Scrum-доска?

Деловая игра «Психология безопасности».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 4 этап. Кампания красных ярлыков».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 5 этап. Безопасность на заводе».

Деловая игра «Взаимодействие».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 6 этап. Текущий процесс».

Деловая игра «Сплетни».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 7 этап. Потери на производстве».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 8 этап. Идеальный процесс».

Деловая игра «Шарады».

Деловая игра «Моя визитка».

Фабрика процессов «Вкусный сок».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 9 этап. Финал».

Оформление проектов групп.

Защита проектов групп.

Промежуточная аттестация: викторина «Саморазвитие и стандартизация».

Воспитательный компонент:

Участие в городской воспитательной акции.
 Квест «Безопасность вокруг нас».
 Мастер-класс «Подарок учителю».
 Беседа «Мои увлечения».
 Беседа «Профессии будущего».
 Викторина «Экономика и финансы».
 Квест «Если хочешь быть здоров...!».
 Беседа «Культура будущего поколения».
 Викторина «Традиционные зимние праздники нашей страны».
 Квест «Эволюция».
 Участие в акции «Поможем птицам зимой».
 Мастер-класс «Любимым защитникам».
 Викторина «Девчонки и мальчишки».
 Викторина «День леса».
 Беседа «Я – гражданин России!».
 Викторина «Защитим Землю».
 Конкурс рисунков «Бережливая личность».
Работа с родителями. Личные беседы. Выставка рисунков «Бережливая личность».

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема занятия	Время, часы			Вид практического занятия
		Общее	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	1	1		
2	Игра «Молчанка»	1		1	Деловая игра
3	Что такое завод?	2	2		
4	Бизнес-план. Цель. Заказчик. Игра «Завод по производству морковного сока». 1 этап. Составляем бизнес-план	3	1	2	Проектно-деловая игра
5	Процесс. Цель. Заказчик. Игра «Завод по производству морковного сока». 2 этап. С чего начинается завод?	3	1	2	Проектно-деловая игра
6	Ценность. Поток создания ценности (материальный). Игра «Завод по производству морковного сока». 3 этап. Производство	5	1	4	Проектно-деловая игра
7	Что такое Scrum-доска?	3	1	2	
8	Бежевое звучание в бережливости. Игра «Психология безопасности»	3	1	2	Деловая игра

9	Метод «5С». «Красные ярлыки». Игра «Завод по производству морковного сока». 4 этап. Кампания красных ярлыков	4	1	3	Проектно-деловая игра
10	Визуализация. Игра «Завод по производству морковного сока». 5 этап. Безопасность на заводе	4	1	3	Проектно-деловая игра
11	Фиолетовое звучание. Игра «Взаимодействие»	3	1	2	Деловая игра
12	Картирование. Игра «Завод по производству морковного сока». 6 этап. Текущий процесс	5	1	4	Проектно-деловая игра
13	Игра «Сплетни»	2		2	Деловая игра
14	Незначимая работа. Значимая работа. Потери. «Мозговой штурм». «5 Почему». Работа с предложениями участников ПСЦ. Игра «Завод по производству морковного сока». 7 этап. Потери на производстве	7	2	5	Проектно-деловая игра
15	Игра «Завод по производству морковного сока». 8 этап. Идеальный процесс	4		4	Проектно-деловая игра
16	Саморазвитие. Самоактуализация. Игра «Шарады»	2	1	1	Деловая игра
17	Игра «Моя визитка»	2		2	Деловая игра
18	Фабрика процессов «Вкусный сок»	2		2	Фабрика процессов
19	Стандартизация. Игра «Завод по производству морковного сока». 9 этап. Финал	5	1	4	Проектно-деловая игра
20	Оформление проектов групп	5		5	
21	Защита проектов групп	3		3	
22	Промежуточная аттестация «Саморазвитие и стандартизация»	2		2	Викторина
23	Итоговое занятие	1	1		

1.3. Планируемые результаты освоения модулей

1 год обучения

Модуль «Самодисциплина и 5С»

Обучающиеся будут знать:

- начальное представление о бережливости, бережливой личности;
- что такое порядок, дисциплина, самодисциплина, безопасность;
- что такое выбор и ответственность за выбор;
- «Метод 5С»: сортировка, соблюдение порядка, содержание в чистоте, стандартизация, совершенствование;
- инструменты «Визуализация», «Красные ярлыки».

Обучающиеся будут уметь:

- анализировать полученную информацию;
- работать в группе;
- наблюдать, сравнивать;
- применять в проектных задачах методы и инструменты «5С», «Визуализация» и «Красные ярлыки».

2 год обучения

Модуль «ЗОЖ и эффективность»

Обучающиеся будут знать:

- представление о ЗОЖ, здоровом питании и здоровом пищевом поведении;
- понятия «Процесс», «Заказчик», «Ценность», «Поток создания ценности» (материальный), «Потери», «Незначимая работа», «Значимая работа», «Цель».

Обучающиеся будут уметь:

- анализировать полученную информацию;
- работать в группе;
- наблюдать, сравнивать, обобщать, находить закономерности;
- находить и выделять в проектных задачах «Процесс», начало и окончание процесса, «Заказчик», «Потери», «Незначимая работа», «Значимая работа»;
- устранять найденные потери в проектных задачах.

3 год обучения

Модуль «Мотивация и взаимодействие»

Обучающиеся будут знать:

- основные понятия экологии человека, зависимость здоровья от состояния окружающей среды и привычного образа жизни;
- представление о раздельном сборе мусора;
- инструменты «5 Почему», «Работа с предложениями участников ПСЦ», «Мозговой штурм»;

Обучающиеся будут уметь:

- четко ставить цели и задачи, делать выводы в соответствии с поставленными задачами;

- применять в проектных задачах инструменты «5 Почему», «Работа с предложениями участников ПСЦ», «Мозговой штурм»;
- взаимодействовать в команде.

4год обучения

Модуль «Саморазвитие и стандартизация»

Обучающиеся будут знать:

- представление о развитии и саморазвитии;
- представление о цветовом звучании бережливости;
- инструменты «Картирование» и «Стандартизация»;

Обучающиеся будут уметь:

- выделять этапы процессов в проектных задачах;
- структурировать материал;
- применять в проектных задачах инструменты «Картирование» и «Стандартизация»;
- взаимодействовать в команде.

Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- будут способны к самодисциплине, саморазвитию и самообразованию на основе внутренней мотивации к познавательной деятельности;
- будут уметь планировать, контролировать и оценивать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- будут способны применять коммуникативные навыки;
- будут способны к нравственному мышлению;
- будут способны уважать человека и результаты его труда.

Метапредметные результаты:

- будут знать методику применения инструментов и методов БП в соответствии с возрастной категорией обучающихся;
- будут знать основные экологические понятия;
- будут уметь анализировать результаты работы, делать выводы на основе анализа;
- будут владеть навыками самостоятельного приобретения новых знаний, организации учебной деятельности и поиска средств её осуществления;
- будут уметь ставить вопросы, выдвигать гипотезу и обосновывать её, давать определения понятиям, классифицировать, структурировать материал, строить логические рассуждения, устанавливать причинно-следственные связи, аргументировать собственную позицию, формулировать выводы, делать умозаключения, выполнять практические задания, в том числе и проектные.

Предметные результаты:

- будут владеть основными понятиями БП в соответствии с возрастной категорией обучающихся;

- будут иметь представление о бережливости, бережливой личности;
- будут владеть основными навыками применения инструментов и методов БП в соответствии с возрастной категорией обучающихся;
- будут уметь решать проектные задачи;
- приобретут опыт проектной деятельности начального уровня как особой формы учебной работы, способствующей воспитанию самостоятельности, инициативности, ответственности, повышению мотивации и эффективности учебной деятельности.

2.1 Учебный план

№ п/п	Модуль	Количество часов				Промежуточная аттестация
		1 г.	2 г.	3 г.	4 г.	
1	Самодисциплина и 5С	36				Педагогическое наблюдение, беседа, тестирование
2	ЗОЖ и эффективность		36			Педагогическое наблюдение, беседа, фабрика процессов, викторина.
3	Мотивация и взаимодействие			36		Педагогическое наблюдение, беседа, фабрика процессов, викторина.
4	Саморазвитие и стандартизация				72	Педагогическое наблюдение, беседа, фабрика процессов, викторина.

2.2 Календарный учебный график

Этапы образовательного процесса	4 года обучения
Аудиторный	1 сентября-31 мая
Входной контроль	Последняя неделя сентября
Промежуточная аттестация	Последняя неделя мая
Внеаудиторный	Июнь-август (массовые мероприятия, экскурсии)

2.3 Рабочие программы

Первый год обучения

Модуль «Самодисциплина и 5С» (36 часов)

Цель: формирование и развитие навыков самодисциплины в учебной и внеучебной деятельности через использование методов и инструментов БП: «Метод 5С», «Визуализация», «Красные ярлыки».

Задачи:

- сформировать первичное представление о бережливости;

- познакомить с понятиями, методами и инструментами БП: «Метод 5С», «Визуализация», «Красные ярлыки»;
- отработать умения и навыки применения инструментов «Метод 5С», «Визуализация» и «Красные ярлыки» в быту;
- повысить интерес к безопасности, порядку в быту и школе;
- содействовать развитию способности осознанного и ответственного выбора в разных жизненных ситуациях;
- формировать потребность к саморазвитию;
- содействовать воспитанию качеств личности, способствующие развитию самодисциплины, ответственности.

Планируемые результаты

Обучающиеся будут знать:

- начальное представление о бережливости, бережливой личности;
- что такое порядок, дисциплина, самодисциплина, безопасность;
- что такое выбор и ответственность за выбор;
- «Метод 5С»: сортировка, соблюдение порядка, содержание в чистоте, стандартизация, совершенствование;
- инструменты «Визуализация», «Красные ярлыки».

Обучающиеся будут уметь:

- анализировать полученную информацию;
- работать в группе;
- наблюдать, сравнивать;
- применять в проектных задачах методы и инструменты «5С», «Визуализация» и «Красные ярлыки».

Содержание

Теория:

Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Качества современного человека. Бережливый человек. Выбор. Роль выбора и ответственность за него. Важность выбора в сказках и в жизни. Метод 5С. Задачи «Метода 5С». Шаг 1. Сортировка. Дисциплина. Самодисциплина. Правила поведения в школе. Шаг 2. Соблюдение порядка. Шаг 3. Содержание в чистоте. Беседа «Человек культурный». Шаг 4. Стандартизация. Визуализация. Безопасность. Шаг 5. Совершенствование. «Кампания красных ярлыков». Выставка рисунков «Бережливый человек».

Практика:

Игровая «оболочка» «Знакомство».
 Викторина по ПДД «Берегись на дороге».
 Игра - предположение «Что было бы, если...».
 Просмотр мультфильма «Луна».
 «Жалобная книга природы» (викторина, беседа).
 Проектно-деловая игра «Умный дом. 1 этап. Необходимое и ненужное».
 «Минутка здоровья» (презентации).
 Проектно-деловая игра «Умный дом. 2 этап. Расположи, что осталось».

Мультимедийная экскурсия «Россия- наш дом».
 Проектно-деловая игра «Умный дом. 3 этап. Уборка».
 Проектно-деловая игра «Умный дом. 4 этап. Стандарт моего дня».
 Игра - загадка «Путешествие по безопасным сказкам».
 Эстафета финансовой грамотности (викторина).
 Проектно-деловая игра «Умный дом. 5 этап. Умные приборы».
 Конкурсная программа, посвященная Дню защитника Отечества и 8 Марта
 «Самый первый!».
 Проектно-деловая игра «Умный дом. 6 этап. Привычка».
 Викторина «О культуре поведения в школе».
 Конкурс рисунков «Бережливый человек».
 Викторина «Самодисциплина и 5С».
 «Георгиевская ленточка» (мастер-класс к 9 мая).
 Анкетирование «Удовлетворенность образовательным процессом».

Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы занятия	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	сентябрь	
2	Игра «Знакомство».	сентябрь	
3	Качества современного человека. Бережливый человек.	сентябрь	
4	Викторина по ПДД «Берегись на дороге».	сентябрь	
5	Выбор. Роль выбора и ответственность за него.	октябрь	
6	Важность выбора в сказках и в жизни. Игра «Что было бы, если...» Просмотр мультфильма «Луна».	октябрь	
7	«Жалобная книга природы» (викторина, беседа)	октябрь	
8	Метод 5С.	октябрь	
9	Задачи «Метода 5С».	ноябрь	
10	Шаг 1. Сортировка. Дисциплина.	ноябрь	
11	Самодисциплина. Правила поведения в школе.	ноябрь	
12	Игра «Умный дом. 1 этап. Необходимое и ненужное»	ноябрь	
13	«Минутка здоровья» (презентации).	ноябрь	
14	Шаг 2. Соблюдение порядка.	декабрь	
15	Игра «Умный дом. 2 этап. Расположи, что осталось»	декабрь	
16	Мультимедийная экскурсия «Россия- наш дом».	декабрь	

17	Шаг 3. Содержание в чистоте.	декабрь	
18	Игра «Умный дом. 3 этап. Уборка»	январь	
19	Беседа «Человек культурный».	январь	
20	Шаг 4. Стандартизация.	январь	
21	Игра «Умный дом. 4 этап. Стандарт моего дня»	январь	
22	Визуализация. Безопасность.	февраль	
23	Игра «Путешествие по безопасным сказкам»	февраль	
24	Эстафета финансовой грамотности (викторина).	февраль	
25	Игра «Умный дом. 5 этап. Умные приборы».	февраль	
26	Конкурсная программа, посвященная Дню защитника Отечества и 8 Марта «Самый первый!».	март	
27	Игра «Умный дом. 5 этап. Умные приборы».	март	
28	Шаг 5. Совершенствование.	март	
29	«Кампания красных ярлыков».	март	
30	Игра «Умный дом. 6 этап. Привычка».	апрель	
31	Игра «Умный дом. 6 этап. Привычка».	апрель	
32	Викторина «О культуре поведения в школе».	апрель	
33	Конкурс рисунков «Бережливый человек»	апрель	
34	«Георгиевская ленточка» (мастер-класс к 9 мая).	май	
35	Викторина «Самодисциплина и 5С»	май	
36	<i>Работа с родителями.</i> Выставка рисунков «Бережливый человек». Анкетирование «Удовлетворенность образовательным процессом».	май	

Второй год обучения

Модуль «ЗОЖ и эффективность» (36 часов)

Цель: формирование представления о ЗОЖ и здоровом пищевом поведении через методы и инструменты БП: «Процесс», «Заказчик», «Поток создания ценности» (материальный), «Потери», «Незначимая работа», «Значимая работа», «Цель».

Задачи:

- сформировать представление о ЗОЖ, здоровом питании и здоровом пищевом поведении;
- познакомить с понятиями, методами и инструментами БП: «Процесс», «Заказчик», «Ценность», «Поток создания ценности» (материальный), «Потери», «Незначимая работа», «Значимая работа», «Цель»;
- закрепить полученные ранее навыки по применению методов и инструментов БП: «5С», «Визуализация», «Красные ярлыки»;

- повысить интерес к правильному пищевому поведению;
- формировать потребность к саморазвитию;
- содействовать воспитанию качеств личности, способствующие развитию самодисциплины, ответственности, командного мышления.

Планируемые результаты

Обучающиеся будут знать:

- представление о ЗОЖ, здоровом питании и здоровом пищевом поведении;
- понятия «Процесс», «Заказчик», «Ценность», «Поток создания ценности» (материальный), «Потери», «Незначимая работа», «Значимая работа», «Цель».

Обучающиеся будут уметь:

- анализировать полученную информацию;
- работать в группе;
- наблюдать, сравнивать, обобщать, находить закономерности;
- находить и выделять в проектных задачах «Процесс», начало и окончание процесса, «Заказчик», «Потери», «Незначимая работа», «Значимая работа»;
- устранять найденные потери в проектных задачах.

Содержание

Теория:

Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. ЗОЖ. Здоровое питание. Метод «5С». «Визуализация». «Кампания красных ярлыков». Беседа «Мы вместе». Процесс. Заказчик. Ценность. Поток создания ценности. Значимая и незначимая работа. Потери. Семь видов потерь. Цель. Устранение потерь. Эффективность. Беседа «Маленькие герои войны». Беседа «Дневник объединения».

Практика:

Викторина «Безопасность - жизнь».

Викторины по ЗОЖ и здоровому питанию.

Игра-загадка «Зашифрованные послания».

Викторина «Здоровые привычки».

Проектно-деловая игра «Умный огород. 1 этап. Умный огород и 5С».

Проектно-деловая игра «Умный огород. 2 этап. Как вырастить овощи?».

Викторина «Памятка по финансовой грамотности».

Фабрика процессов «Заказ для зайцев».

Квест «Зимние традиции».

Проектно-деловая игра «Умный огород. 3 этап. План по выращиванию моркови».

Фестиваль традиционной культуры.

Проектно-деловая игра «Умный огород. 4 этап. Значимая работа».

Конкурсная программа, посвященная Дню защитника Отечества и 8 Марта «Что нас объединяет?».

Проектно-деловая игра «Умный огород. 5 этап. Неурожай».

Викторина «Есть ли права у героев сказок?».

Свободная деловая игра «Потери в сказках».

Проектно-деловая игра «Умный огород. 6 этап. Довольные зайцы».

Викторина «ЗОЖ и эффективность».

Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы занятия	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	сентябрь	
2	Викторина «Безопасность - жизнь».	сентябрь	
3	ЗОЖ. Здоровое питание.	сентябрь	
4	Викторины по ЗОЖ и здоровому питанию.	сентябрь	
5	Метод «5С».	октябрь	
6	Игра «Зашифрованные послания».	октябрь	
7	Викторина «Здоровые привычки».	октябрь	
8	«Визуализация». «Кампания красных ярлыков».	октябрь	
9	Игра «Умный огород. 1 этап. Умный огород и 5С».	октябрь	
10	Игра «Умный огород. 1 этап. Умный огород и 5С».	ноябрь	
11	Беседа «Мы вместе».	ноябрь	
12	Процесс. Заказчик.	ноябрь	
13	Игра «Умный огород. 2 этап. Как вырастить овощи?».	ноябрь	
14	Игра «Умный огород. 2 этап. Как вырастить овощи?».	декабрь	
15	Викторина «Памятка по финансовой грамотности».	декабрь	
16	Фабрика процессов «Заказ для зайцев».	декабрь	
17	Фабрика процессов «Заказ для зайцев».	декабрь	
18	Ценность. Поток создания ценности.	январь	
19	Квест «Зимние традиции».	январь	
20	Игра «Умный огород. 3 этап. План по выращиванию моркови».	январь	
21	Игра «Умный огород. 3 этап. План по выращиванию моркови».	февраль	
22	Фестиваль традиционной культуры.	февраль	

23	Значимая и незначимая работа.	февраль	
24	Игра «Умный огород. 4 этап. Значимая работа».	февраль	
25	Конкурсная программа, посвященная Дню защитника Отечества и 8 Марта «Что нас объединяет?».	март	
26	Игра «Умный огород. 4 этап. Значимая работа».	март	
27	Потери. Семь видов потерь.	март	
28	Игра «Умный огород. 5 этап. Неурожай».	март	
29	Игра «Умный огород. 5 этап. Неурожай».	апрель	
30	Викторина «Есть ли права у героев сказок?».	апрель	
31	Игра «Потери в сказках».	апрель	
32	Игра «Потери в сказках».	апрель	
33	Цель. Устранение потерь. Эффективность.	апрель	
34	Беседа «Маленькие герои войны». Работа с родителями. Беседа «Дневник объединения».	май	
35	Игра «Умный огород. 6 этап. Довольные зайцы».	май	
36	Викторина «ЗОЖ и эффективность».	май	

Третий год обучения

Модуль «Мотивация и взаимодействие» (36 часов)

Цель программы: формирование и развитие навыков командного взаимодействия через использование методов и инструментов БП: «Мозговой штурм», «5 Почему», «Работа с предложениями участников ПСЦ».

Задачи программы:

- познакомить с понятиями, методами и инструментами БП: «Мозговой штурм», «5 Почему», «Работа с предложениями участников ПСЦ»;
- закрепить изученные ранее методы и инструменты БП: метод «5С», «Визуализация», «Красные ярлыки», «Процесс», «Заказчик», «Ценность», «Поток создания ценности» (материальный), «Потери», «Незначимая работа», «Значимая работа», «Цель»;
- формировать представление об экологии и защите окружающей среды;
- формировать экологическое мышление;
- формировать потребность к мотивации и саморазвитию;
- содействовать воспитанию качеств личности, способствующие развитию самодисциплины, ответственности, командного мышления и взаимодействия.

