**УДК 33**

**Киселева А.Г.**  
студентка группы 23Л-1  
ОГАПОУ «Ульяновский Авиационный Колледж- Межрегиональный Центр Компетенций»  
(г. Ульяновск, Россия)

**ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ В ОБУЧЕНИИ ЛОГИСТИКЕ: ПРИМЕНЕНИЕ ИГРЫ 'КРОССДОК' ДЛЯ ИЗУЧЕНИЯ УПРАВЛЕНИЯ ПОСТАВКАМИ**

***Актуальность:*** *современные условия ведения бизнеса требуют от специалистов в области логистики не только теоретических знаний, но и практических навыков. Игровые методики обучения становятся все более популярными, так как они позволяют создать динамичную и вовлеченную образовательную среду. Игра "Кроссдок" представляет собой эффективный инструмент для изучения логистических процессов, позволяя участникам на практике осваивать принципы управления поставками и оптимизации логистических цепочек.*

***Ключевые слова:*** *логистика. игровая методика, оптимизация.*

**UDC 33**

Kiseleva A.G.  
Student of group 23L-1  
OGAPOU "Ulyanovsk Aviation College - Interregional Center of Competences"  
(Ulyanovsk, Russia)

**GAMIFIED METHODS IN LOGISTICS EDUCATION: APPLICATION OF THE 'CROSS-DOCK' GAME FOR LEARNING SUPPLY CHAIN MANAGEMENT**

***Relevance:****Modern business conditions require logistics professionals to possess not only theoretical knowledge but also practical skills. Gamified teaching methods are becoming increasingly popular as they create a dynamic and engaging learning environment. The 'Cross-dock' game is an effective tool for studying logistics processes, allowing participants to practically master the principles of supply chain management and the optimization of logistics chains.*

***Keywords:****logistics, gamified methodology, optimization.*

Цель данной статьи – проанализировать использование игры "Кроссдок" как метода обучения логистическим процессам в управлении поставками, выявить преимущества игрового подхода и предложить рекомендации по его внедрению в образовательные программы.

В последние годы наблюдается рост интереса к игровым методам обучения в различных областях, включая логистику. Традиционные методы преподавания зачастую оказываются недостаточно эффективными для формирования практических навыков. Игра "Кроссдок" предоставляет уникальную возможность для студентов и специалистов погрузиться в мир логистики через симуляцию реальных бизнес-процессов.

Игровая форма обучения позволяет участникам не только усваивать теоретические знания, но и применять их на практике. В процессе игры "Кроссдок" участники сталкиваются с различными сценариями, связанными с управлением поставками, что способствует развитию критического мышления, аналитических способностей и навыков командной работы.

Игра "Кроссдок" моделирует процессы распределения и обработки грузов на складах. Участники делятся на команды и выполняют различные роли, такие как менеджеры по логистике, операторы складов и транспортные координаторы. Это создает условия для принятия решений в реальном времени и анализа последствий этих решений.

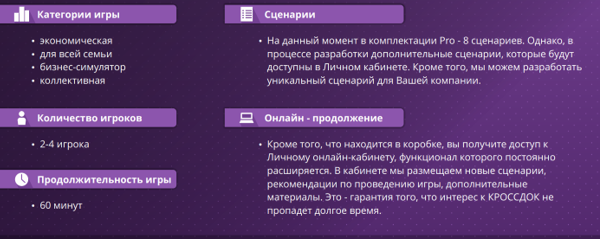


Рисунок 1- Основная информация

1. **Управление запасами:** Участники учатся оптимизировать запасы, учитывая спрос и предложение.  
   2. **Планирование маршрутов:** Игра позволяет проанализировать эффективность различных маршрутов доставки.  
   3. **Командная работа:** Участники развивают навыки взаимодействия и коммуникации в команде, что является ключевым аспектом успешного управления поставками.

Игровые методы обучения обладают рядом преимуществ:

**Повышение мотивации и вовлеченности:** Игровой формат делает обучение более интересным и динамичным, стимулирует активное участие студентов.

**Развитие практических навыков:** Игры позволяют применять теоретические знания на практике, принимать решения и анализировать их последствия.

**Формирование командной работы:** Многие логистические игры, включая «КроссДок», предполагают работу в команде, что способствует развитию коммуникативных навыков и умения работать в коллективе.

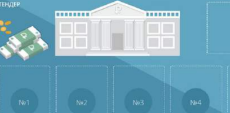
**Снижение стресса от ошибок:** В игровой среде ошибки не имеют серьезных последствий, что позволяет студентам экспериментировать и учиться на своих ошибках без страха неудачи.

Имитация реального бизнес-сценария делает игру не только захватывающей, но и полезной.

