

ÉszLánc, azaz egy ellátási lánc elméletét oktató és gyakorlatát szimuláló társasjáték

Marczali Dorottya

Ellátáslánc-menedzsment, Msc. levelező

Agrárlogisztika, Kereskedelem és Marketing Tanszék

dr. Lehota Zsuzsanna adjunktus (Agrár- és Élelmiszergazdasági Intézet)

Absztrakt

Jelen diplomadolgozat célja, hogy bemutassa a játék alapú tanulás elméleti hátterét, az edukációs társasjátékok oktatási lehetőségeit, valamint az ezekre épülő, saját fejlesztésű ÉszLánc társasjátékok, annak megalkotási és tesztelési folyamatával együtt. A dolgozat tehát egy olyan edukációs társasjáték megalkotásával foglalkozik, melynek során az ellátási láncról elméleti tudás sajátítható el, valamint szituációkon keresztül annak gyakorlati működése is megismerhető.

A szakirodalmi áttekintés két fő irányra épült: egyrészt az edukációs játékok elméleti alapjaira, másrészt az ellátási lánc menedzsment gyakorlati és elméleti fogalomrendszerére. Bemutatja, hogy a társasjátékok hatékony eszközei lehetnek az oktatásnak, mivel képesek a tanulást élményszerűvé, motiválóvá és aktívvá tenni. A szakirodalom szerint a játékos forma segíti a kooperatív tanulást, fejleszti a problémamegoldó és döntéshozatali készségeket, valamint elősegíti a gyakorlati ismeretek alkalmazását biztonságos, mégis verseny szerű környezetben (Perrotta et al., 2013 Treher, 2011). Hawkins (2013) elmélete szerint a tanulási célú társasjáték akkor hatékony, ha világos koncepcióval, saját történettel és koherens szabályrendszerrel rendelkezik, amelyben a játékosok interakcióba léphetnek a környezettel és egymással. A dolgozat szakirodalmi áttekintésének másik fő ága az ellátási láncról szóló szakirodalmi áttekintés, azt a tudást foglalja magában, mely az ÉszLánc során elsajátítható. Összefoglalást ad a terület alapfogalmairól és logikájáról. Bemutatja, hogy az ellátási lánc olyan összetett rendszer, amelyben a beszerzéstől a termelésen és elosztáson át a vevőig minden folyamat és szereplő egymással szoros kölcsönhatásban működik (Demeter, 2017 Lysons & Farrington, 2020). Hangsúlyozza, hogy az ellátási lánc hatékonyságának kulcsa a koordináció, az információáramlás és a bizalom, mivel a lánc minden tagja csak akkor lehet sikeres, ha a teljes rendszer összehangoltan működik.

Fontos szerepet kap a rugalmasság és az alkalmazkodóképesség is, hiszen a globális piacokon egyetlen zavar is komoly fennakadást okozhat a folyamatokban (Vörösmarty & Tátrai, 2016).

A források kiemelik, hogy a modern ellátási lánc nem csupán logisztikai, hanem stratégiai tevékenység, amely magában foglalja az értékteremtést, a kockázatkezelést és a fenntarthatósági szempontokat is.

A diplomadolgozatban bemutatott ÉszLánc társasjáték két egymásra épülő részből áll: az ÉszLáncIQ tudásalapú kérdés-válasz rendszerrel fejleszti az elméleti ismereteket, míg az ÉszLáncRUN szimulációs játékként az ellátási lánc működését és döntési helyzeteket modellezi. A játék célja, hogy a résztvevők megismerjék az ellátási lánc öt kulcselemét – a beszállítókat, beszerzést, termelést, elosztást és vevőket – és megértsék azok működését és egymással való kapcsolatát. A két játékrész önállóan is játszható, de együtt egy komplex tanulási folyamatot alkotnak. A fejlesztési folyamat során a játék tesztelés háromszor történt meg. Az első, ÉszLáncIQ-val történő próbajáték tapasztalatai alapján több fejlesztés is beépítésre került: extra kérdéskártyák, új játéktábla-struktúra alakult ki és az útvonalválasztás szabadsága révén nőtt a stratégiai gondolkodás szerepe. Az ÉszLáncRUN-n első tesztelése után a visszajelzések alapján eseménykártyák bevezetésével lett izgalmasabb, kiszámíthatatlanabb és ezáltal életszerűbb a játék.

A harmadik próbajáték résztvevőinek – a teljes ÉszLánc játék tesztelése után –elégedettségi kérdőívre adott válaszai igazolják, hogy a játék növeli a tanulók motivációját és hozzájárul az ismeretek elmélyítéséhez. Túlnyomó többsége pozitívan értékelt a játékot mind tanulási, mind szórakozási szempontból. Kiemelték a játék logikus felépítését, érthető szabályait és a tanulás élményszerűségét. A próbajáték után kitöltött tudáspróba célja az volt, hogy felmérje, a játék hozzá tudott-e járulni az elméleti ismeretek bővítéséhez és a fogalmak gyakorlati alkalmazásához. A megoldásokból látható, a játékban való aktív részvétel segíti a tudás elsajátítását.

Treher (2011) leírja, hogy „akárcsak a gyerekek, a felnőttek is élvezik a tanulást, ha azt szórakoztatónak érzékelik, így a jól megtervezett társasjátékok hatékony és értékes tanulási eszközök”. Az ÉszLánc társasjáték ezt az elvet követve valódi élményalapú tanulást kínál.