Планируемые результаты

Обучающиеся будут знать:

- основные понятия экологии человека, зависимость здоровья от состояния окружающей среды и привычного образа жизни;
- представление о раздельном сборе мусора;
- инструменты «5 Почему», «Работа с предложениями участников ПСЦ», «Мозговой штурм»;

Обучающиеся будут уметь:

- четко ставить цели и задачи, делать выводы в соответствии с поставленными задачами;
- применять в проектных задачах инструменты «5 Почему», «Работа с предложениями участников ПСЦ», «Мозговой штурм»;
- взаимодействовать в команде.

Содержание

Теория:

Вводное занятие. Экология. Раздельный сбор мусора. Бережливость. Метод «5С». «Красные ярлыки». Беседа «Профессии на защите природы». Процесс. Заказчик. Ценность. «Визуализация». Беседа «Обычаи и традиции родного края». Поток создания ценности (материальный). Незначимая работа. Значимая работа. Потери. Мозговой штурм. Работа с предложениями участников ПСЦ. «5 Почему». Мотивация. Беседа «Я – гражданин России!». Командное взаимодействие. Личные беседы. Выставка рисунков «Мир, труд, май!».

Практика:

Дидактическая игра «Сортировка мусора».
Квест «Тропа безопасности».
Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок». 1 этап. «Открытие кафе».
Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок». 2 этап. «Клиенты».
Викторина «Покупки. Как грамотно их совершать?».
Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок. 3 этап. Вкусное меню».
Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок. 4 этап. Процессы».
Квест «Экология».
Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок. 5 этап. Что важно?».
Участие в акции «Поможем птицам зимой».
Викторина «Профессии женские и не очень».
Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок. 6 этап. Генерация идей».
Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок. 7 этап. Мотивация».
Игровая оболочка «Мы похожи, мы отличаемся».
Фабрика процессов «Один день работы кафе».
Конкурс рисунков «Мир, труд, май!».
Викторина «Мотивация и взаимодействие».

Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы занятия	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
----------	-----------------------	--------------------------------	--------------------------------

1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	сентябрь	
2	Раздельный сбор мусора.	сентябрь	
3	Игра «Сортировка мусора».	сентябрь	
4	Квест «Тропа безопасности».	сентябрь	
5	Метод «5С». «Красные ярлыки».	октябрь	
6	Игра «Кафе «5 морковок. 1 этап. Открытие кафе».	октябрь	
7	Игра «Кафе «5 морковок. 1 этап. Открытие кафе».	октябрь	
8	Беседа «Профессии на защите природы».	октябрь	
9	Процесс. Заказчик.	октябрь	
10	Игра «Кафе «5 морковок. 2 этап. Клиенты».	ноябрь	
11	Викторина «Покупки. Как грамотно их совершать?».	ноябрь	
12	Ценность. Визуализация.	ноябрь	
13	Игра «Кафе «5 морковок. 3 этап. Вкусное меню».	ноябрь	
14	Игра «Кафе «5 морковок. 3 этап. Вкусное меню».	декабрь	
15	Беседа «Обычаи и традиции родного края».	декабрь	
16	Поток создания ценности (материальный).	декабрь	
17	Игра «Кафе «5 морковок. 4 этап. Процессы».	декабрь	
18	Игра «Кафе «5 морковок. 4 этап. Процессы».	январь	
19	Квест «Экология».	январь	
20	Незначимая работа. Значимая работа.	январь	
21	Игра «Кафе «5 морковок. 5 этап. Что важно?».	февраль	
22	Игра «Кафе «5 морковок. 5 этап. Что важно?».	февраль	
23	Участие в акции «Поможем птицам зимой».	февраль	
24	Потери. Мозговой штурм. Работа с предложениями участников ПСЦ.	февраль	
25	Викторина «Профессии женские и не очень».	март	
26	Игра «Кафе «5 морковок. 6 этап. Генерация идей».	март	
27	Игра «Кафе «5 морковок. 6 этап. Генерация идей».	март	
28	«5 Почему». Мотивация.	март	
29	Игра «Кафе «5 морковок. 7 этап. Мотивация».	апрель	
30	Игра «Кафе «5 морковок. 7 этап. Мотивация».	апрель	
31	Беседа «Я – гражданин России!».	апрель	

32	Командное взаимодействие. Игра «Мы похожи, мы отличаемся».	апрель	
33	Фабрика процессов «Один день работы кафе».	апрель	
34	Фабрика процессов «Один день работы кафе».	май	
35	Конкурс рисунков «Мир, труд, май!».	май	
36	Викторина «Мотивация и взаимодействие». <i>Работа с родителями.</i> Личные беседы. Выставка рисунков «Мир, труд, май!».	май	

Четвертый год обучения

Модуль «Саморазвитие и стандартизация» (72 часов)

Цель программы: формирование мышления бережливой личности, обучение методам и принципам БП.

Задачи программы:

- познакомить с методами и инструментами БП: «Картирование», «Стандарт»;
- сформировать представление о звучании бережливости в спиральной динамике;
- закрепить изученные ранее методы и инструменты БП: метод «5С», «Визуализация», «Красные ярлыки», «Процесс», «Заказчик», «Ценность», «Поток создания ценности» (материальный), «Потери», «Незначимая работа», «Значимая работа», «Цель», «Мозговой штурм», «5 Почему», «Работа с предложениями участников ПСЦ»;
- содействовать развитию способности осознанного и ответственного выбора;
- содействовать воспитанию качеств личности, способствующие развитию самодисциплины, ответственности, командного мышления и взаимодействия, мотивации к действию, амбициозности, саморазвития, понимания, сострадания, нравственности, уважения к человеку и результату его труда.

Планируемые результаты

Обучающиеся будут знать:

- представление о развитии и саморазвитии;
- представление о цветовом звучании бережливости;
- инструменты «Картирование» и «Стандартизация»;

Обучающиеся будут уметь:

- выделять этапы процессов в проектных задачах;
- структурировать материал;
- применять в проектных задачах инструменты «Картирование» и «Стандартизация»;
- взаимодействовать в команде.

Содержание

Теория:

Вводное занятие. Инструктаж по ТБ. Что такое завод? Бизнес-план. Процесс. Цель. Заказчик. Беседа «Мои увлечения». Ценность. Поток создания ценности (материальный). Беседа «Профессии будущего». Что такое Scrum-доска? Бежевое звучание в бережливости. Метод «5С».

«Красные ярлыки». Беседа «Культура будущего поколения». Визуализация. Фиолетовое звучание. «Картирование». Незначимая работа. Значимая работа. Потери. «Мозговой штурм». «5 Почему». Работа с предложениями участников ПСЦ. Саморазвитие. Самоактуализация. Стандартизация. Итоговое занятие. Личные беседы. Выставка рисунков «Бережливая личность».

Практика:

Деловая игра «Молчанка».

Квест «Безопасность вокруг нас».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока». 1 этап. Составляем бизнес-план».

Мастер-класс «Подарок учителю».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 2 этап. С чего начинается завод?».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 3 этап. Производство».

Что такое Scrum-доска?

Викторина «Экономика и финансы».

Деловая игра «Психология безопасности».

Квест «Если хочешь быть здоров...!».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 4 этап. Кампания красных ярлыков».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 5 этап. Безопасность на заводе».

Викторина «Традиционные зимние праздники нашей страны».

Деловая игра «Взаимодействие».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 6 этап. Текущий процесс».

Квест «Эволюция».

Деловая игра «Сплетни».

Участие в акции «Поможем птицам зимой».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 7 этап. Потери на производстве».

Мастер-класс «Любимым защитникам».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 8 этап. Идеальный процесс».

Викторина «Девчонки и мальчишки».

Деловая игра «Шарады».

Викторина «День леса».

Деловая игра «Моя визитка».

Фабрика процессов «Вкусный сок».

Беседа «Я – гражданин России!».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока. 9 этап. Финал».

Викторина «Защитим Землю».

Оформление проектов групп.

Конкурс рисунков «Бережливая личность».

Защита проектов групп.

Итоговая работа: викторина «Саморазвитие и стандартизация».

Учебно-тематический план

№ п/п	Название темы занятия	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
1	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ.	сентябрь	
2	Игра «Молчанка».	сентябрь	
3	Что такое завод?	сентябрь	
4	Квест «Безопасность вокруг нас».	сентябрь	
5	Бизнес-план. Цель. Заказчик.	сентябрь	
6	Игра «Завод по производству морковного сока». 1 этап. Составляем бизнес-план.	сентябрь	
7	Мастер-класс «Подарок учителю».	сентябрь	
8	Процесс. Цель. Заказчик.	сентябрь	
9	Игра «Завод по производству морковного сока». 2 этап. С чего начинается завод?	сентябрь	
10	Беседа «Мои увлечения».	октябрь	
11	Ценность. Поток создания ценности (материальный).	октябрь	
12	Игра «Завод по производству морковного сока». 3 этап. Производство.	октябрь	
13	Игра «Завод по производству морковного сока». 3 этап. Производство.	октябрь	
14	Игра «Завод по производству морковного сока». 3 этап. Производство.	октябрь	
15	Беседа «Профессии будущего».	октябрь	
16	Что такое Scrum-доска?	октябрь	
17	Что такое Scrum-доска?	октябрь	
18	Викторина «Экономика и финансы».	октябрь	

19	Бежевое звучание в бережливости.	ноябрь	
20	Игра «Психология безопасности».	ноябрь	
21	Квест «Если хочешь быть здоров...!».	ноябрь	
22	Метод «5С». «Красные ярлыки».	ноябрь	
23	Игра «Завод по производству морковного сока». 4 этап. Кампания красных ярлыков.	ноябрь	
24	Игра «Завод по производству морковного сока». 4 этап. Кампания красных ярлыков	ноябрь	
25	Беседа «Культура будущего поколения».	ноябрь	
26	Визуализация.	ноябрь	
27	Игра «Завод по производству морковного сока». 5 этап. Безопасность на заводе.	декабрь	
28	Игра «Завод по производству морковного сока». 5 этап. Безопасность на заводе.	декабрь	
29	Викторина «Традиционные зимние праздники нашей страны».	декабрь	
30	Фиолетовое звучание.	декабрь	
31	Игра «Взаимодействие».	декабрь	
32	Игра «Взаимодействие».	декабрь	
33	Картирование.	декабрь	
34	Игра «Завод по производству морковного сока». 6 этап. Текущий процесс.	декабрь	
35	Игра «Завод по производству морковного сока». 6 этап. Текущий процесс.	декабрь	
36	Игра «Завод по производству морковного сока». 6 этап. Текущий процесс.	январь	
37	Квест «Эволюция».	январь	
38	Игра «Сплетни».	январь	
39	Участие в акции «Поможем птицам зимой».	январь	
40	Незначимая работа. Значимая работа. Потери.	январь	
41	«Мозговой штурм». «5 Почему». Работа с предложениями участников ПСЦ.	январь	
42	Игра «Завод по производству морковного сока». 7 этап. Потери на производстве.	февраль	
43	Игра «Завод по производству морковного сока». 7 этап. Потери на производстве.	февраль	
44	Игра «Завод по производству морковного сока». 7 этап. Потери на производстве.	февраль	
45	Мастер-класс «Любимым защитникам».	февраль	
46	Мастер-класс «Любимым защитникам».	февраль	
47	Игра «Завод по производству морковного сока». 8 этап. Идеальный процесс.	февраль	

48	Игра «Завод по производству морковного сока». 8 этап. Идеальный процесс.	февраль	
49	Игра «Завод по производству морковного сока». 8 этап. Идеальный процесс.	февраль	
50	Викторина «Девчонки и мальчишки».	март	
51	Саморазвитие. Самоактуализация.	март	
52	Игра «Шарады».	март	
53	Викторина «День леса».	март	
54	Игра «Моя визитка».	март	
55	Игра «Моя визитка».	март	
56	Фабрика процессов «Вкусный сок».	март	
57	Фабрика процессов «Вкусный сок».	март	
58	Стандартизация.	апрель	
59	Беседа «Я – гражданин России!».	апрель	
60	Игра «Завод по производству морковного сока». 9 этап. Финал.	апрель	
61	Игра «Завод по производству морковного сока». 9 этап. Финал.	апрель	
62	Игра «Завод по производству морковного сока». 9 этап. Финал.	апрель	
63	Викторина «Защитим Землю».	апрель	
64	Оформление проектов групп.	апрель	
65	Оформление проектов групп.	апрель	
66	Оформление проектов групп.	апрель	
67	Оформление проектов групп.	май	
68	Конкурс рисунков «Бережливая личность».	май	
69	Защита проектов групп.	май	
70	Защита проектов групп.	май	
71	Викторина «Саморазвитие и стандартизация».	май	
72	Итоговое занятие. <i>Работа с родителями.</i> Личные беседы. Выставка рисунков «Бережливая личность».	май	

2.4 Оценочные материалы

Вид оценочной системы – уровневый. Уровни: высокий, средний, низкий.

Тематический контроль

Оценка специальных умений и навыков.

Высокий уровень освоения программы характеризуется: умеет оценивать значимость процессов, выстраивает логические связи, доказательства, делает выбор в пользу бережливого поведения. Способен видеть проблему, находить пути ее решения, привлекать для этого

необходимые ресурсы. Умеет работать с различными источниками, обобщать и пользоваться обобщениями впоследствии, диагностировать и прогнозировать, видеть и уметь добиваться.

Средний уровень освоения программы характеризуется: применяет знания на практике, умеет объяснить, систематизировать, классифицировать, берет на себя самостоятельное выполнение ответственных заданий.

Низкий уровень освоения программы характеризуется: имеет минимальный, нормированный программой объем знаний, способен его воспроизводить. Ориентируется на внешние характеристики поставленной задачи, ситуации.

Оценка специальных умений и навыков обучающихся 1 года обучения.

Наименование модуля	Критерии		
	Высокий	Средний	Низкий
«Самодисциплина и 5С»	Умеют оценивать и анализировать информацию, проводить сравнения и делать выводы самостоятельно. Могут применять полученную информацию в проектных задачах самостоятельно. Знают понятия, инструменты и методы БП и умеют их применять в проектных задачах. Умеют оформлять результаты анализа в виде простейших знаков, рисунков. Используют приобретенные знания и умения в повседневной жизни для	Умеют оценивать информацию, проводить сравнения и делать выводы при минимальной помощи педагога. Могут применять полученную информацию в проектных задачах при минимальной помощи педагога. Знают понятия, инструменты и методы БП. Умеют оформлять результаты анализа в виде простейших знаков, рисунков. Используют приобретенные знания и умения в повседневной жизни для организации порядка и безопасного	Умеют оценивать информацию при минимальной помощи педагога. Могут применять полученную информацию в проектных задачах при помощи педагога. Умеют сравнивать, анализировать при помощи педагога. Выводы делают при помощи педагога. Не знают понятия, инструменты и методы БП. Умеют оформлять результаты анализа в виде простейших знаков, рисунков при помощи педагога. Почти не используют приобретенные знания и умения в

	организации порядка и безопасного пребывания дома, в школе.	пребывания дома, в школе.	повседневной жизни для организации порядка и безопасного пребывания дома, в школе.
--	---	------------------------------	--

**Оценка специальных умений и навыков обучающихся
2 года обучения.**

Наименование модуля	Критерии		
	Высокий	Средний	Низкий
«ЗОЖ и эффективность»	Умеют самостоятельно анализировать, делать выводы, сравнивать, обобщать, находить закономерности. Знают понятия, инструменты и методы БП и умеют применять их в проектных задачах. Умеют самостоятельно находить и выделять в проектных задачах процесс, начало и окончание процесса, значимую и не значимую работу. Используют приобретенные знания и умения в повседневной жизни для организации и ведения ЗОЖ.	Умеют при минимальной помощи педагога анализировать, делать выводы, сравнивать, обобщать, находить закономерности. Знают понятия, инструменты и методы БП. Умеют при минимальной помощи педагога находить и выделять в проектных задачах процесс, начало и окончание процесса, значимую и не значимую работу. Используют приобретенные знания и умения в повседневной жизни для организации и ведения ЗОЖ.	Умеют при помощи педагога анализировать, делать выводы, обобщать, сравнивать, находить закономерности. Низкая скорость восприятия и переработки информации. Плохо знают понятия, инструменты и методы БП. Умеют находить и выделять в проектных задачах процесс, начало и окончание процесса, значимую и не значимую работу при помощи педагога. Почти не используют приобретенные знания и умения в повседневной жизни для

			организации и ведения ЗОЖ.
--	--	--	----------------------------

**Оценка специальных умений и навыков обучающихся
3 года обучения.**

Наименование модуля	Критерии		
	Высокий	Средний	Низкий
«Мотивация и взаимодействие»	Используют приобретенные знания и умения в повседневной жизни для оценки последствий своей деятельности по отношению к окружающей среде, правил поведения в природе. Выполняют самостоятельную работу. Активно взаимодействуют в команде при решении практических заданий, высказывают собственное мнение, обосновывают его и представляют результаты работы. Умеют самостоятельно находить проблему, определять цели и задачи. Умеют анализировать,	Используют приобретенные знания и умения в повседневной жизни для оценки последствий своей деятельности по отношению к окружающей среде, правил поведения в природе. Выполняют самостоятельную работу при минимальной помощи педагога. Слабо взаимодействуют в команде при решении практических заданий, неактивно высказывают собственное мнение. Умеют находить проблему, определять цели и задачи с минимальной помощью педагога. Умеют	Почти не используют приобретенные знания и умения в повседневной жизни для оценки последствий своей деятельности по отношению к окружающей среде, правил поведения в природе. Выполняют лишь простейшие практические задания. С трудом взаимодействуют в команде при решении практических заданий. Умеют находить проблему, определять цели и задачи при помощи педагога. С трудом умеют анализировать, делать выводы, сравнивать, сопоставлять, высказывать

	делать выводы, сравнивать, сопоставлять. Знают понятия, инструменты и методы БП и умеют применять их в проектных задачах.	анализировать, делать выводы, сравнивать, сопоставлять, высказывать собственное мнение, обосновывать его и представлять результаты работы с помощью педагога. Знают понятия, инструменты и методы БП.	собственное мнение, обосновывать его и представлять результаты работы. Плохо знают понятия, инструменты и методы БП.
--	--	--	---

**Оценка специальных умений и навыков обучающихся
4 года обучения.**

Наименование модуля	Критерии		
	Высокий	Средний	Низкий
«Саморазвитие и стандартизация»	Используют приобретенные знания и умения в повседневной жизни для оценки последствий своей деятельности по отношению к окружающей среде, правил поведения в природе, обществе. Выполняют самостоятельную работу. Активно взаимодействуют в команде при решении практических заданий, высказывают собственное мнение, обосновывают его	Используют приобретенные знания и умения в повседневной жизни для оценки последствий своей деятельности по отношению к окружающей среде, правил поведения в природе, обществе. Выполняют самостоятельную работу при минимальной помощи педагога. Слабо взаимодействуют в команде при решении практических заданий, неактивно высказывают	Выполняют лишь простейшие практические задания. С трудом взаимодействуют в команде при решении практических заданий. При помощи педагога умеют находить проблему, определять цели и задачи. С трудом умеют анализировать, делать выводы, сравнивать, сопоставлять, высказывать собственное мнение, обосновывать его и представлять

	и представляют результаты работы. Умеют самостоятельно находить проблему, определять цели и задачи. Умеют анализировать, делать выводы, сравнивать, сопоставлять. Знают понятия, инструменты и методы БП и умеют применять их в проектных задачах.	собственное мнение. Умеют находить проблему, определять цели и задачи с минимальной помощью педагога. Умеют анализировать, делать выводы, сравнивать, сопоставлять, высказывать собственное мнение, обосновывать его и представлять результаты работы с помощью педагога. Знают понятия, инструменты и методы БП.	результаты работы. Не знают понятия, инструменты и методы БП.
--	--	---	---

Итоговые работы по модулю 1 года обучения «Самодисциплина и 5С»

Форма – викторина «Самодисциплина и 5С».

Цель – проверка знаний обучающихся о бережливости, бережливой личности, порядке, дисциплине, безопасности, инструментах: «Метод 5С», «Визуализация», «Красные ярлыки».