Коммуникации

Общайтесь во время игры, учитесь и получайте удовольствие! 

Тендер

Оттачивайте навыки работы по тендерам, просчитывайте и выдвигайте предложения 

Путь

Симуляция реального процесса доставки от базы поставщика до базы заказчика 

Фишки

Фишки в игре - это реальный транспорт, паллеты и контейнеры

Рисунок 1.1- Логистические процессы в игре «Кроссдок»

Преимущества игрового подхода:

**Вовлеченность:** Игровой формат повышает интерес студентов к изучаемому материалу.  
- **Практическое применение:** Участники могут применять теоретические знания на практике, что способствует лучшему усвоению информации.  
- **Безопасная среда для экспериментов:** Игра предоставляет возможность пробовать различные стратегии без риска для реального бизнеса.

Для успешного внедрения игры "Кроссдок" в образовательные программы рекомендуется:

1. Интеграция с теорией: Сочетать игровые занятия с лекциями и семинарами по логистике для более глубокого понимания материала.

2. Обратная связь: Предоставлять участникам возможность обсуждать свои действия и решения после игры, что поможет закрепить полученные знания.

3. Модерирование: Привлекать опытных преподавателей или практиков для ведения игр и анализа результатов.

**Игра «КроссДок» как инструмент обучения:**

«КроссДок» – это бизнес-симуляция, в которой участники управляют виртуальной компанией, занимающейся оптовой торговлей. Игра моделирует процессы закупки, хранения, распределения и продажи товаров, позволяя студентам:

**Планировать закупки:** Учитывать спрос, прогнозировать продажи, оптимизировать запасы.

**Управлять складом:** Организовывать приемку, хранение и отгрузку товаров, контролировать складские запасы.

**Взаимодействовать с поставщиками:** Выбирать поставщиков, договариваться о ценах и условиях поставки.

**Анализировать финансовые показатели:** Контролировать прибыльность компании, оптимизировать затраты.

**Применение «КроссДок» в образовательном процессе:**

Игра «КроссДок» может быть интегрирована в учебный процесс по дисциплинам, связанным с управлением цепями поставок, складской логистикой и управлением запасами. Она может использоваться как:

**Самостоятельное учебное задание:** Студенты играют в «КроссДок» индивидуально или в командах, выполняя задания преподавателя.

**Часть практического занятия:** Игра используется для закрепления теоретического материала и отработки практических навыков.

**Формат проведения контрольных работ и экзаменов:** Результаты игры могут служить оценкой знаний и умений студентов.

Таким образом, игра "Кроссдок" представляет собой эффективный инструмент для обучения логистическим процессам в управлении поставками. Использование игровых методов позволяет создать увлекательную и продуктивную образовательную среду, способствующую развитию необходимых навыков у студентов и специалистов. Внедрение таких подходов в учебный процесс может значительно повысить качество образования в области логистики и управления поставками.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:**

1. Баранов, А. В. Игра как метод обучения: опыт применения в логистике. Логистика и управление, 2021. № 3. С. 45-50.
2. Васильев, С. П. Кроссдок в логистике: теоретические аспекты и практика. Логистика, 2020. Т. 12. № 4. С. 20-30.
3. Громова, Н. И. Игровые технологии в образовании: взгляд изнутри. Образование и общество, 2022. № 7. С. 33-39.
4. Денисов, В. А. Использование игр в учебном процессе: методические рекомендации. Журнал педагогических исследований, 2021. Т. 29. № 2. С. 12-18.
5. Ефимова, Т. С. Обучение через игру: развитие навыков управления поставками. Логистика и бизнес, 2023. № 5. С. 55-60.
6. Жуков, И. М. Игровые методы в обучении. Современные педагогические технологии, 2020. Т. 15. № 1. С. 89-94.

|  |  |
| --- | --- |
| **Анкета авторов** | **Автор 1** |
| Фамилия, имя, отчество автора (полностью) | Киселева Анастасия Германовна |
| Город | Ульяновск, Россия |
| Место работы или учебы (полностью) | ОГАПОУ «Ульяновский Авиационный Колледж- Межрегиональный Центр Компетенций» |
| Должность или курс с указанием кафедры или подразделения | Студентка 2 курса группы 23Л-1 |
| Ученая степень, ученое звание (при наличии) |  |
| E-mail | akiseleva011@gmail.com |
| Необходим ли сертификат и справка для автора? (да/нет) | да |
| Название статьи | Логистика в эпоху электронной коммерции: как онлайн-торговля меняет привычные процессы |
| Раздел (секция) публикации | Экономика |
| Количество страниц | 6 страниц |