Задание стартового уровня:

1. Какими качествами обладает бережливый человек:

- А) дисциплинированность, целеустремленность, уверенность в своих возможностях;
- Б) необразованность, эгоизм, жестокость;
- В) жадность, лень, безответственность.

2. Соблюдение правил в школе – это проявление:

- А) плохого поведения;
- Б) дисциплины;
- В) ответственности.

3. «Метод 5С» нужен для того, чтобы:

- А) получать хорошие отметки в школе;
- Б) навести порядок вокруг себя, в портфеле, в комнате;

В) разобраться в новой компьютерной игре.

4. Отметьте, где верно указаны правила безопасного поведения в быту.

А) Пролив на пол воду или другую жидкость, постарайтесь сразу же её вытереть, иначе можно поскользнуться и упасть.

В) Вынимая электрическую вилку из розетки, тяните за провод.

С) Не пользуйтесь электрическими приборами, когда моетесь в ванной или под душем.

5. Игра с какими предметами может стать причиной возникновения пожара?

А)	В)	С)
		

6. Отметьте, кто из героев не знает правил безопасного поведения:

А)	Б)	В)
 Если я остался один дома, то незнакомым людям дверь не открываю	 Когда возвращаюсь домой из школы, всегда выбираю темные и безлюдные улицы	 Я всегда помогаю незнакомым людям. Если они просят показать им магазин, я всегда проведу их туда.

Задание базового уровня:

1. Какими качествами обладает бережливый человек:

А) дисциплинированность, целеустремленность, уверенность в своих возможностях;

Б) необразованность, эгоизм, жестокость;

В) жадность, лень, безответственность.

2. Соблюдение правил в школе – это проявление:

А) плохого поведения;

Б) дисциплины;

В) ответственности.

3. «Метод 5С» нужен для того, чтобы:

- А) получать хорошие оценки в школе;
- Б) навести порядок вокруг себя, в портфеле, в комнате;
- В) разобраться в новой компьютерной игре.

4. Отметьте, где верно указаны правила безопасного поведения в быту.

- А) Пролив на пол воду или другую жидкость, постарайтесь сразу же её вытереть, иначе можно поскользнуться и упасть.
- Б) Вынимая электрическую вилку из розетки, тяните за провод.
- С) Не пользуйтесь электрическими приборами, когда моетесь в ванной или под душем.

5. Игра с какими предметами может стать причиной возникновения пожара?

А)	Б)	С)
		

6. Отметьте, кто из героев не знает правил безопасного поведения:

А)	Б)	В)
 Если я остался один дома, то незнакомым людям дверь не открываю	 Когда возвращаюсь домой из школы, всегда выбираю темные и безлюдные улицы	 Я всегда помогаю незнакомым людям. Если они просят показать им магазин, я всегда проведу их туда.

7. Первый шаг в методе 5С – это:

- А) стажировка;
- Б) сортировка;
- В) сервировка.

Задание продвинутого уровня:

1. Какими качествами обладает бережливый человек:

- А) дисциплинированность, целеустремленность, уверенность в своих возможностях;
- Б) необразованность, эгоизм, жестокость;
- В) жадность, лень, безответственность.

2. Соблюдение правил в школе – это проявление:

- А) плохого поведения;
- Б) дисциплины;
- В) ответственности.

3. «Метод 5С» нужен для того, чтобы:

- А) получать хорошие оценки в школе;
- Б) навести порядок вокруг себя, в портфеле, в комнате;
- В) разобраться в новой компьютерной игре.

4. Отметьте, где верно указаны правила безопасного поведения в быту.

- А) Пролив на пол воду или другую жидкость, постарайтесь сразу же её вытереть, иначе можно поскользнуться и упасть.
- Б) Вынимая электрическую вилку из розетки, тяните за провод.
- С) Не пользуйтесь электрическими приборами, когда моетесь в ванной или под душем.

5. Игра с какими предметами может стать причиной возникновения пожара?

А)	Б)	С)
		

6. Отметьте, кто из героев не знает правил безопасного поведения:

А)	Б)	В)
 Если я остался один дома, то незнакомым людям дверь не открываю	 Когда возвращаюсь домой из школы, всегда выбираю темные и безлюдные улицы	 Я всегда помогаю незнакомым людям. Если они просят показать им магазин, я всегда проведу их туда.

7. Первый шаг в методе 5С – это:

- А) стажировка;
- Б) сортировка;
- В) сервировка.

8. Визуализация - представление информации в наглядной форме в виде:

- А) рисунок, фотография, график, диаграмма, схема, карта;

- Б) цифры, буквы, текст;
В) слова, звуки.

9. «Красными ярлыками» помечаются предметы, которые:

- А) ненужные;
Б) необходимые;
В) основные.

Итоговые работы по модулю 2 года обучения «ЗОЖ и эффективность»

Форма – викторина «ЗОЖ и эффективность».

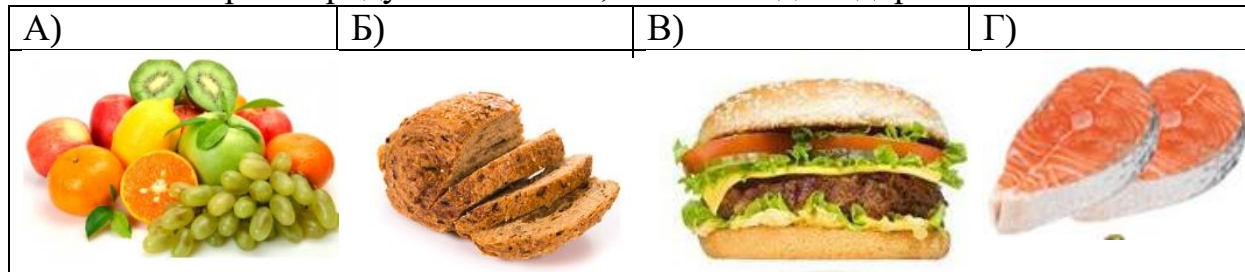
Цель – проверка знаний обучающихся о ЗОЖ, здоровом питании, инструментах: «Процесс», «Заказчик», «Поток создания ценности» (материальный), «Потери», «Незначимая работа», «Значимая работа», «Цель».

Задание стартового уровня:

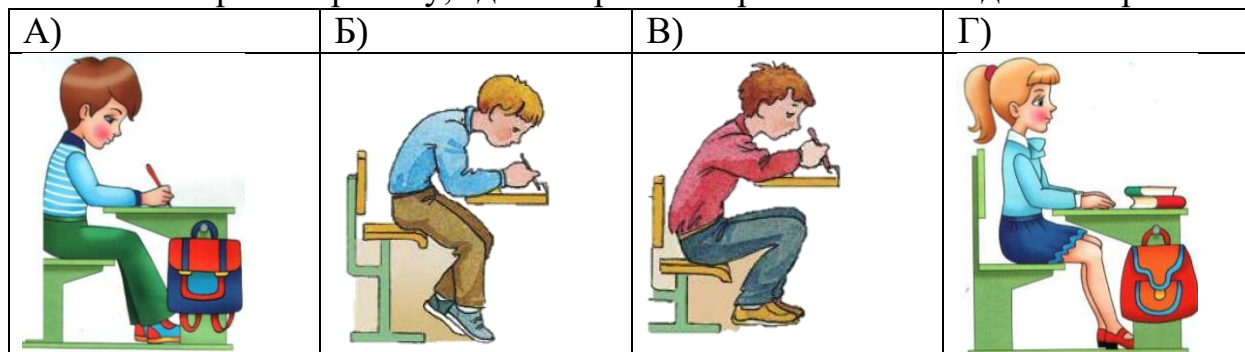
1. Как называется комплекс физических упражнений, выполняемых утром, с целью разминки мышц и суставов?

- А) пробежка;
Б) зарядка;
В) разрядка;
Г) игра.

2. Выберите продукты питания, полезные для здоровья:



3. Выберите картинку, где изображена правильная посадка за партой.



4. Выберите те действия, которые приносят пользу здоровью.

- А) ходить в грязной одежде;
Б) не умываться;
В) есть больше овощей и фруктов;
Г) чаще бывать на свежем воздухе;
Д) чистить зубы 2 раза в день;

- Е) есть больше сладостей;
Ж) целый день сидеть за компьютером.

5. Определите название процесса в следующей ситуации «Учитель на уроке дал задание: сделать открытку мамам к 8 Марта».

- А) подготовка материалов для изготовления открытки;
Б) вручение открытки маме;
В) изготовление открытки маме к 8 Марта;
Г) изготовление заготовки для открытки.

6. Кто является заказчиком в данной ситуации «Учитель на уроке дал задание: сделать открытку мамам к 8 Марта».

- А) мама;
Б) учитель;
В) вы сами;
Г) сосед по парте.

Задание базового уровня:

1. Как называется комплекс физических упражнений, выполняемых утром, с целью разминки мышц и суставов?

- А) пробежка;
Б) зарядка;
В) разрядка;
Г) игра.

2. Выберите продукты питания, полезные для здоровья:

А)	Б)	В)	Г)
			

3. Выберите картинку, где изображена правильная посадка за партой.

А)	Б)	В)	Г)
			

4. Выберите те действия, которые приносят пользу здоровью.

- А) ходить в грязной одежде;
Б) не умываться;
В) есть больше овощей и фруктов;
Г) чаще бывать на свежем воздухе;
Д) чистить зубы 2 раза в день;

- Е) есть больше сладостей;
Ж) целый день сидеть за компьютером.

5. Определите название процесса в следующей ситуации «Учитель на уроке дал задание: сделать открытку мамам к 8 Марта».

- А) подготовка материалов для изготовления открытки;
Б) вручение открытки маме;
В) изготовление открытки для мамы к 8 Марта;
Г) изготовление заготовки для открытки.

6. Кто является заказчиком в данной ситуации «Учитель на уроке дал задание: сделать открытку мамам к 8 Марта».

- А) мама;
Б) учитель;
В) вы сами;
Г) сосед по парте.

7. Как можно обозначить начало процесса в данной ситуации «Учитель на уроке дал задание: сделать открытку мамам к 8 Марта».

- А) написание поздравления на открытке;
Б) вручение открытки маме;
В) изучение инструкции по изготовлению открытки от учителя;
Г) вырезание деталей открытки.

8. Обозначьте ценность в данном процессе «Изготовление открытки для мамы к 8 Марта».

- А) открытка;
Б) цветная бумага;
В) красивая надпись на открытке;
Г) процесс вручения открытки маме.

Задание продвинутого уровня:

1. Как называется комплекс физических упражнений, выполняемых утром, с целью разминки мышц и суставов?

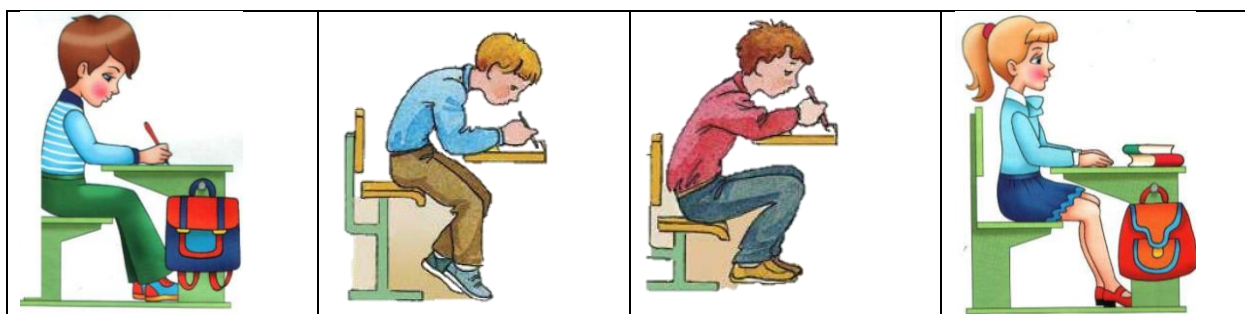
- А) пробежка;
Б) зарядка;
В) разрядка;
Г) игра.

2. Выберите продукты питания, полезные для здоровья:

А)	Б)	В)	Г)
			

3. Выберите картинку, где изображена правильная посадка за партой.

А)	Б)	В)	Г)
----	----	----	----



4. Выберите те действия, которые приносят пользу здоровью.

- А) ходить в грязной одежде;
- Б) не умываться;
- В) есть больше овощей и фруктов;
- Г) чаще бывать на свежем воздухе;
- Д) чистить зубы 2 раза в день;
- Е) есть больше сладостей;
- Ж) целый день сидеть за компьютером.

5. Определите название процесса в следующей ситуации «Учитель на уроке дал задание: сделать открытку мамам к 8 Марта».

- А) подготовка материалов для изготовления открытки;
- Б) вручение открытки маме;
- В) изготовление открытки для мамы к 8 Марта;
- Г) изготовление заготовки для открытки.

6. Кто является заказчиком в данной ситуации «Учитель на уроке дал задание: сделать открытку мамам к 8 Марта».

- А) мама;
- Б) учитель;
- В) вы сами;
- Г) сосед по парте.

7. Как можно обозначить начало процесса в данной ситуации «Учитель на уроке дал задание: сделать открытку мамам к 8 Марта».

- А) написание поздравления на открытке;
- Б) вручение открытки маме;
- В) изучение инструкции по изготовлению открытки от учителя;
- Г) вырезание деталей открытки.

8. Обозначьте ценность в данном процессе «Изготовление открытки для мамы к 8 Марта».

- А) открытка;
- Б) цветная бумага;
- В) красивая надпись на открытке;
- Г) процесс вручения открытки маме.

9. Определите значимую работу в данном процессе «Изготовление открытки для мамы к 8 Марта».

- А) аккуратное вырезание деталей открытки;
- Б) подготовка необходимых материалов для изготовления открытки;
- В) подбор нужного

Итоговые работы по модулю 3 года обучения «Мотивация и взаимодействие»

Форма – викторина «Мотивация и взаимодействие».

Цель – проверка знаний обучающихся об экологии и защите окружающей среды, инструментах: «Мозговой штурм», «5 Почему», «Работа с предложениями участников ПСЦ».

Задание стартового уровня:

1. Какая наука изучает нарушение взаимосвязей в природе?
 А) Биология;
 Б) Экология;
 В) Геология;
 Г) Геронтология.
2. Кто охраняет лесную поляну от вредных мух?
 А) Стрекоза;
 Б) Медведь;
 В) Лягушка;
 Г) Пчела.
3. Почему зимой нужно делать кормушки для птиц и подкармливать их?

4. Как можно помочь дереву, если на стволе рана?
 А) залить бензином;
 Б) замазать глиной;
 В) срубить дерево.
5. Можно ли трогать руками яйца диких птиц?
 А) да, даже нужно;
 Б) нет, птица может бросить гнездо;
 В) можно, ничего страшного в этом нет;
 Г) нет, можно занести болезнетворные микробы на яйца.
6. Основное правило при работе по методу «Мозговой штурм»
 А) перебивать участников команды и высказывать свое мнение;
 Б) не критиковать, принимать любые идеи, предлагать как можно больше вариантов;
 В) критиковать любые идеи.
7. Игра на проверку взаимодействия команды «Вавилонская башня».

Материалы: цветные маркеры, доска, лист А3, заготовленные заранее индивидуальные задания.

Индивидуальные задания: кратко прописаны на отдельных листах, каждый лист является строго конфиденциальным для одного участника. Например, «Башня должна иметь 10 этажей» – листок с такой надписью вручается одному участнику, он не имеет права никому его показывать, обязан сделать так, чтобы нарисованная совместно башня имела именно 10 этажей! Второе задание: «Вся башня имеет коричневый контур» – это задание для

следующего участника. «Над башней развивается синий флаг», «В башне всего 6 окон» и т.д.

Условия: участникам запрещено разговаривать и вообще как-нибудь использовать голос. Необходимо совместно нарисовать Вавилонскую башню. Для азарта подключается секундомер.

Задание базового уровня:

1. Какая наука изучает нарушение взаимосвязей в природе?

- А) Биология;
- Б) Экология;
- В) Геология;
- Г) Геронтология.

2. Кто охраняет лесную поляну от вредных мух?

- А) Стрекоза;
- Б) Медведь;
- В) лягушка;
- Г) Пчела.

3. Почему зимой нужно делать кормушки для птиц и подкармливать их?

4. Как можно помочь дереву, если на стволе рана?

- А) залить бензином;
- Б) замазать глиной;
- В) срубить дерево.

5. Можно ли трогать руками яйца диких птиц?

- А) да, даже нужно;
- Б) нет, птица может бросить гнездо;
- В) можно, ничего страшного в этом нет;
- Г) нет, можно занести болезнетворные микробы на яйца.

6. Основное правило при работе по методу «Мозговой штурм»

- А) перебивать участников команды и высказывать свое мнение;
- Б) не критиковать, принимать любые идеи, предлагать как можно больше вариантов;
- В) критиковать любые идеи.

7. Игра на проверку взаимодействия команды «Вавилонская башня».

Материалы: цветные маркеры, доска, лист А3, заготовленные заранее индивидуальные задания.

Индивидуальные задания: кратко прописаны на отдельных листах, каждый лист является строго конфиденциальным для одного участника. Например, «Башня должна иметь 10 этажей» – листок с такой надписью вручается одному участнику, он не имеет права никому его показывать, обязан сделать так, чтобы нарисованная совместно башня имела именно 10 этажей! Второе задание: «Вся башня имеет коричневый контур» – это задание для следующего участника. «Над башней развивается синий флаг», «В башне всего 6 окон» и т.д.

Условия: участникам запрещено разговаривать и вообще как-нибудь использовать голос. Необходимо совместно нарисовать Вавилонскую башню. Для азарта подключается секундомер.

8. Что такое вторсырьё?

- А) это отходы II класса опасности (батарейки, аккумуляторы, растворы щелочей и кислот) представляют серьезную угрозу для экосистемы – урон от его воздействия может быть восстановлен минимум через 30 лет;
 Б) это отходы III класса опасности (строительный мусор, топливо, моторные смазки) скапливают отдельно от другого мусора, для них предназначены закрытые емкости, исключающие взаимодействие с окружающей средой;
 В) это мусор (пластик, железо, стекло, макулатура), из которого при переработке можно получить новые вещи;
 Г) это безопасный мусор (пищевые остатки, бумага, керамика, зола, снег, необработанная древесина, текстиль из натурального волокна, отходы сортировки сельскохозяйственных культур и прочих продукты органического происхождения, которые не требуют специальных условий обращения). При нахождении в открытой среде отходы 5 класса опасности не представляют угрозы для природы и человека, быстро разлагаются естественным путем.

9. Зачем нужна сортировка мусора?

- А) Для красоты;
 Б) Чтобы отвезти на разные мусорные свалки;
 В) Меньше ненужных вещей отправляется на свалку. Часть мусора — это ещё и сырьё для различного производства.

10. Какому виду мусора соответствует цвет контейнера? Выберите правильный ответ.

A)	Б)
В)	Г)

Задание продвинутого уровня:

1. Какая наука изучает нарушение взаимосвязей в природе?

- А) Биология;
- Б) Экология;
- В) Геология;
- Г) Геронтология.

2. Кто охраняет лесную поляну от вредных мух?

- А) Стрекоза;
- Б) Медведь;
- В) лягушка;
- Г) Пчела.

3. Почему зимой нужно делать кормушки для птиц и подкармливать их?

4. Как можно помочь дереву, если на стволе рана?

- А) залить бензином;
- Б) замазать глиной;
- В) срубить дерево.

5. Можно ли трогать руками яйца диких птиц?

- А) да, даже нужно;
- Б) нет, птица может бросить гнездо;
- В) можно, ничего страшного в этом нет;
- Г) нет, можно занести болезнетворные микробы на яйца.

6. Основное правило при работе по методу «Мозговой штурм»

- А) перебивать участников команды и высказывать свое мнение;
- Б) не критиковать, принимать любые идеи, предлагать как можно больше вариантов;
- В) критиковать любые идеи.

7. Игра на проверку взаимодействия команды «Вавилонская башня».

Материалы: цветные маркеры, доска, лист А3, заготовленные заранее индивидуальные задания.

Индивидуальные задания: кратко прописаны на отдельных листах, каждый лист является строго конфиденциальным для одного участника. Например, «Башня должна иметь 10 этажей» – листок с такой надписью вручается одному участнику, он не имеет права никому его показывать, обязан сделать так, чтобы нарисованная совместно башня имела именно 10 этажей! Второе задание: «Вся башня имеет коричневый контур» – это задание для следующего участника. «Над башней развивается синий флаг», «В башне всего 6 окон» и т.д.

Условия: участникам запрещено разговаривать и вообще как-нибудь использовать голос. Необходимо совместно нарисовать Вавилонскую башню. Для азарта подключается секундомер.

8. Что такое вторсырье?

А) это отходы II класса опасности (батарейки, аккумуляторы, растворы щелочей и кислот) представляют серьезную угрозу для экосистемы – урон от его воздействия может быть восстановлен минимум через 30 лет;

Б) это отходы III класса опасности (строительный мусор, топливо, моторные смазки) скапливают отдельно от другого мусора, для них предназначены закрытые емкости, исключаящие взаимодействие с окружающей средой;

В) это мусор (пластик, железо, стекло, макулатура), из которого при переработке можно получить новые вещи;

Г) это безопасный мусор (пищевые остатки, бумага, керамика, зола, снег, необработанная древесина, текстиль из натурального волокна, отходы сортировки сельскохозяйственных культур и прочих продукты органического происхождения, которые не требуют специальных условий обращения). При нахождении в открытой среде отходы 5 класса опасности не представляют угрозы для природы и человека, быстро разлагаются естественным путем.

9. Зачем нужна сортировка мусора?

А) Для красоты;

Б) Чтобы отвезти на разные мусорные свалки;

В) Меньше ненужных вещей отправляется на свалку. Часть мусора — это ещё и сырьё для различного производства.

10. Какому виду мусора соответствует цвет контейнера? Выберите правильный ответ.

А)	Б)
В)	Г)

11. Необходимо применить метод «5 Почему?» для поиска первопричины возникшей ситуации из Сказки о рыбаке и рыбке А.С. Пушкина.

Почему старуха осталась у разбитого корыта?

Итоговые работы по модулю 4 года обучения «Саморазвитие и стандартизация»

Форма – викторина «Саморазвитие и стандартизация».

Цель – проверка уровня саморазвития и знаний обучающихся об инструментах и методах: «Стандартизация», «Картирование».

Задание стартового уровня:

1. Игра «Данетки». Ведущий должен загадать слово или ситуацию, а игрокам нужно понять, о чем идет речь. Для этого игроки задают по очереди вопросы. Ведущий может отвечать только «Да», «Нет», «И да, и нет», «Нет информации» и «Это не важно». В начале игры ведущий дает подсказку. К примеру, такую: «Это герой известной русской сказки. Отгадайте его за 10 вопросов». Оцениваются те игроки, которые задают вопросы и отгадывают слово.

Загадки: - Из-за какой птицы плакали пожилые люди? (из-за курицы Рябы. Она снесла яйцо, которое разбилось, и дед и баба заплакали);

- Он пытался добыть пропитание с помощью вокальных данных, но в итоге, потерпел неудачу. Кто он? (волк, который пытался петь как коза, чтобы козлята его впустили в дом);

2. Игровая ситуация: мама попросила мальчика Петю сходить в магазин за яблоками и купить 1 кг. Дала ему 53 рубля. Когда мальчик пришел в магазин, оказалось, что яблоки стоят уже 60 рублей за кг. Мальчик вернулся домой узнать у мамы, нужно ли покупать яблоки по такой цене и сколько? Ведь 1 кг уже не купить. Мама забрала 50 рублей и дала 100 рублей и сказала, чтобы принес сдачу 40 рублей. Петя пошел опять в магазин, но у продавца не оказалось сдачи со 100 рублей. Петя вернулся домой опять без покупок. Мама сказала ему, что он может купить яблок на 100 рублей. Петя вернулся в магазин, купил яблок ровно на 100 рублей и принес домой.

Задание 1: найти вход и выход в этом процессе.

Задание 2: построить текущую карту процесса.

Задание базового уровня:

1. Игра «Данетки». Ведущий должен загадать слово или ситуацию, а игрокам нужно понять, о чем идет речь. Для этого игроки задают по очереди вопросы. Ведущий может отвечать только «Да», «Нет», «И да, и нет», «Нет информации» и «Это не важно». В начале игры ведущий дает подсказку. К примеру, такую: «Это герой известной русской сказки. Отгадайте его за 10 вопросов». Оцениваются те игроки, которые задают вопросы и отгадывают слово.

Загадки: - Из-за какой птицы плакали пожилые люди? (из-за курицы Рябы. Она снесла яйцо, которое разбилось, и дед и баба заплакали);

- Он пытался добыть пропитание с помощью вокальных данных, но в итоге, потерпел неудачу. Кто он? (волк, который пытался петь как коза, чтобы козлята его впустили в дом);

2. Игровая ситуация: мама попросила мальчика Петю сходить в магазин за яблоками и купить 1 кг. Дала ему 53 рубля. Когда мальчик пришел в магазин, оказалось, что яблоки стоят уже 60 рублей за кг. Мальчик вернулся домой узнать у мамы, нужно ли покупать яблоки по такой цене и сколько? Ведь 1 кг уже не купить. Мама забрала 50 рублей и дала 100 рублей и сказала, чтобы принес сдачу 40 рублей. Петя пошел опять в магазин, но у продавца не оказалось сдачи со 100 рублей. Петя вернулся домой опять без покупок. Мама сказала ему, что он может купить яблок на 100 рублей. Петя вернулся в магазин, купил яблок ровно на 100 рублей и принес домой.

Задание 1: найти вход и выход в этом процессе.

Задание 2: построить текущую карту процесса.

Задание 3: построить диаграмму Спагетти.

Задание 4: определить значимую и не значимую работу.

Задание 5: найти «Ежей» в карте процесса.

Задание 6: применить метод «5 Почему».

Задание 7: предложить пути решения проблем.

Задание продвинутого уровня:

1. Игра «Данетки». Ведущий должен загадать слово или ситуацию, а игрокам нужно понять, о чем идет речь. Для этого игроки задают по очереди вопросы. Ведущий может отвечать только «Да», «Нет», «И да, и нет», «Нет информации» и «Это не важно». В начале игры ведущий дает подсказку. К примеру, такую: «Это герой известной русской сказки. Отгадайте его за 10 вопросов». Оцениваются те игроки, которые задают вопросы и отгадывают слово.

Загадки: - Из-за какой птицы плакали пожилые люди? (из-за курицы Рябы. Она снесла яйцо, которое разбилось, и дед и баба заплакали);

- Он пытался добыть пропитание с помощью вокальных данных, но в итоге, потерпел неудачу. Кто он? (волк, который пытался петь как коза, чтобы козлята его впустили в дом);

2. Игровая ситуация: мама попросила мальчика Петю сходить в магазин за яблоками и купить 1 кг. Дала ему 53 рубля. Когда мальчик пришел в магазин, оказалось, что яблоки стоят уже 60 рублей за кг. Мальчик вернулся домой узнать у мамы, нужно ли покупать яблоки по такой цене и сколько? Ведь 1 кг уже не купить. Мама забрала 50 рублей и дала 100 рублей и сказала, чтобы принес сдачу 40 рублей. Петя пошел опять в магазин, но у продавца не оказалось сдачи со 100 рублей. Петя вернулся домой опять без покупок. Мама сказала ему, что он может купить яблок на 100 рублей. Петя вернулся в магазин, купил яблок ровно на 100 рублей и принес домой.

- Задание 1: найти вход и выход в этом процессе.
 Задание 2: построить текущую карту процесса.
 Задание 3: построить диаграмму Спагетти.
 Задание 4: определить значимую и не значимую работу.
 Задание 5: найти «Ежей» в карте процесса.
 Задание 6: применить метод «5 Почему».
 Задание 7: предложить пути решения проблем.
 Задание 8: построить идеальную карту процесса.
 Задание 9: построить улучшенную диаграмму Спагетти.
 Задание 10: нарисовать стандарт процесса в любом виде: скрайбинг, схема, инструкция и тд.

2.5. Методические материалы

Познавательные игры:

Игра - предположение «Что было бы, если...».

Социализирующие игры:

Игровая «оболочка» «Знакомство».

Игровая оболочка «Мы похожи, мы отличаемся».

Развивающие игры:

Проектно-деловая игра «Умный дом».

Проектно-деловая игра «Умный огород».

Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока».

Фабрика процессов «Заказ для зайцев».

Фабрика процессов «Один день работы кафе».

Фабрика процессов «Вкусный сок».

Свободная деловая игра «Потери в сказках».

Деловая игра «Молчанка».

Деловая игра «Психология безопасности».

Деловая игра «Взаимодействие».

Деловая игра «Сплетни».

Деловая игра «Шарады».

Деловая игра «Моя визитка».

Познавательные игры:

Игра - предположение «Что было бы, если...».

Цель: развитие способности осознанного и ответственного выбора.

Необходимое оборудование:

1. Карточки с изображением сюжетов из сказок;
2. Бумага А4;

3. Цветные карандаши;

Алгоритм организации игры:

1. Показать детям карточки с изображениями сюжетов из сказок. Выяснить, с какими из предложенных сказок дети знакомы, а с какими нет.



2. Предложить участникам разбиться на группы.

3. Распределить карточки с изображениями сюжетов из сказок.

4. Придумать детям новый финал предложенной ситуации сказки (10 мин), как если бы герой выбрал другой путь.

Игровые ситуации:

1) Если бы Колобок не спрыгнул с окна...

2) Если бы Иван-Царевич не взял в жены Лягушку...если бы не сжег кожу лягушачью...

3) Если бы Герда не пошла искать Кая...

4) Если бы Дюймовочка вышла замуж за Крота...

5) Если бы Буратино пошел в школу...

6) Если бы козлята не открыли дверь волку...

7) Если бы братец Иванушка не выпил из лужи...

5. Обсудить новое развитие сказочного сюжета.

Планируемый результат: участники понимают ответственность личности за тот или иной выбор, в дальнейшем акцентируют внимание на значимость выбора в проектных играх.

Социализирующие игры:

Игровая «оболочка» «Знакомство».

Цель: формирование положительного эмоционального настроения на совместную работу.

Алгоритм организации игры:

Игроки встают или рассаживаются по кругу. По очереди каждый человек говорит, как его зовут, и сообщает о себе три факта: два правдивых, а один — выдуманный. Вожатый проводит голосование, по итогам которого определяется, чему ребята поверили, а чему — нет. Затем игрок говорит, что он выдумал.

Важно! В ходе этой игры взрослому надо обращать внимание на то, чтобы дети доброжелательно относились друг к другу и не очень эмоционально реагировали на выдумки.

Планируемый результат: участники узнают больше друг о друге, что помогает при дальнейшем взаимодействии в решении проектных задач.

Игровая оболочка «Мы похожи, мы отличаемся».

Цель: повышение внутригруппового доверия, сплоченности членов группы.

Необходимое оборудование:

1. Бумага А4;
2. Карандаши;
3. Ручки;
4. Заготовленные заранее индивидуальные задания.

Алгоритм организации игры:

1. Участникам разбиться на пары.
2. В течение 3 минут каждой паре необходимо найти у себя 5 сходных и 5 отличных качеств. Причем оцениваться могут внешность, события и личностные качества. Затем поочередно каждая пара рассказывает группе о своих наблюдениях.

Рефлексия:

1. Что было труднее найти — сходства или отличия?

Планируемый результат: участники налаживают коллективное взаимодействие.

Развивающие игры:

Проектно-деловая игра «Умный дом».

Аннотация

В проектно-деловой игре «Умный дом» программы «Бережливые игры» представлены персонажи – лесные жители: предприимчивая Лиса, рассеянный Ёж, благородный Волк, добрая Белка, рассудительный Барсук, веселый Заяц, хозяйственный Медведь, скромная Мышь, умный Филин и сильный Лось.



Ежик позвал друзей в гости. Но у него дома жуткий беспорядок. Нужно помочь Ежику сделать уборку, расставить по местам вещи. Предметы, мебель, оборудование рассортировать, навести порядок. Выработать привычку порядка.

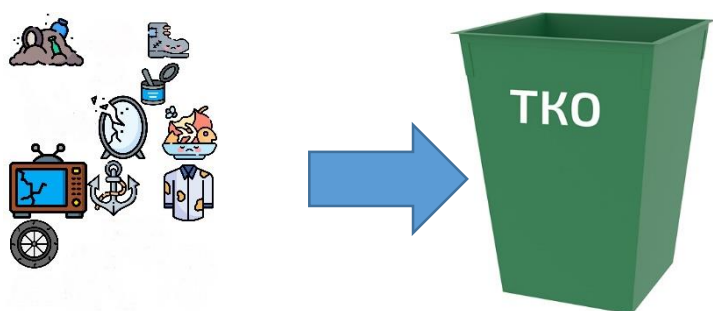
Цель: формирование и развитие навыков самодисциплины в учебной и внеучебной деятельности с использованием методов и инструментов БП.

Задачи:

- сформировать первичное представление о бережливости;
- познакомить с понятиями, методами и инструментами БП: 5С, визуализация, «Красные ярлыки»;
- отработать умения и навыки применения инструментов 5С и Визуализация в быту;
- повысить интерес к безопасности, порядку, содержанию в чистоте;
- содействовать развитию способности осознанного и ответственного выбора;
- содействовать воспитанию качеств личности, способствующие развитию самодисциплины, ответственности.

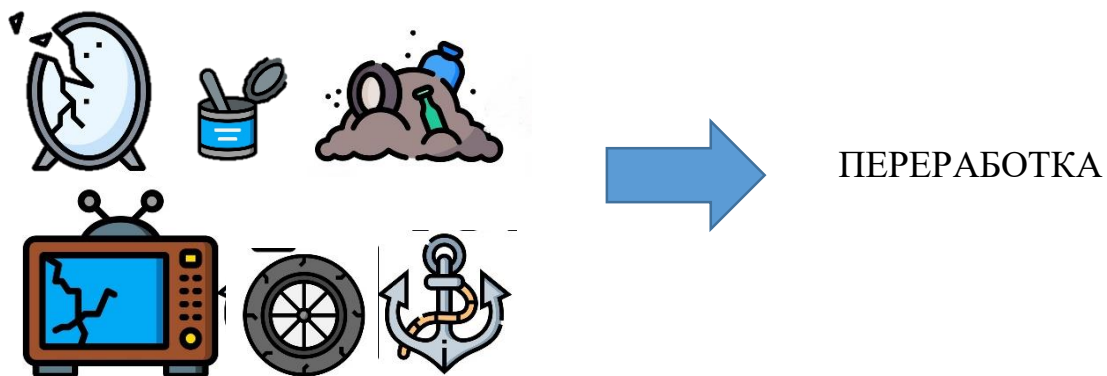
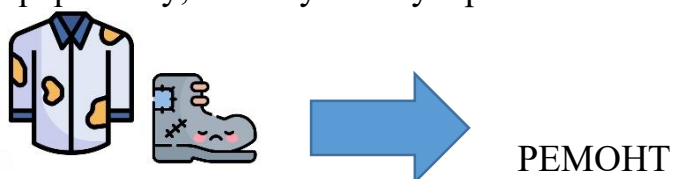
Участники: группа обучающихся 7-8 лет в количестве до 30 человек.

3. Предложить участникам рассортировать предметы по степени «необходимое» в быту, «нужное, но не здесь» и «не нужное» в быту.
4. Каждой группе «необходимое» сложить в зеленый конверт, «нужное» в желтый, «не нужное» в красный (5 мин).
5. Каждой группе решить, что делать с «ненужными» вещами (выкинуть в мусорный контейнер).



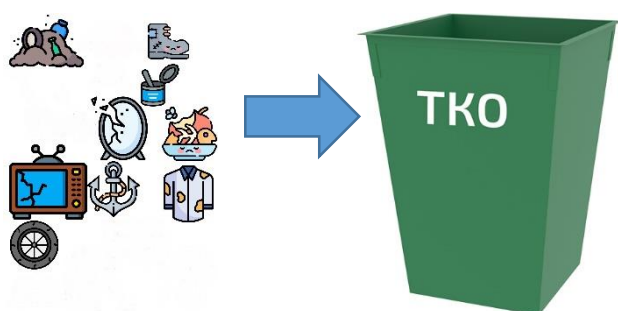
6. Обсудить, какие вещи можно отремонтировать, а какие сдать в переработку. Какие пункты приема отходов на переработку вы знаете в нашем городе?

7. Отсортировать «ненужные» по типу: отремонтировать, сдать на переработку, выкинуть в мусорный контейнер.

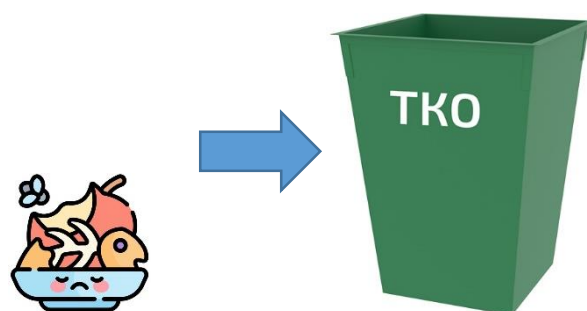


8. Сделать вывод, что не все «ненужные» предметы нужно выбрасывать в мусорный контейнер.

ДО обсуждения



ПОСЛЕ обсуждения



9. Обменяться мнениями по поводу проделанной работы, обсудить принятые решения.

Планируемые результаты: обучающиеся при решении проектных задач продолжают учиться применять 1 этап метода 5С: сортировку.

2 этап. «Расположи, что осталось».

Задача: научить обучающихся применять 2 этап метода 5С: соблюдение порядка.

Необходимое оборудование:

1. Карточки с изображениями предметов, мебели, оборудования.
2. Карты с изображениями комнат.
3. Конверты: зеленый 2 шт.

Алгоритм организации игры:

1. Достать «необходимые» предметы из зеленого конверта.
2. Выбрать из предложенных карточек мебель и оборудование.
3. Предложить детям выбранную мебель и оборудование расположить в соответствии с нужной комнатой.



4. Расположить мебель и оборудование в комнатах так, чтобы Ёжику было удобно.

Планируемый результат: обучающиеся при решении проектных задач продолжают учиться применять 2 этап метода 5С: соблюдение порядка.

3 этап. «Уборка».

Задача: научить обучающихся применять 3 этап метода 5С: содержание в чистоте.

Необходимое оборудование:

4. Карточки с изображениями предметов, мебели, оборудования.
5. Карты с изображениями комнат.
6. Конверты: зеленый 2 шт.

Алгоритм организации игры:

1. Достать «необходимые» предметы из зеленого конверта.
2. Предложить детям найти пару между предметом и мебелью.
3. Предложить детям предметы и мебель расположить в комнатах так, чтобы было удобно ими пользоваться.

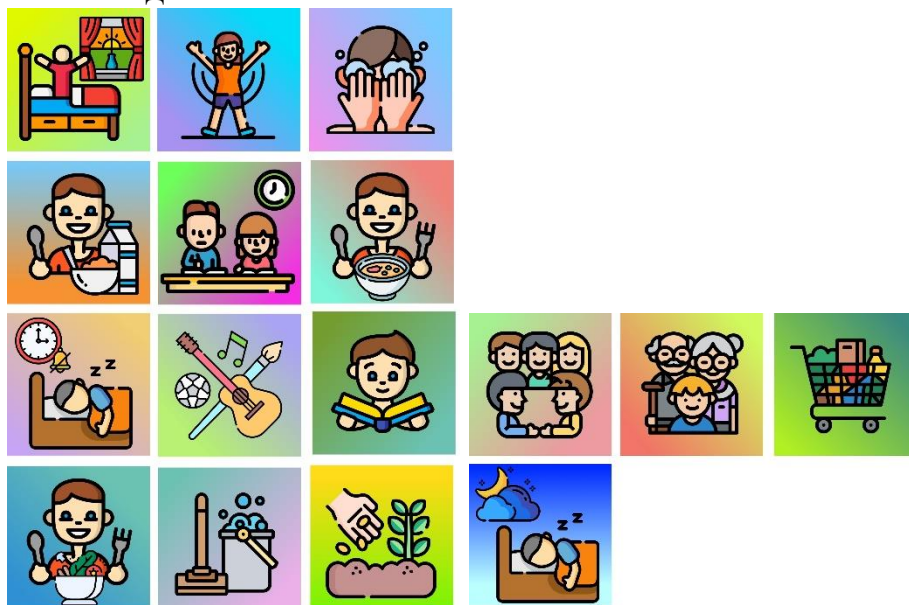
Планируемый результат: обучающиеся при решении проектных задач продолжают учиться применять 3 этап метода 5С: содержание в чистоте.

4 этап. «Стандарт моего дня».

Задача: научить обучающихся применять 4 этап метода 5С: стандартизацию.

Алгоритм организации игры:

1. Предложить участникам разбиться на 2 группы.
2. Предложить карточки с изображениями процессов деятельности Ёжика в течении дня.



3. Предложить детям составить распорядок дня для Ежа, используя только 12 процессов, необходимо уложиться в 10 минут).

4. Обменяться мнениями по поводу проделанной работы, обсудить принятые решения.

Необходимое оборудование:

3. Карточки с изображениями процессов деятельности в течении дня.

Планируемый результат: обучающиеся при решении проектных задач продолжают учиться применять 4 этап метода 5С: стандартизацию.

Задание на дом: навести порядок в своей комнате, на рабочем столе, в портфеле, проходя все этапы системы 5С. Составить свой распорядок дня.

5 этап. «Умные приборы».

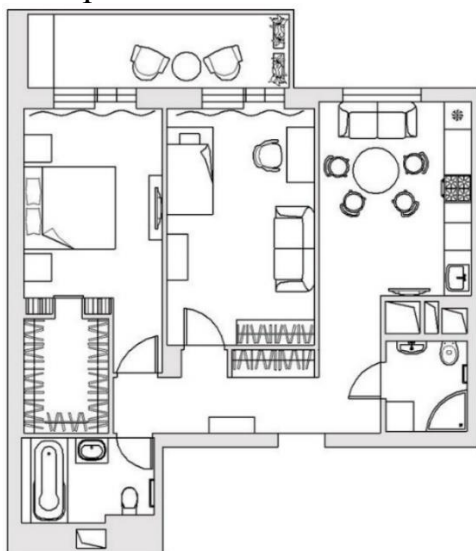
Задача: научить обучающихся применять инструмент «Визуализация».

Необходимое оборудование:

1. Схема дома в формате А3, 2 шт.
2. Ручки, цветные карандаши, маркеры.

Алгоритм организации игры:

1. Предложить участникам разбиться на группы.
2. Предложить придумать каждой группе, какие умные приборы могут быть в доме Ежа.
3. Придумать обозначение умных приборов.
4. Нарисовать на схеме дома Ежа придуманные обозначения умных приборов.



5. Выделить красным цветом опасные приборы, голубым умные и функциональные приборы.
6. Обменяться мнениями по поводу проделанной работы, обсудить принятые решения.

Планируемый результат: обучающиеся при решении проектных задач продолжают учиться применять инструмент «Визуализация».

6 этап. «Привычка».

Задача: научить обучающихся применять 5 этап метода 5С: совершенствование и инструмент «Красные ярлыки».

Необходимое оборудование:

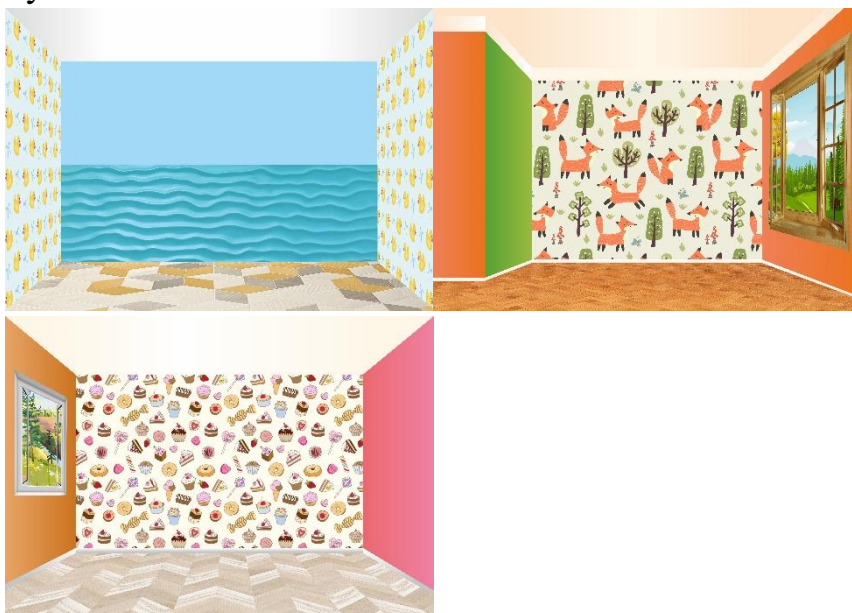
1. Карточки с изображениями предметов, мебели, оборудования.
2. Конверты: зеленый, желтый и красный по 2 шт.
3. Карты с изображениями комнат.

Алгоритм организации игры:

1. Предложить участникам разбиться на 2 группы.
2. Предложить карточки с изображениями предметов, мебели, оборудования.



3. Предложить детям выбрать «необходимое» и «ненужные» предметы в быту Лисы.
4. «Ненужные» пометить красным цветом.
5. Группам поменяться местами и оценить принятые решения соседней команды, внести корректировку, вернуться на свои места.
6. Выбрать из предложенных «необходимых» карточек мебель и оборудование.
7. Предложить детям выбранную мебель и оборудование расположить по нужным комнатам.



8. Расположить мебель и оборудование в комнатах так, чтобы Лисе было удобно.
9. Определить недостающие предметы.
10. Обменяться мнениями по поводу проделанной работы, обсудить принятые решения.

Планируемый результат: обучающиеся при решении проектных задач продолжают учиться применять 5 этап метода 5С: совершенствование и инструмент «Красные ярлыки».

Проектно-деловая игра «Умный огород».

Аннотация

В проектно-деловой игре «Умный огород» программы «Бережливые игры» представлены персонажи – лесные жители: предприимчивая Лиса,

рассеянный Ёж, благородный Волк, добрая Белка, рассудительный Барсук, веселый Заяц, хозяйственный Медведь, скромная Мышь, умный Филин и сильный Лось.



Медведь давно мечтал заняться выращиванием овощей. Но он не знает, с чего ему начать. Его друзья решили ему помочь и стали изучать, какие инструменты необходимы для работы по выращиванию овощей на огороде. Лиса и Ёж изучают, как растут разные овощи и сколько циклов необходимо пройти каждому из них. Барсук и Белка знакомятся с поливом. Зайцы узнали об увлечении Медведя и предложили сделать им заказ на выращивание вкусной и полезной моркови. Медведь посоветовался с друзьями и согласился. Вместе они начали заниматься выращиванием моркови. В процессе выращивания они сталкиваются с проблемами, которые не могут решить в одиночку. Им необходима помощь. Для этого обучающиеся должны решить несколько проектных задач.

Цель: развитие навыков самодисциплины, ответственности, командного мышления через решение проектных задач с применением методов и инструментов БП: «5С», «Визуализация», «Красные ярлыки», «Процесс», «Заказчик», «Поток создания ценности» (материальный), «Потери».

Задачи:

- познакомить с понятиями, методами и инструментами БП: «Процесс», «Заказчик», «Поток создания ценности» (материальный), «Потери»;
- закрепить полученные ранее навыки по применению методов и инструментов БП: «5С», «Визуализация», «Красные ярлыки»;

Участники: группа обучающихся 8-9 лет в количестве до 30 человек.

Планируемый результат: обучающиеся развивают навыки самодисциплины, ответственности, командного мышления через решение проектных задач с применением методов и инструментов БП: «5С», «Визуализация», «Красные ярлыки», «Процесс», «Заказчик», «Поток создания ценности» (материальный), «Потери».

Перспектива: участники продолжают учиться применять методы и инструменты БП в новых проектно-деловых играх.

1 этап. Умный огород и 5С.

Задача: закрепить полученные ранее навыки по применению методов и инструментов БП: «5С», «Визуализация», «Красные ярлыки».

Необходимое оборудование:

1. Карточки с изображениями инструментов и предметов для посадки, прополки и выкапывания овощей на огороде.
2. Схема этапов работы с кармашками для карточек.
3. Красные стикеры.
4. Конверты белые.
5. Конверты для «Нужное» и «Ненужное».
6. Цветные карандаши, фломастеры.

Алгоритм организации игры:

1. Предложить участникам разбиться на группы.
2. Предложить карточки с изображениями инструментов и предметов для посадки, прополки и выкапывания овощей на огороде, а также же прочих.





3. Выяснить, с какими предметами участники знакомы, если нет, то объяснить их функционал.
4. Выполнить сортировку предметов и инструментов на «нужные» и «ненужные».
5. Распределить предметы и инструменты по этапам работы (посадка, прополка, выкапывание).
6. Группам поменяться местами и оценить принятые решения соседней команды (если есть сомнения по поводу расположения предметов, пометить эти предметы «красными ярлыками»).
7. Придумать наглядное визуальное обозначение этапов работы.
8. Обменяться мнениями по поводу проделанной работы, обсудить принятые решения.

Планируемые результаты: обучающиеся закрепляют полученные ранее навыки по применению методов и инструментов БП: «5С», «Визуализация», «Красные ярлыки».

2 этап. Как вырастить овощи?

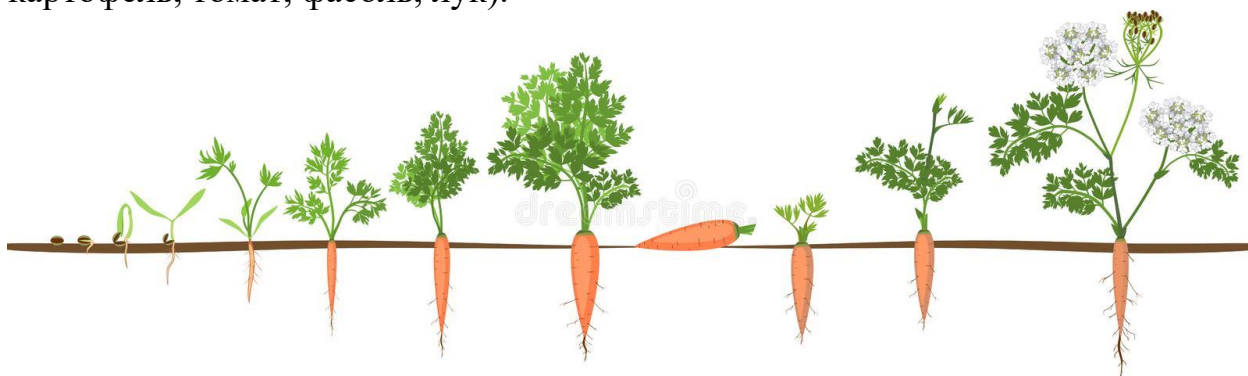
Задача: научить определять, что такое процесс и его границы.

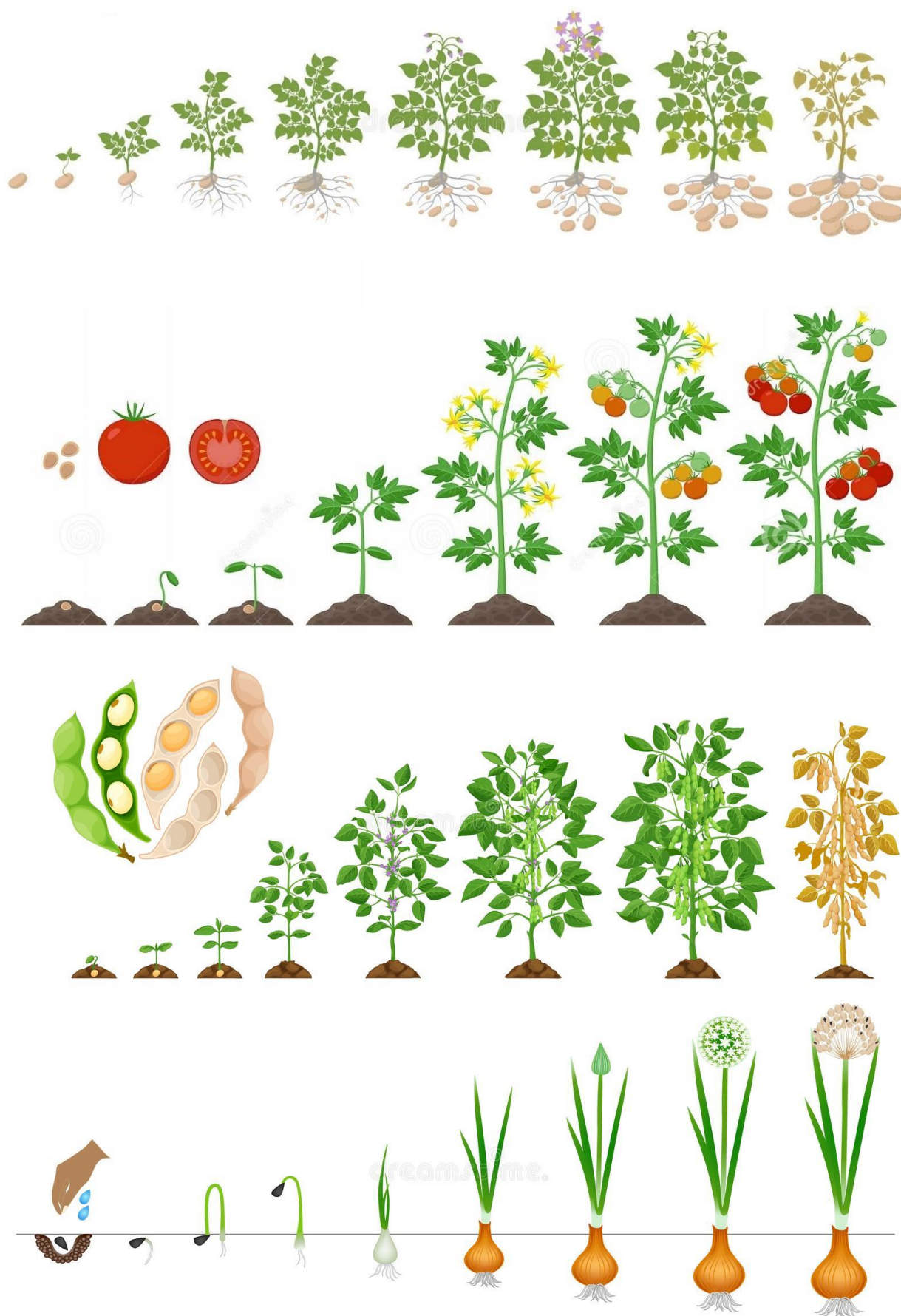
Необходимое оборудование

1. Карточки с изображениями фаз роста овощей.

Алгоритм организации игры

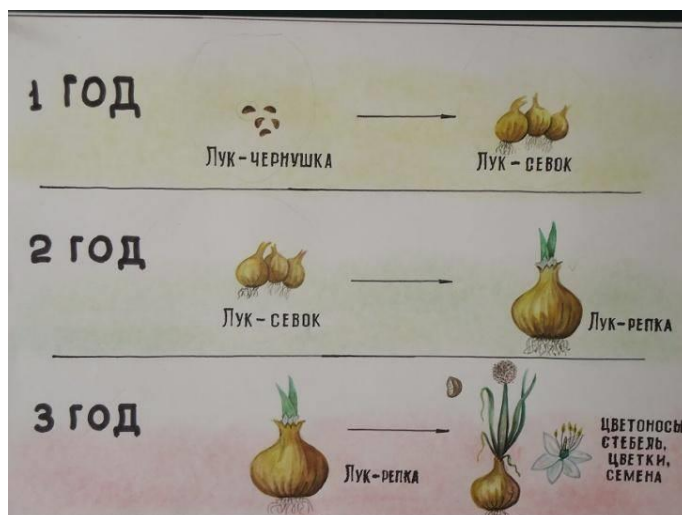
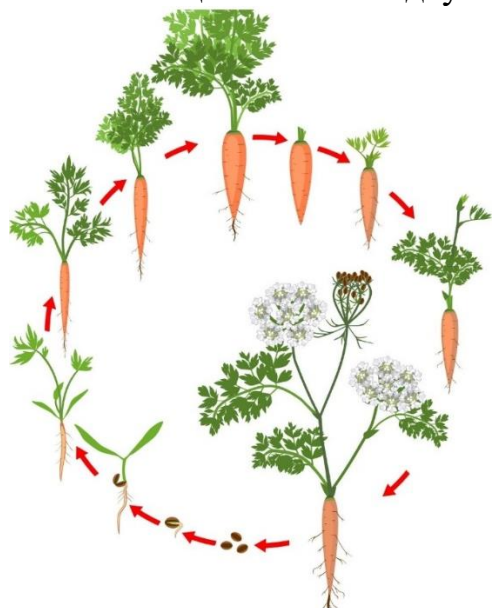
1. Предложить участникам разбиться на 2 группы.
2. Предложить карточки с изображениями фаз роста овощей (морковь, картофель, томат, фасоль, лук).





3. Каждая группа должна определить начало и окончание процесса.

4. Каждая группа должна разложить карточки по мере роста растения от меньшего к большему, выбрав для этого максимум 8-10 фаз.
4. Объяснить, почему именно данные карточки вошли в цикл роста растения.
5. Какие овощи состоят из двух и более циклов роста.



Планируемые результаты: обучающиеся при решении проектных задач научатся определять, что такое процесс и его границы.

3 этап. План по выращиванию моркови.

Задача: научить определять «ценность» для участников процесса и строить ПСЦ.

Необходимое оборудование

2. Карточки с изображениями «ценностей» для заказчиков «зайцев».
3. Карточки с изображениями этапов выращивания моркови.

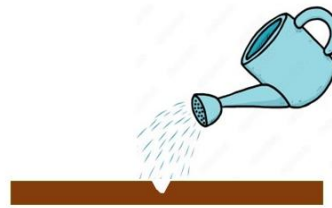
Алгоритм организации игры

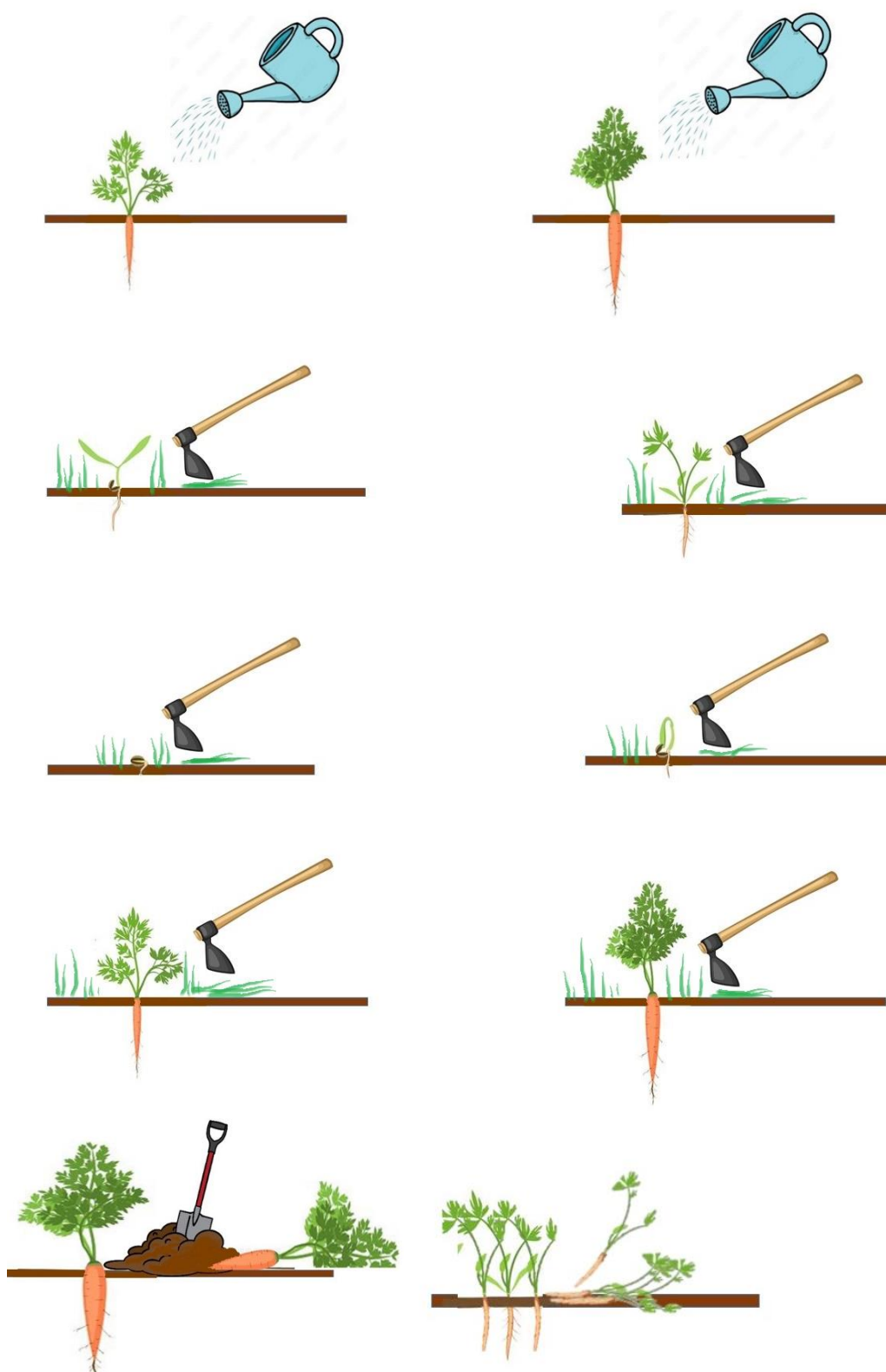
1. Определить с группой «ценность» для заказчиков «зайцев»: огород, вкусная и полезная морковь, семена моркови, вода, лопата (правильный ответ «вкусная и полезная морковь»).



2. Определить ПСЦ для выращивания вкусной и полезной моркови:

- предложить участникам разбиться на 2 группы;
- предложить карточки с этапами выращивания;





- выбрать нужные карточки;
- разложить карточки по этапам от старта до финиша;
- разобрать ошибки в этапах, обсудить полученный результат.

3. Разработать правильный ПСЦ для выращивания вкусной и полезной моркови.

Планируемые результаты: обучающиеся при решении проектных задач научатся определять «ценность» для участников процесса и строить ПСЦ.

4 этап. Значимая работа.

Задача: научить различать значимую и незначимую работу в процессе.

Необходимое оборудование

1. Схема с алгоритмом выращивания моркови.
2. Зеленые и красные стикеры.
3. Белая бумага А4.
4. Цветные карандаши, фломастеры.
5. Ножницы.

Алгоритм организации игры:

1. Предложить детям разделить на 2 группы.
2. Рассмотреть схему с алгоритмом выращивания моркови, разработанную на этапе 3.
3. Определить каждой группе значимую и незначимую работу в схеме.
4. Значимую работу отметить зелеными стикерами.
5. Незначимую работу отметить красными стикерами.
6. Обсудить с группами выполненную работу.
7. Решить каждой группе следующие задачи:
 - Можно ли убрать незначимую работу из алгоритма?
 - Повлияет ли отсутствие незначимой работы на выполнение плана по выращиванию моркови?
 - Как можно оптимизировать незначимую работу?
 - Если можно оптимизировать, то придумать как.
 - Зафиксировать идеи в виде визуальных обозначений (если получится, с небольшой схемой работы).
8. Группам обменяться своими схемами выращивания моркови.
9. Найти недочеты в работе другой группы, обосновать свою позицию.
10. Изучить визуальные обозначения другой группы и объяснить, как работает данная идея (если другая группа смогла понять и объяснить правильно, то визуальное обозначение составлено правильно).

Планируемые результаты: обучающиеся научатся при решении проектных задач различать значимую и незначимую работу в процессе.

5 этап. Неурожай.

Задача: научить находить потери в процессе.

Необходимое оборудование

1. Карта огорода.
2. Карточки с процессами.
3. Красные стикеры.
4. Цветные карандаши, фломастеры.

Алгоритм организации игры:

1. Предложить детям разделить на 2 группы.
2. Рассмотреть карту огорода с расположенными на ней объектами.



3. Определить каждой группе, какие потери присутствуют на карте.
4. Разделить потери по их видам.
5. Каждой группе решить, как убрать потери из процесса.

Планируемые результаты: обучающиеся научатся при решении проектных задач находить потери в процессе.

6 этап. «Довольные зайцы».

Задачи: научить обучающихся устранять потери в процессе.

Необходимое оборудование

1. Карта с потерями из этапа 5.
2. Пустая карта для новой схемы без потерь.
3. Цветные карандаши, фломастеры.

Алгоритм организации игры:

1. Предложить детям разделиться на 2 группы.
2. Рассмотреть карту с потерями из этапа 5.
3. Вспомнить каждой группе, какие потери присутствуют в схеме.
5. Каждой группе решить, как убрать потери из процесса.
6. Составить план мероприятий по устранению потерь.
7. Нарисовать на пустой карте схему без потерь.



8. Каждой группе представить новую карту без потерь перед другими группами.

9. Обсудить полученные решения всем участникам групп.

Планируемые результаты: обучающиеся научатся при решении проектных задач устранять потери в процессе.

Проектно-деловая игра «Кафе «5 морковок».

1 этап. Кафе «5 морковок». Открытие кафе.

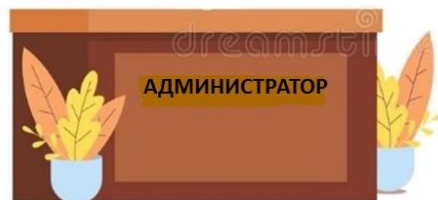
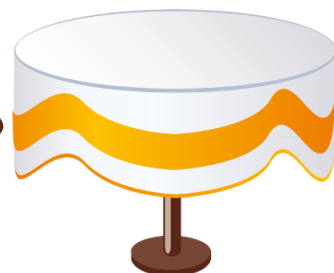
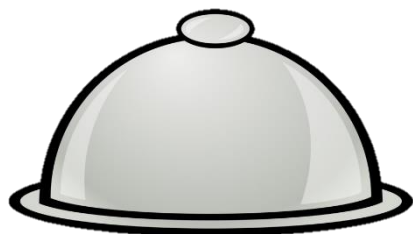
Задача: закрепить полученные ранее навыки по применению методов и инструментов БП: «5С», «Красные ярлыки».

Необходимое оборудование

1. Карточки с изображениями предметов.
2. Схема этапов работы кафе с кармашками для карточек.
3. Красные стикеры.
4. Конверты белые.
5. Конверты для «Нужное» и «Ненужное».
6. Цветные карандаши, фломастеры.

Алгоритм организации игры

1. Предложить участникам разбиться на группы.
2. Предложить карточки с изображениями предметов.





3. Выделить предметы, которые необходимы для работы кафе.
4. Группам поменяться местами и оценить принятые решения соседней команды (если есть сомнения по поводу расположения предметов, пометить эти предметы «красными ярлыками»).
5. Объяснить свой выбор.
6. Ненужные карточки убрать в красный конверт.
7. Определить, какую функцию выполняет каждый необходимый предмет в кафе.
8. Объединить все предметы по выделенным функциям.
9. Каждой группе выбрать один предмет и определить его влияние на весь процесс.
10. Подумать, может ли процесс происходить без этих предметов.
11. Обменяться мнениями по поводу проделанной работы, обсудить принятые решения.

Планируемые результаты: обучающиеся закрепляют полученные ранее навыки по применению методов и инструментов БП: «5С», «Красные ярлыки».

2 этап. «Клиенты».

Задача: научить определять, что такое процесс и его границы.

Необходимое оборудование

1. Карточки с изображениями процессов работы кафе.

Алгоритм организации игры

1. Предложить участникам разбиться на группы.
2. Каждой группе подумать, какие процессы бывают в работе кафе (приготовление блюд, встреча посетителей, обслуживание посетителей, уборка кафе, подготовка и уборка стола к следующим посетителям, мойка посуды).
3. Предложить карточки с этапами в данных процессах.
 - приготовление блюд



- встреча посетителей



- обслуживание посетителей



- уборка кафе



- мойка посуды



- подготовка и уборка стола к следующим посетителям



4. Из предложенных карточек найти начало и окончание процесса.
5. Каждой группе подумать, кто отвечает за данные процессы.
5. Обсудить принятые решения.

Планируемые результаты: обучающиеся при решении проектных задач умеют определять, что такое процесс и его границы.

3 этап. «Вкусное меню».

Задача: закрепить полученные ранее навыки по применению инструмента БП «Визуализация», научить определять «ценность» для участников процесса.

Необходимое оборудование

4. Бумага А4.
5. Карандаши, фломастеры.

Алгоритм организации игры

1. Определить заказчиков в кафе «5 Морковок». (посетители кафе: животные из соседнего леса).
2. Определить с группой «ценность» для заказчиков: красивая посуда в кафе, разнообразное меню, вкусные блюда, быстрое обслуживание. (Работа кафе – система из разных процессов, в каждом процессе свои ценности).
3. Определить ценности в каждом процессе (приготовление блюд – вкусные блюда, встреча посетителей – приветливое общение, обслуживание посетителей – быстрое обслуживание, уборка кафе – чистое кафе, подготовка и уборка стола к следующим посетителям – чистые опрятные столы, мойка посуды – чистая красивая посуда).
4. Определить еще раз «ценности» для заказчиков, сделав вывод из предыдущего задания.
5. Каждой команде придумать для ценности «Вкусные блюда» одно блюдо из меню по схеме:

Название блюда	
Состав	
Вид блюда: первое, второе, десерт	
Время подачи/ время приготовления	
Необходимое оборудование	

Изображение	

6. Командам представить, что кафе буду посещать разные животные из других лесов, говорящие на разных языках. Необходимо разработать меню с изображениями блюд так, чтобы по картинкам было понятно, что это за блюдо, из чего сделано и т.д.

7. Участникам игры обменяться мнениями по поводу проделанной работы.

Планируемые результаты: обучающиеся закрепляют полученные ранее навыки по применению инструмента БП «Визуализация», обучающиеся при решении проектных задач научатся определять «ценность» для участников процесса.

4 этап. «Процессы».

Задача: научить строить ПСЦ.

Необходимое оборудование:

1. Карта кафе.
2. Бумага А3.
3. Карандаши, фломастеры.
4. Стикеры.

Алгоритм организации игры:

1. Предложить участникам разбиться на группы.
2. Предложить карту кафе.



3. Предложить участникам построить процесс по обслуживанию посетителей, расставляя номера этапов на карте.
4. Разложить процесс от старта до финиша.
5. Сравнить ПСЦ разных групп, найти ошибки, сделать выводы.

Планируемые результаты: обучающиеся при решении проектных задач научатся строить ПСЦ процессов.

5 этап. «Что важно?».

Задача: научить различать значимую и незначимую работу в процессе.

Необходимое оборудование

1. Схема с алгоритмом выращивания моркови.
2. Зеленые и красные стикеры.
3. Белая бумага А4.
4. Цветные карандаши, фломастеры.
5. Ножницы.

Алгоритм организации игры:

1. Предложить детям разделить на 2 группы.
2. Рассмотреть ПСЦ, разработанный на этапе 4.
3. Определить каждой группе значимую и незначимую работу в схеме.
4. Значимую работу отметить зелеными стикерами.
5. Незначимую работу отметить красными стикерами.
6. Обсудить с группами выполненную работу.
7. Решить каждой группе следующие задачи:
 - Можно ли убрать незначимую работу из алгоритма?
 - Повлияет ли отсутствие незначимой работы на работу кафе?
 - Как можно оптимизировать незначимую работу?
 - Если можно оптимизировать, то придумать как.
 - Зафиксировать идеи в виде визуальных обозначений (схема, рисунок).

8. Группам обмениваться своими схемами.
9. Найти недочеты в работе другой группы, обосновать свою позицию.
10. Изучить визуальные обозначения другой группы и объяснить, как работает данная идея (если другая группа смогла понять и объяснить правильно, то визуальное обозначение составлено правильно).

Планируемые результаты: обучающиеся научатся при решении проектных задач различать значимую и незначимую работу в процессе.

6 этап. «Генерация идей».

Задача: научить обучающихся различать потери в процессах, познакомить с методом «Мозговой штурм».

Необходимое оборудование

1. Карта ПСЦ по обслуживанию посетителей кафе.
2. Цветные карандаши, фломастеры.
3. Стикеры.

Алгоритм организации игры:

1. Предложить детям разделить на группы.
2. Рассмотреть ПСЦ по обслуживанию посетителей кафе.
3. Вспомнить виды потерь.
4. Определить потери в данном процессе, приклеить стикеры и подписать.
5. Найти решение по устранению потерь через метод «Мозговой штурм»:
 - провести разминку «Метод персонажей»;
 - «Генерация идей» - каждый участник делится своими идеями, идеи нельзя критиковать;
 - «Систематизация и оценка идей» - все идеи нужно записать и оценить.
 - Каждой группе выбрать лучшие идеи.
6. Обсудить полученные решения всем участникам групп.

Планируемые результаты: обучающиеся научатся при решении проектных задач различать потери в процессе, научатся использовать метод «Мозговой штурм».

7 этап. «Мотивация».

Задача: познакомить обучающихся с инструментом «5 Почему».

Необходимое оборудование

1. Цветные карандаши, фломастеры.
2. Бумага А4.
3. Цветные стикеры.

Алгоритм организации игры:

1. Предложить детям разделить на группы.
2. Рассмотреть потери, выявленные на этапе 6.
3. Применить инструмент «5 Почему» к каждой выявленной потере:
 - задать вопрос «Почему произошла данная ошибка/потеря?» до тех пор, пока не найдется коренная причина данной ошибки (обычно нужно задать вопрос 5 раз).

4. Обсудить проделанную работу.

Планируемые результаты: обучающиеся получают опыт применения инструмента «5 Почему».

Проектно-деловая игра «Завод по производству морковного сока».

1 этап. «Составляем бизнес-план».

Задача: развить навыки целеполагания и планирования.

Необходимое оборудование

1. Бумага А4.
2. Ручка, карандаш.

Алгоритм организации игры

1. Предложить участникам разбиться на группы.
2. Каждой команде выработать порядок работы согласно инструкции (20 минут):

Придумайте торговую марку	
Придумайте эмблему	
Поставьте цель	
Подумайте, какими путями ее можно достичь?	
Подумайте, кто будет заказчиками?	
Составьте план работы	
Разбейте всю работу на части	
Кто будет выполнять работу (придумайте должности)	

3. Каждому бренду нужна раскрутка, разработайте программу рекламной акции (10 минут).

4. Каждой команде представить свой проект (5 минут).

5. Подвести итоги игры.

Планируемые результаты: обучающиеся при решении проектных задач развивают навыки целеполагания и планирования.

2 этап. «С чего начинается завод?»

Задача: закрепить полученные ранее навыки по определению процесса и его границ и по применению визуализации.

Необходимое оборудование

1. Бумага А4.
2. Ручка, карандаш.

Алгоритм организации игры

1. Предложить участникам разбиться на группы.
2. Каждой группе подумать, какие процессы бывают в работе завода по производству сока.
3. В полученных процессах найти начало и окончание процесса.
4. Каждой группе подумать, кто отвечает за данные процессы.

5. Каждой группе придумать и нарисовать обозначение полученных процессов так, чтобы оно ясно отражало суть и было понятно другим участникам игры.

Планируемые результаты: обучающиеся при решении проектных задач умеют определять, что такое процесс и его границы, применять визуализацию.

3 этап. «Производство».

Задача: определять «ценность» для участников процесса и закрепить полученные ранее навыки по построению материального ПСЦ.

Необходимое оборудование

1. Бумага А3.
2. Карандаши, фломастеры
3. Стикеры.

Алгоритм организации игры

1. Участникам разбиться на группы.
2. Определить с группой «ценность» в работе завода: вкусный полезный морковный сок.
3. Каждой группе взять процессы из предыдущего этапа и построить ПСЦ по производству морковного сока.
4. Сравнить ПСЦ разных групп, найти ошибки, сделать выводы.

Планируемые результаты: обучающиеся при решении проектных задач умеют определять «ценность» для участников процесса и строить ПСЦ.

4 этап. «Кампания красных ярлыков».

Задача: закрепить полученные ранее навыки по применению методов и инструментов БП: «5С», «Красные ярлыки».

Необходимое оборудование

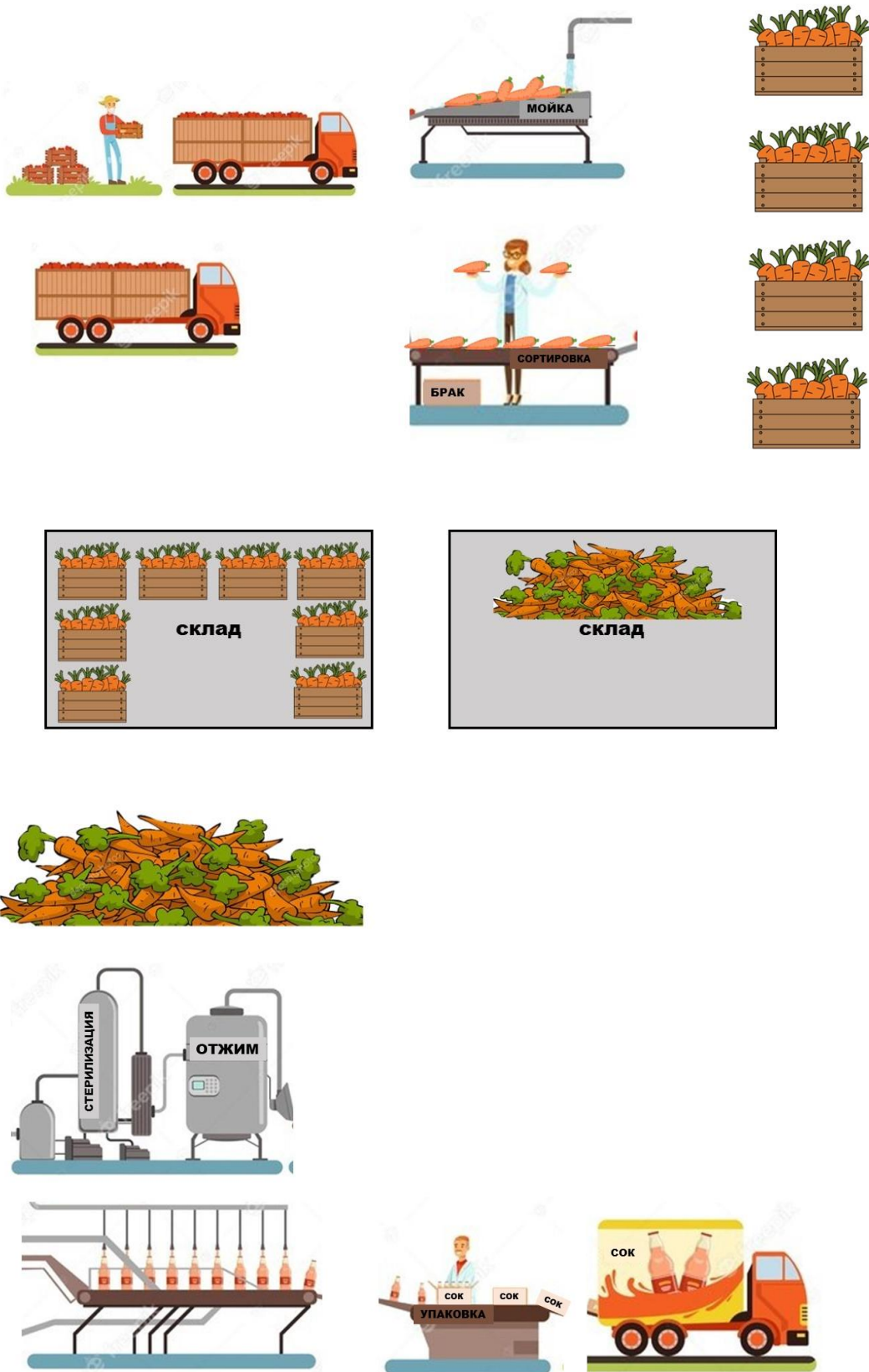
1. Карта завода пустая (вид сверху).
2. Изображения этапов производства и процессов на заводе.
3. Цветные карандаши, фломастеры.

Алгоритм организации игры

1. Предложить участникам разбиться на группы.
2. Предложить каждой группе карту завода.



3. Предложить каждой группе изображения этапов производства и процессов на заводе.



4. Группам необходимо на карте завода расположить этапы производства и процессы.
5. Нарисовать путь процесса по производству морковного сока (из предыдущего этапа).
6. Изучить полученный путь и найти задержки, лишнее движение, небезопасные движения, отметить желтыми стикерами.
7. Командам поменяться своими картами и отметить задержки, лишнее движение, небезопасные движения на карте другой команды, отметить красными стикерами.
8. Командам поменяться обратно картами.
9. Изменить расположение этапов и процессов так, чтобы исправить все ошибки.
10. Обменяться мнениями по поводу проделанной работы, обсудить принятые решения.

Планируемые результаты: обучающиеся закрепляют полученные ранее навыки по применению методов и инструментов БП: «5С», «Красные ярлыки».

5 этап. «Безопасность на заводе».

Задача: закрепить полученные ранее навыки по применению методов и инструментов БП «Визуализация».

Необходимое оборудование

1. Карта завода с изображениями этапов производства и процессов на заводе.
2. Бумага А4.
3. Цветные карандаши, фломастеры.

Алгоритм организации игры

1. Предложить участникам разбиться на группы.
2. Предложить каждой группе карту завода с изображениями этапов производства и процессов на заводе.
3. Придумать визуальные цветовые сигналы для опасных процессов и мест на заводе.
4. Обменяться мнениями по поводу проделанной работы, обсудить принятые решения.

Планируемые результаты: обучающиеся закрепляют полученные ранее навыки по применению методов и инструментов БП «Визуализация».

6 этап. «Текущий процесс».

Задача: научить обучающихся картировать материальный ПСЦ.

Необходимое оборудование

1. Бумага А3.
2. Карандаши, фломастеры
3. Стикеры.

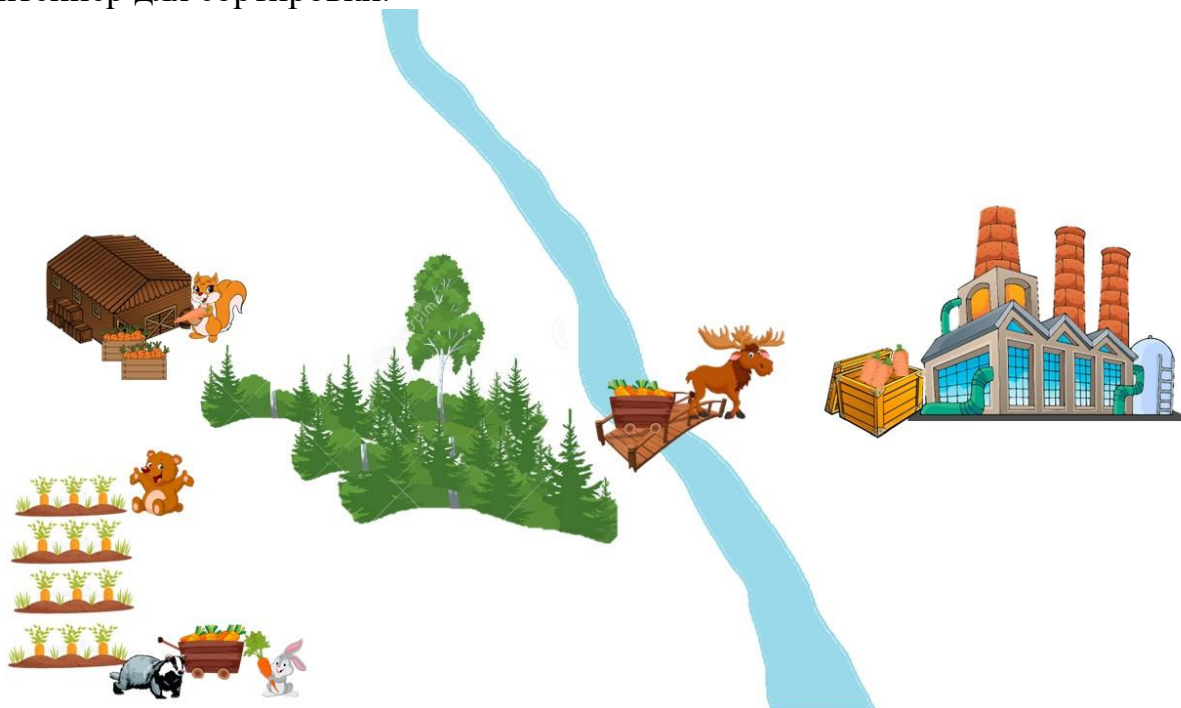
Алгоритм организации игры

1. Участникам разбиться на группы.

2. Группам ознакомиться с предложенной ситуацией (процессом) на заводе.

Ситуация: доставка моркови на завод.

Морковь растет на огороде у Медведя. Завод находится на соседней поляне через опушку леса и речку. Сбором моркови занимаются Барсук и Заяц. Они складывают морковь на тележку, и медведь 3 раза в день возит ее на склад рядом с огородом. Белка на складе распределяет морковь по контейнерам и передает три раза в день по одному контейнеру Лосю. Лось грузит контейнер на тележку и перевозит на завод через лес и мост на реке, далее разгружает в контейнер для сортировки.



3. Определить ценность в данном процессе.
4. Определить вход и выход.
5. Построить карту текущего состояния процесса.
6. Произвести хронометраж в карте процесса.
7. Обсудить проделанную работу.

Планируемые результаты: обучающиеся при решении проектных задач умеют картировать материальный ПСЦ.

7 этап. «Потери на заводе».

Задача: закрепить полученные знания по определению значимой и незначимой работы в процессе, потерь, по применению инструментов «5 Почему» и «Мозговой штурм».

Необходимое оборудование

1. Схема с алгоритмом выращивания моркови.
2. Зеленые и красные стикеры.
3. Белая бумага А4.
4. Цветные карандаши, фломастеры.
5. Ножницы.

Алгоритм организации игры:

1. Предложить детям разделить на 2 группы.
2. Рассмотреть карту текущего состояния ПСЦ, разработанную на этапе 6.
3. Определить каждой группе значимую и незначимую работу в схеме.
4. Значимую работу отметить зелеными стикерами.
5. Незначимую работу отметить красными стикерами.
6. Обсудить с группами выполненную работу.
7. Решить каждой группе следующие задачи:
 - Как сильно влияет незначимая работа на ценность?
 - Можно ли убрать незначимую работу из алгоритма?
 - Повлияет ли отсутствие незначимой работы на ценность?
 - Как можно оптимизировать незначимую работу?
8. Определить потери в процессе, обозначить «Ежами».
9. Применить инструмент «5 Почему» к каждой выявленной потере:
 - задать вопрос «Почему произошла данная ошибка/потеря?» до тех пор, пока не найдется коренная причина данной ошибки (обычно нужно задать вопрос 5 раз).
10. Найти решение по устранению потерь через метод «Мозговой штурм»:
 - провести разминку «Метод персонажей»;
 - «Генерация идей» - каждый участник делится своими идеями, идеи нельзя критиковать;
 - «Систематизация и оценка идей» - все идеи нужно записать и оценить.
 - Каждой группе выбрать лучшие идеи.
11. Обсудить полученные решения всем участникам групп.

Планируемые результаты: обучающиеся научатся при решении проектных задач различать значимую и незначимую работу в процессе, потери и применять инструменты «5 Почему» и «Мозговой штурм».

8 этап. «Идеальный процесс».

Задача: научить обучающихся строить карту материального ПСЦ.

Необходимое оборудование

1. Бумага А3.
2. Карандаши, фломастеры
3. Стикеры.

Алгоритм организации игры

1. Участникам разбиться на группы.
2. Группам проанализировать проблемы, выявленные на предыдущем этапе.
3. Построить карту идеального состояния процесса с учетом решения выявленных проблем.
4. Произвести хронометраж этапов в карте процесса.
5. Сравнить карту текущего и идеального состояния.
6. Обсудить проделанную работу.

Планируемые результаты: обучающиеся при решении проектных задач умеют строить карту материального ПСЦ.

9 этап. «Финал».

Задача: научить обучающихся разрабатывать стандарт процесса.

Необходимое оборудование

1. Бумага А3.
2. Карандаши, фломастеры
3. Стикеры.

Алгоритм организации игры

1. Участникам разбиться на группы.
2. Взять карту текущего и идеального состояния процесса, выявленные потери (Ежи).
3. Каждой команде разработать один стандарт на выбор.
4. Оформить стандарт в виде: самооценные улучшения, памятка, инструкция или скрайбинг.
5. Группам поменяться своими стандартами.
6. Каждой группе по очереди представить стандарт другой группы. Если версия другой группы не совпадает с оригинальным представлением стандарта, его нужно доработать.
7. Обсудить проделанную работу.

Планируемые результаты: обучающиеся при решении проектных задач умеют разрабатывать стандарт процесса.

Фабрика процессов «Заказ для зайцев».

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 тренера фабрики процессов:

- Тренер приветствует участников, представляется.
- Тренер знакомит участников с регламентом фабрики процессов: этапами и временем прохождения, количеством игровых раундов, названием процесса и целями обучения.
- Тренер доводит до участников общие требования техники безопасности и поведения на учебной площадке.

3. Постановка задачи - определение целевых показателей:

распределить и посадить все имеющиеся семена для рассады (на один раунд отводится 10 минут, должно получиться 5 стаканчиков с рассадой).

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 посадки семян на рассаду.

1.3. Раскладчик земли наполняет стаканчики и передает их рыхлителю.

1.4. Рыхлитель земли делает углубления в земле для посева семян и передает их сеяльщику.

1.5. Сеяльщик осуществляют раскладывание семян в углубления, присыпание землей сверху (при необходимости) и передает их опрыскивателю.

1.6. Опрыскиватель увлажняет землю и передает их маркировщику.

1.7. Маркировщик устанавливает табличку с изображением посаженного растения и передает контролеру.

1.8. Контролер проверяет правильность и последовательность выполненных этапов согласно схемы посадки и зарисовывает этап в календаре наблюдений за посадками.

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 и руководители собираются в информационном секторе и обсуждают затруднения, возникающие на отдельных шагах процесса. Руководители фиксируют их.

2. Тренер организует сбор проблем, возникающих на каждом шаге и их описание.

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

4. Результаты заносятся в контрольные листы потерь, а также фиксируется обратная связь от участников (не справились с задачей – это минус, справились – плюс), заполняется всеми участниками.

Безопасность		Качество		Исполнение заказа (ритмичность работы)	
1-ый анализ результатов					
+	()	-	()	+	()
Потери-					
2-ой анализ результатов					
+	()	-	()	+	()
Потери-					

5. Участники и руководители совместно определяют ТОП 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.

2. Второй раунд:

Действия второго раунда соответствуют последовательности действий первого раунда:

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

2.2. Кладовщик выдает необходимый инвентарь для посадки семян на рассаду.

2.3. Раскладчик земли наполняет стаканчики и передает их рыхлителю.

2.4. Рыхлитель земли делает углубления в земле для посева семян и передает их сеяльщику.

2.5. Сеяльщик осуществляют раскладывание семян в углубления, присыпание землей сверху (при необходимости) и передает их опрыскивателю.

2.6. Опрыскиватель увлажняет землю и передает их маркировщику.

2.7. Маркировщик устанавливает табличку с изображением посаженного растения и передает контролеру.

2.8. Контролер проверяет правильность и последовательность выполненных этапов согласно схемы посадки и зарисовывает этап в календаре наблюдений за посадками.

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

2.10. 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. Тренер организует сбор проблем, возникающих на каждом шаге и их описание.

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

4. Результаты заносятся в контрольные листы (2-ой анализ результатов).

5. Участники, выступающие в роли руководителей, совместно определяют ТОП 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. Участники меняются ролями.

3. 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. Тренер представляет динамику показателей выполнения заказа, качества работы и эффективности производственного процесса в каждом раунде.

3. Тренер организует дискуссию по итогам фабрики процессов, участники делятся своими мнениями о применимости инструментов бережливого производства на своих рабочих местах в повседневной жизни.

4. Участники организованно сдают инвентарь.

5. Тренер прощается с участниками фабрики.

Фабрика процессов «Один день работы кафе».

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 тренера фабрики процессов:

- Тренер приветствует участников, представляется.

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

- Тренер доводит до участников общие требования техники безопасности и поведения на учебной площадке.

3. Постановка задачи - определение целевых показателей:

обслужить и накормить посетителей кафе так, чтобы они остались довольны обслуживанием.

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 (директор кафе) распределяет участников процесса по местам и объясняет суть работы каждого участника.
- 1.2. Посетители заходят в кабинет.
- 1.3. Администратор встречает посетителей и провожает за столики.
- 1.4. Официант принимает заказы.
- 1.5. Официант отдает заказ на кухню.
- 1.6. Шеф-повар отдает распоряжения поварам.
- 1.7. Повара дают заказ кладовщику.
- 1.8. Кладовщик выдает необходимые продукты для приготовления блюд.
- 1.9. Повара готовят блюда.
- 1.10. Официант приносит блюда посетителям.
- 1.11. Посетители кушают.
- 1.12. Посетители просят счет.
- 1.13. Официант приносит счет.
- 1.14. Администратор спрашивает у посетителей, все ли им понравилось.
- 1.15. Посетители уходят.
- 1.16. Уборщик убирает столы после ухода посетителей.
- 1.17. 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. Тренер организует сбор проблем, возникающих на каждом шаге и их описание.
3. Материалы по собранным проблемам размещаются в информационном центре в разделе текущего состояния.
4. Участники и руководители совместно рисуют траекторию передвижения работников - диаграмму Спагетти, выявляют потери в передвижениях.
5. Результаты заносятся в контрольные листы потерь, а также фиксируется обратная связь от участников (не справились с задачей – это минус, справились – плюс), заполняется всеми участниками.

Безопасность		Качество		Исполнение заказа (ритмичность работы)	
1-ый анализ результатов					
+	()	-	()	+	()
Потери-					
2-ой анализ результатов					
+	()	-	()	+	()
Потери-					

6. Участники и руководители совместно определяют ТОП 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.

7. Участники меняются ролями.

2. Второй раунд:

Действия второго раунда соответствуют последовательности действий первого раунда:

2.1. Руководитель (директор кафе) распределяет участников процесса по местам и объясняет суть работы каждого участника.

2.2. Посетители заходят в кабинет.

2.3. Администратор встречает посетителей и провожает за столики.

2.4. Официант принимает заказы.

2.5. Официант отдает заказ на кухню.

2.6. Шеф-повар отдает распоряжения поварам.

2.7. Повара дают заказ кладовщику.

2.8. Кладовщик выдает необходимые продукты для приготовления блюд.

2.9. Повара готовят блюда.

2.10. Официант приносит блюда посетителям.

2.11. Посетители кушают.

2.12. Посетители просят счет.

2.13. Официант приносит счет.

2.14. Администратор спрашивает у посетителей, все ли им понравилось.

2.15. Посетители уходят.

2.16. Уборщик убирает столы после ухода посетителей.

2.17. Руководитель фиксирует весь процесс и в случае необходимости вносит коррективы.

Второе межраундное обсуждение:

1. Участники и руководители собираются в информационном секторе и обсуждают затруднения, возникающие на отдельных шагах процесса. Фиксируют их.

2. Тренер организует сбор проблем, возникающих на каждом шаге и их описание.

3. Участники и руководители совместно рисуют траекторию передвижения работников - диаграмму Спагетти, выявляют потери в передвижениях.

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

5. Участники и руководители совместно определяют ТОП 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. Участники меняются ролями.

3. 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. Тренер представляет динамику показателей выполнения заказа, качества работы и эффективности производственного процесса в каждом раунде.
3. Тренер организует дискуссию по итогам фабрики процессов, участники делятся своими мнениями о применимости инструментов бережливого производства на своих рабочих местах в повседневной жизни.
4. Участники организованно сдают инвентарь.
5. Тренер прощается с участниками фабрики.

Фабрика процессов «Вкусный сок».

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 тренера фабрики процессов:
 - Тренер приветствует участников, представляется.
 - Тренер знакомит участников с регламентом фабрики процессов: этапами и временем прохождения, количеством игровых раундов, названием процесса и целями обучения.
 - Тренер доводит до участников общие требования техники безопасности и поведения на учебной площадке.
 3. Постановка задачи - определение целевых показателей:
сделать вкусный и полезный морковный сок.
 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 (директор завода) распределяет участников процесса по местам и объясняет суть работы каждого участника.
 - 1.2. Кладовщик 1 выдает необходимый инвентарь и оборудование.
 - 1.3. Кладовщик 2 выдает партию моркови.
 - 1.4. Сортировщик принимает морковь, удаляет некачественную.
 - 1.5. Инженер готовит оборудование для отжима и стерилизации.

- 1.6. Работник линии 1 моет морковь.
- 1.7. Работник линии 2 режет на куски.
- 1.8. Работник линии 3 кладет в соковыжималку.
- 1.9. Работник линии 4 собирает сок.
- 1.10. Работник линии 5 очищает соковыжималку после работы.
- 1.11. Работник линии 6 фильтрует сок.
- 1.12. Работник линии 7 стерилизует сок.
- 1.13. Фасовщик разливает сок в тары.
- 1.14. Упаковщик фасует тары в коробку.
- 1.15. Грузчик складывает коробки.
- 1.16. Уборщик следит за чистотой и убирает рабочие места после окончания работы.
- 1.17. 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. Тренер организует сбор проблем, возникающих на каждом шаге и их описание.
3. Участники и руководители совместно рисуют траекторию передвижения работников - диаграмму Спагетти, выявляют потери в передвижениях.
4. Материалы по собранным проблемам размещаются в информационном центре в разделе текущего состояния.
5. Результаты заносятся в контрольные листы потерь по SQDCM (1-ый анализ результатов):

S Безопасность	Q Качество	D Исполнение заказа (ритмичность работы)	C Затраты	M Корпоративная культура
1-ый анализ результатов				
2-ой анализ результатов				

6. Участники и руководители 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.

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

2. Второй раунд:

Действия второго раунда соответствуют последовательности действий первого раунда:

2.1. Руководитель (директор кафе) распределяет участников процесса по местам и объясняет суть работы каждого участника.

2.1. Руководитель (директор завода) распределяет участников процесса по местам и объясняет суть работы каждого участника.

2.2. Кладовщик 1 выдает необходимый инвентарь и оборудование.

2.3. Кладовщик 2 выдает партию моркови.

2.4. Сортировщик принимает морковь, удаляет некачественную.

2.5. Инженер готовит оборудование для отжима и стерилизации.

2.6. Работник линии 1 моет морковь.

2.7. Работник линии 2 режет на куски.

2.8. Работник линии 3 кладет в соковыжималку.

2.9. Работник линии 4 собирает сок.

2.10. Работник линии 5 очищает соковыжималку после работы.

2.11. Работник линии 6 фильтрует сок.

2.12. Работник линии 7 стерилизует сок.

2.13. Фасовщик разливает сок в тары.

2.14. Упаковщик фасует тары в коробку.

2.15. Грузчик складывает коробки.

2.16. Уборщик следит за чистотой и убирает рабочие места после окончания работы.

2.17. Руководитель фиксирует весь процесс и в случае необходимости вносит коррективы.

Второе межраундное обсуждение:

1. Участники и руководители собираются в информационном секторе и обсуждают затруднения, возникающие на отдельных шагах процесса. Фиксируют их.

2. Тренер организует сбор проблем, возникающих на каждом шаге и их описание.

3. Участники и руководители совместно рисуют траекторию передвижения работников - диаграмму Спагетти, выявляют потери в передвижениях.

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

5. Результаты заносятся в контрольные листы потерь по SQDCM (2-ой анализ результатов).

6. Участники, выступающие в роли руководителей, совместно определяют ТОП 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.

7. Участники меняются ролями.

3. 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. Тренер представляет динамику показателей выполнения заказа, качества работы и эффективности производственного процесса в каждом раунде.
3. Тренер организует дискуссию по итогам фабрики процессов, участники делятся своими мнениями о применимости инструментов бережливого производства на своих рабочих местах в повседневной жизни.
4. Участники организованно сдают инвентарь.
5. Тренер прощается с участниками фабрики.

Свободная деловая игра «Потери в сказках».

Цель: закрепить понятие «потери» через творческий поиск решений.

Необходимое оборудование:

1. Бумага формата А4;
2. Карандаши.

Алгоритм организации игры:

1. Участникам разбиться на пары и сесть за стол рядом с партнёром. Теперь вы одна команда. Предлагается вспомнить 7 видов потерь.
2. Предложить участникам вспомнить сюжеты сказок: Федорино горе, Вовка в тридевятом царстве, Горшочек каши, Три поросенка, Золушка.
3. Предложить найти потери в данных сказках.
4. Предложить участникам вспомнить другие сказки, где присутствуют потери.

Рефлексия: сложно ли было найти потери в предложенных сказках?

Деловая игра «Молчанка».

Цель: развитие коллективного взаимодействия, налаживание психологического климата в группе.

Необходимое оборудование:

1. Бумага формата А4;
2. Карандаши.

Алгоритм организации игры:

5. Участникам разбиться на пары и сесть за стол рядом с партнёром. Теперь вы одна команда, которая должна нарисовать картину. Вам даётся один только карандаш. Вы должны по очереди рисовать одну картину, передавая, друг другу карандаш. В этой игре есть такое правило – нельзя разговаривать во время рисования. На рисунок вам отводится 5 минут.

Рефлексия:

Что ты нарисовал, работая в паре?

Сложно ли вам было рисовать молча?

Пришел ли ты к единому мнению со своим партнером?

Трудно ли тебе было оттого, что изображение постоянно менялось?

Деловая игра «Психология безопасности».

Цель: создать благоприятную психологическую атмосферу, максимально мобилизующую внутренние возможности ее участников.

Необходимое оборудование:

5. Бумага А4;
6. Карандаши;
7. Ручки;
8. Фигуры: красный круг, зеленый треугольник, желтый квадрат (по набору каждому участнику).

Алгоритм организации игры 1:

6. Ответьте на вопросы, используя фигуры разного цвета (на столе у каждого 3 фигуры: красный круг соответствует ответу «НЕТ», зеленый треугольник – ответу «ДА», желтый квадрат – ответу «МОЖЕТ БЫТЬ»). Поднимать фигуру ту, которая соответствует вашему ответу. Звучит вопрос, участники отвечают на вопросы, поднимая фигуры определенного цвета.

Вопросы:

1. Я считаю, что недостатки людей также естественны, как дождь, и потому отношусь к ним терпимо.
2. Во всех своих неприятностях, прежде всего, виню себя.
3. Никогда не скучаю, даже если пребываю в одиночестве.
4. Смогли бы вы помочь другим в ущерб себе?
5. Считаете ли вы, что цель оправдывает средства?
6. Согласны ли вы с пословицей «Один в поле НЕ воин»?
7. Считаете ли, что в большинстве случаев вы правы?
8. Знаете ли вы себя полностью?
9. Трудно ли вас вывести на откровенное хамство?
10. Во всех делах во главу угла ставлю принцип «Не нарушай естественный ход событий».

Рефлексия:

1. Были ли вопросы, над которыми Вы раньше не задумывались?
2. Открыл ли кто из вас что-то новое для себя?

Алгоритм организации игры 2:

1. Участникам разбиться на группы.
2. Нарисовать овал во весь лист, пусть это будет лицо группы. Для того чтобы оживить его, нарисовать:
 - вместо глаз то, на что вы больше всего любите смотреть;
 - вместо носа то, чем вы больше всего любите дышать, что вам нравится нюхать;
 - вместо рта то, о чем больше всего любите говорить;
 - вместо ушей то, что больше всего любите слушать;
 - вместо волос - опишите свои мечты.

Рефлексия: предлагаю вам, используя нарисованный образ, представить свою группу. Нашлись ли в группе люди со схожими интересами?

Деловая игра «Взаимодействие».

Цель: создать благоприятную психологическую атмосферу, максимально мобилизующую внутренние возможности ее участников.

Необходимое оборудование:

9. Бумага А4;
10. Карандаши;
11. Ручки;
12. Заготовленные заранее индивидуальные задания.

Алгоритм организации игры:

3. Участникам разбиться на группы.
4. Каждому участнику группы даются индивидуальные задания: кратко прописаны на отдельных листах, каждый лист является строго конфиденциальным для одного участника. Например, «Школа должна иметь 10 этажей» – листок с такой надписью вручается одному участнику, он не имеет права никому его показывать, обязан сделать так, чтобы нарисованная совместно школа имела именно 10 этажей! Второе задание: «Вся школа имеет коричневый контур» – это задание для следующего участника. «Над школой развивается зеленый флаг», «В школе всего 6 окон» и т.д.
5. Участникам запрещено разговаривать и вообще как-нибудь использовать голос. Для азарта подключается секундомер.
6. Группам необходимо нарисовать совместно школу.

Рефлексия:

1. Были ли вам сложно выполнить свое задание?
2. Что показалось сложнее всего?

Деловая игра «Сплетни».

Цель: выработка навыков конструктивного выхода из сложившейся ситуации, развитие коллективного взаимодействия.

Алгоритм организации игры:

Выбирается 3-4 человека, которые уходят за дверь. Им предстоит, заходя в кабинет, передавать информацию друг другу. Ведущий первому участнику читает текст 1 раз. Затем в комнату заходит следующий участник, которому первый рассказывает всё что запомнил. Второй участник передаёт полученную информацию третьему и т.д. После выполнения этого задания последним участником ведущий зачитывает первоначальный текст.

Примерный текст: В одной из московских квартир обитал дрессированный шимпанзе Иннокентий, одетый в желтую майку, синие шорты и красную кепку. Однажды через форточку в квартиру влез вор и стал открывать ящики шкафа, в надежде найти какие-либо ценные вещи. И тут из-за угла высунулось дуло ружья и появился козырёк кепки, а за ним и появился сам шимпанзе с оружием в руках. Вор от неожиданности выронил из рук ящик и всё содержимое с грохотом высыпалось на пол. Не понимая, как поступит животное дальше, вор моментально вытащил сотовый телефон, набрал номер

милиции. Ровно через 20 минут появились сотрудники милиции. Они выменяли у шимпанзе ружьё на банан, а вора забрали в отделение.

Рефлексия: Что же вам напоминает эта игра?

Что вы сами делаете для того, чтобы про вас сплетничали или, наоборот, не сплетничали?

Можно ли управлять этим процессом?

Деловая игра «Шарады».

Цель: способствовать выявлению и формированию интеллектуально-творческого потенциала личности.

Необходимое оборудование:

1. Бумага А4;
2. Карандаши.
3. Ручки.

Алгоритм организации игры:

Участникам разбиться на пары и сесть за стол рядом с партнёром. Сначала необходимо отгадать части слова, из которых складывается целое. Затем сложить слово из частей. На каждую шараду отводится 10 минут.

Например:

1. Начало деревом зовется,
Конец — читатели мои.
Здесь в книге целое найдется,
И в каждой строчке есть они. (БУК-ВЫ)
2. Мой первый слог найдешь тогда,
Когда в котле кипит вода.
Местоимение — слог второй,
А в целом — школьный столик твой. (ПАР-ТЫ)
3. Слог первый мой — предлог,
Второй — летний дом,
А целое порой
Решается с трудом. (ЗА-ДАЧА)
4. Первый слог мой — предлог,
Второй — достоин порицания,
А вместе все — животного название. (О-ЛЕНЬ)
5. Моё начало — буква алфавита,
Она всегда шипит сердито.
Второго — корабли боятся
И обойти его стремятся.
А целое весной жужжит:
То сядет на цветок, то снова полетит. (Ш-МЕЛЬ)
6. И нужно же было
Такому случиться!
В два слога записана
Черная птица.

А далее кем-то
 Записан был в срок
 Одним только слогом
 Колючий зверек.
 Короткое слово, ребята,
 А в нем название города
 Мы узнаем. (ВОРОН-ЕЖ)

Рефлексия:

Насколько сложно было выполнять задания?
 Пришел ли ты к единому мнению со своим партнером?

Деловая игра «Моя визитка».

Цель: способствовать воспитанию внутренней свободы, способности к самореализации и самоопределению.

Необходимое оборудование:

1. Бумага А4;
2. Карандаши;
3. Ручки.

Алгоритм организации игры:

1. Составьте интересный рассказ о себе, используя крылатые выражения, девизы жизни, стихотворения, рисунки и т. п. Максимально проявите свои творческие способности, ведь вы представляете себя.
2. Представьте свою визитку перед классом в течении пары минут.

Рефлексия:

Сложно было дать себе самому характеристику?
 Вы боялись презентовать себя перед классом? Почему? Какой реакции боялись больше всего?
 Покажете свою визитку дома своим близким?

2.6. Организационно – педагогические условия

Кадровое обеспечение образовательного процесса

Программу «Бережливые игры» реализует педагог дополнительного образования, прошедший курсы по дисциплине «Основы и инструменты бережливого производства», соответствующее профилю программы и удовлетворяющий его квалификационным требованиям.

Список литературы

1. Бережливое производство. Визуализация. ГОСТ Р 56907—2016.
2. Бережливое производство. Основные положения и словарь. ГОСТ Р 56020—2014.
3. Бережливое производство. Основные методы и инструменты. ГОСТ Р 56407—2015.
4. Бережливое производство. Стандартизация работы. ГОСТ Р 56908—2016.

5. Давыдова Н.С. Бережливое производство как философия жизни. В мыслях и притчах // «Издательские решения», 2019.
6. Давыдова Н.С. Бережливое управление в контексте спиральной динамики. Бережливое звучание // «Издательские решения», 2021.
7. Пугал Н.А., Лаврова В.Н., Зверев И.Д. Практикум по курсу «Основы Экологии». Учебно – методический комплект, Москва.
8. Рязанцев В.К., Горетов В.П., Стрельникова Т.Д., Бондарева Е.В. Введение в экологию. Учебно-методическое пособие. Липецк:2001.
9. Мансурова С.Е., Кокуева Г.Н. Следим за окружающей средой нашего города: 9 -11 кл.: Школьный практикум. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001. – 112 с.
10. Балабанова В.В., Максимцева Т.А. «Предметные недели в школе: биология, экология, здоровый образ жизни» - Волгоград: Учитель, 2003.
11. Божович, Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте / Л.И. Божович. – Спб.: 2009. – 398 с.

Материально-техническое обеспечение

1. Учебно-дидактический материал (проектные игры).
2. Бумага А4.
3. Ручки.
4. Цветные карандаши.
5. Маркеры.
6. Стикеры.
7. Конверты: зеленый, желтый и красный по 2 шт.
8. Конверты белые.
9. Ножницы.
10. Бумага А3.

2.7 Рабочие программы воспитания

Рабочая программа воспитания 1год обучения

Цель: создание условий для развития бережливой личности, способной к самодисциплине.

Задачи:

- формировать у обучающихся осознание значимости нравственного поведения в обществе;
- формировать основы интеллектуальной культуры обучающихся, развивать их кругозор и любознательность;
- формировать у обучающихся осознания значимости сохранения и укрепления здоровья;
- формирование у обучающихся основ правовой культуры;
- формирование у обучающихся финансовой грамотности.

Ожидаемые результаты:

- демонстрация основ нравственного самосознания личности;
- умение видеть прекрасное в жизни, природе, труде;

- умение сохранять и поддерживать собственное здоровье;
- умение отвечать за свои поступки и совершать осознанный выбор.

Содержание

Участие в городской воспитательной акции.

Викторина по ПДД «Берегись на дороге».

«Жалобная книга природы» (викторина, беседа).

«Минутка здоровья» (презентации).

Мультимедийная экскурсия «Россия- наш дом».

Беседа «Человек культурный».

Эстафета финансовой грамотности (викторина).

Конкурсная программа, посвященная Дню защитника Отечества и 8 Марта «Самый первый!».

Викторина «О культуре поведения в школе».

«Георгиевская ленточка» (мастер-класс к 9 мая).

Работа с родителями. Выставка рисунков «Бережливый человек».

Анкетирование «Удовлетворенность образовательным процессом».

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Мероприятие	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
1.	Участие в городской воспитательной акции.	В течение года	
2.	Викторина по ПДД «Берегись на дороге».	сентябрь	
3.	«Жалобная книга природы» (викторина, беседа).	октябрь	
4.	«Минутка здоровья» (презентации).	ноябрь	
5.	Мультимедийная экскурсия «Россия- наш дом».	декабрь	
6.	Беседа «Человек культурный».	январь	
7.	Эстафета финансовой грамотности (викторина).	февраль	
8.	Конкурсная программа, посвященная Дню защитника Отечества и 8 Марта «Самый первый!».	март	
9.	Викторина «О культуре поведения в школе».	апрель	
11.	«Георгиевская ленточка» (мастер-класс к 9 мая).	май	
12.	<i>Работа с родителями.</i> Выставка рисунков «Бережливый человек». Анкетирование «Удовлетворенность образовательным процессом».	май	

Рабочая программа воспитания 2 год обучения

Цель: создание условий для развития бережливой, культурной, физически здоровой личности, способной к творчеству и самоопределению.

Задачи:

- формировать у обучающихся способность к саморазвитию;
- формировать представления о ценностях и принципах ЗОЖ;
- формировать представления о традициях и культуре нашей страны.

Ожидаемые результаты:

- проявление критичности к собственным намерениям, мыслям и поступкам;
- осознание культурных ценности и семейных традиций.

Содержание

Участие в городской воспитательной акции.

Викторина «Безопасность - жизнь».

Викторина «Здоровые привычки».

Беседа «Мы вместе».

Викторина «Памятка по финансовой грамотности».

Квест «Зимние традиции».

Фестиваль традиционной культуры.

Конкурсная программа, посвященная Дню защитника Отечества и 8 Марта «Что нас объединяет?».

Викторина «Есть ли права у героев сказок?».

Беседа «Маленькие герои войны».

Работа с родителями. Беседа «Дневник объединения».

Календарный план воспитательной работы

№п/п	Мероприятие	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
1.	Участие в городской воспитательной акции.	В течение года	
2.	Викторина «Безопасность - жизнь».	сентябрь	
3.	Викторина «Здоровые привычки».	октябрь	
4.	Беседа «Мы вместе».	ноябрь	
5.	Викторина «Памятка по финансовой грамотности».	декабрь	
6.	Квест «Зимние традиции».	январь	
7.	Фестиваль традиционной культуры.	февраль	
8.	Конкурсная программа, посвященная Дню защитника Отечества и 8 Марта «Что нас объединяет?».	март	
9.	Викторина «Есть ли права у героев сказок?».	апрель	

10.	Беседа «Маленькие герои войны».	май	
11.	<i>Работа с родителями.</i> Беседа «Дневник объединения».	май	

Рабочая программа воспитания 3 год обучения

Цель: способствовать становлению бережливой личности, способной к творчеству и самоопределению в обществе, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества.

Задачи:

- развивать ключевые компетенции личности (учебную, социально-культурную, коммуникативную, толерантную и адаптивную);
- формировать представления о гражданственности, патриотизме, уважении к правам, свободам и обязанностям человека;
- развивать творческое отношение к учению, труду, жизни.

Ожидаемые результаты:

- раскрытие способностей к самостоятельным поступкам и действиям, совершаемым на основе морального выбора;
- умение видеть прекрасное в жизни, природе, труде;
- проявление критичности к собственным намерениям, мыслям и поступкам.

Содержание

Участие в городской воспитательной акции.

Квест «Тропа безопасности».

Беседа «Профессии на защите природы».

Викторина «Покупки. Как грамотно их совершать?»

Беседа «Обычаи и традиции родного края».

Квест «Экология».

Участие в акции «Поможем птицам зимой».

Викторина «Профессии женские и не очень».

Беседа «Я – гражданин России!».

Конкурс рисунков «Мир, труд, май!».

Конкурс рисунков «Мир, труд, май!».

Работа с родителями. Личные беседы. Выставка рисунков «Мир, труд, май!».

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Мероприятие	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
1.	Участие в городской воспитательной акции.	В течение года	
2.	Квест «Тропа безопасности».	сентябрь	
3.	Беседа «Профессии на защите природы».	октябрь	

4.	Викторина «Покупки. Как грамотно их совершать?»	ноябрь	
5.	Беседа «Обычаи и традиции родного края».	декабрь	
6.	Квест «Экология».	январь	
7.	Участие в акции «Поможем птицам зимой».	февраль	
8.	Викторина «Профессии женские и не очень».	март	
9.	Беседа «Я – гражданин России!».	апрель	
10.	Конкурс рисунков «Мир, труд, май!».	май	
11.	<i>Работа с родителями. Личные беседы. Выставка рисунков «Мир, труд, май!».</i>	май	

Рабочая программа воспитания 4 год обучения

Цель: способствовать становлению бережливой личности, способной к самоактуализации и самоопределению в обществе, обладающей актуальными знаниями и умениями, способной реализовать свой потенциал в условиях современного общества.

Задачи:

- развивать ключевые компетенции бережливой личности (социально-культурную, коммуникативную, толерантную, адаптивную, эффективность, креативность);
- развивать творческое отношение к учению, труду, жизни.

Ожидаемые результаты:

- проявление креативности в образовательном процессе, умение адаптироваться в быстро меняющихся условиях;
- умение видеть прекрасное в жизни, природе, труде;
- проявление эффективной коммуникации.

Содержание

Участие в городской воспитательной акции.

Квест «Безопасность вокруг нас».

Мастер-класс «Подарок учителю».

Беседа «Мои увлечения».

Беседа «Профессии будущего».

Викторина «Экономика и финансы».

Квест «Если хочешь быть здоров...!».

Беседа «Культура будущего поколения».

Викторина «Традиционные зимние праздники нашей страны».

Квест «Эволюция».

Участие в акции «Поможем птицам зимой».

Мастер-класс «Любимым защитникам».

Викторина «Девчонки и мальчишки».

Викторина «День леса».

Беседа «Я – гражданин России!».

Викторина «Защитим Землю».

Конкурс рисунков «Бережливая личность».

Работа с родителями. Личные беседы. Выставка рисунков «Бережливая личность».

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Мероприятие	Дата проведения по плану	Дата проведения по факту
1.	Участие в городской воспитательной акции.	В течение года	
2.	Квест «Безопасность вокруг нас».	сентябрь	
3.	Мастер-класс «Подарок учителю».	сентябрь	
4.	Беседа «Мои увлечения».	октябрь	
5.	Беседа «Профессии будущего».	октябрь	
6.	Викторина «Экономика и финансы».	октябрь	
7.	Квест «Если хочешь быть здоров...!».	ноябрь	
8.	Беседа «Культура будущего поколения».	ноябрь	
9.	Викторина «Традиционные зимние праздники нашей страны».	декабрь	
10.	Квест «Эволюция».	январь	
11.	Участие в акции «Поможем птицам зимой».	январь	
12.	Мастер-класс «Любимым защитникам».	февраль	
13.	Викторина «Девчонки и мальчишки».	март	
14.	Викторина «День леса».	март	
15.	Беседа «Я – гражданин России!».	апрель	
16.	Викторина «Защитим Землю».	апрель	
17.	Конкурс рисунков «Бережливая личность».	май	
18.	<i>Работа с родителями.</i> Личные беседы. Выставка рисунков «Бережливая личность».	май	

2.8 Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Наименование мероприятия	Сроки проведения	Примечание
1	Месячник «Мир моих увлечений»	(1-30 сентября)	

2	<i>Операция «Внимание – дети»</i>	<i>(1-11 сентября)</i>	
3	<i>Месячник «Здоровье»</i>	<i>(16 ноября – 16 декабря)</i>	
4	<i>Декада правовых знаний</i>	<i>(16-23 апреля)</i>	
5	<i>Городская воспитательная акция «.....»</i>	<i>(в течение года)</i>	
6	<i>Экологическая акция «Чистый город» (городские субботники)</i>	<i>(в течение года)</i>	
7	<i>Знаменательные календарные даты</i>	<i>(в течение года)</i>	
8	<i>Работа с родителями</i>	<i>(в течение года)</i>	

2.9 Формы аттестации

В ходе реализации программы промежуточная аттестация осуществляется следующими видами: входной контроль, текущий контроль, тематический контроль, промежуточная аттестация.

В начале учебного года осуществляется входной контроль.

Цель - для определения уровня развития детей и их творческих способностей.

Формы – беседа, опрос, педагогическое наблюдение.

В течение всего учебного года осуществляется текущий контроль.

Цель -определить степень усвоения учащимися учебного материала, их готовность к восприятию нового.

Формы контроля – педагогическое наблюдение в ходе деловой игры и фабрики процессов.

Промежуточная аттестация проводится ежегодно в конце учебного года.

Цель - определение уровня развития учащихся, уровня освоения практической деятельности, ориентирование учащихся на эмоционально-ценностные отношения и социально-значимую деятельность.

Форма – викторина.