

游戏引导、寓教于乐

——《供应链管理》课程思政示范课程案例

游戏引导、寓教于乐

——《供应链管理》课程思政示范课程案例

一、课程基本信息

授课主题	单元一 供应链管理基础	授课时长	45 分钟（1 学时）
授课章节	任务四 供应链的优化	授课教师	王艳
授课对象	物流管理专业（二年级）	使用教材	供应链管理（高等教育出版社）

二、学情分析

（一）学生知识经验分析

1. 已经完成前导课程和 SCM 基本概念学习，掌握了构建供应链的基本原则，明确了供应链的涟漪效应和牛鞭效应原理。

2. 理论知识掌握不够牢固，知识点之间的关系不明晰，对各节点之间的关系影响理解不深刻。

教学策略：教学过程注重将前导课程和本课程已学习过的知识点有机结合，通过从第一堂课开始画思维导图，进而在每一次课程中补充思维导图内容的知识点串联方式，让学生厘清知识点之间的相互关系，更好的从整体角度进行学习。

（二）学生学习能力分析

1. 已经能熟练使用微助教平台，操作移动设备终端的能力较强。

2. 学生思维活跃，天马行空想法居多，但是不擅长将想法表达出来。

3. 自主学习能力相对较差，计划性不强，基本没有学习规划。

教学策略：首先，以学生学习成效为中心，多采用学生参与式教学方法，让学生在参与教学任务活动中，不知不觉让学生习惯主动问、主动学，养成自主学习的好习惯。其次，将学生的手机应用起来，让学生通过操作手机参与课堂互动，更新学生对手机只有通信功能和娱乐功能的认知观念，充分发挥移动端对学习的促进作用。

（三）学生思想状况分析

1. 学生思想主流是健康向上的，热爱祖国、热爱集体。能较好的认识自我、接纳自我。

2. 学生团队意识逐步建立，可以较快理解供应链合作思想，有利于以小组为单位开展本次小组游戏互动

3. 存在一些以自我为中心的思想，导致对社会、对他人缺乏责任感。

教学策略：教学过程增加自主学习的内容，拓展学习渠道，注重学生总结和分析任务的完成成效。

三、教学内容

从本节课知识点本身来看，本任务在单元一中占据重要地位，供应链的优化是供应链理论中很重要的一环，供应链的整体绩效改善，需要找出存在于供应链物流商的瓶颈、成因，学生对本节内容的掌握程度，直接影响对所构建出来的供应链绩效产出程度。

从学生个人素养角度来看，本节课重点培养学生对自我正确认知，并树立正确的人生观、价值观和世界观，更好的正视自己的优势与不足，增强优势，补齐短板，向更高的人生目标进发，为实现中华民族伟大复兴梦而努力。

（一）课堂教学目标

➤ 知识目标：

1. 熟知 TOC 理论的特征
2. 明确 TOC 理论应用领域

➤ 能力目标：

1. 识别供应链运作中的瓶颈因素

➤ 价值目标：

社会主义核心价值观、思辨思维

（二）教学知识点

TOC 约束理论

（三）教学重难点

1. 教学重点：

- （1）TOC 约束理论的思想内涵及特征
- （2）如何应用 TOC 约束理论

2. 教学难点：如何识别“瓶颈”因素，以及“瓶颈”的转换。

（四）思政资源

1. 思想政治教育素材：新木桶理论，
2. 思想政治教育元素：社会主义核心价值观，辩证唯物主义

四、教学方法与手段

1. 教学方法：角色扮演法、案例分析法
2. 教学手段：微信游戏、教学视频、微助教、PPT

五、教学过程设计

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	设计意图
课前准备	1. 出勤 2. 教学材料和学习材料	1. 开启微助教签到系统 2. 清理板书、调试教学系统	1. 手机登陆微助教平台签到 2. 检查教材、笔、笔记本、手机等学具情况	职业习惯养成
知识回顾 (3分钟)	1. 复习提问： Q1: 供应链优化的基础理论有哪些？(微助教答题) Q2: 2. 预习提问 Q3. 制约供应链运营绩效的因素有哪些？(微助教答题)	1. 准备微助教测试问题 2. 引导学生完成微助教测试题	回答微助教测试题	1. 温故而知新，巩固旧知，强化学生对供应链缺陷理论的理解。 2. 通过预习提问，检验学生预习效果，明确本次授课中重难点。 3. 采购及供应市场分析在供应链运营中的重要意义。同时激励学生的责任感和使命感。
课程导入 (2分钟)	1. 本次课性质及意义 2. 本次课考核评价 3. 本次课学习内容	1. 介绍本次课在整个单元及任务中的地位和作用，学习本节课的专业意义和社会意义。 2. 分析本次课过程考评点及考评方式。  3. 分析本次课主要学习方式与学习内容：通过指尖小游戏感受约束理论。	1. 听讲、记笔记 2. 提出对课程安排的异议	1. 强化全局观和整体意识 2. 培养思辨思维
课程实施 (37分钟)	课堂小游戏：制作汉堡游戏	1. 解读规则（工序规则、操作规则、评比规则） 2. 规则答疑	1. 理解规则并对有异议的内容提出问题	职业规范
	团队游戏（5分钟）	1. 设置指尖课堂“汉堡游戏”各项参数指标。 2. 开启游戏	1. 小组协作完成游戏	团队协作 创新思维

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	设计意图
		3. 观察各小组游戏过程和成果 4. 板书 : 课程主题、游戏结果 (生产数量、转换率)		
	分析游戏成果	1. 板书 记录学生游戏成绩 2. 引导学生回答问题: Q1. 是否所有环节都 100%利用上了? Q2. 是否所有的工时都 100%利用上了? Q3. 在产能富裕的环节, 是否投入了过多的工时? Q4. 是否做了合理的人员及工序的分工? Q5. 产生了大量的 WIP 是哪个环节投入不合理? Q6. 这个生产工序环节中, 瓶颈在哪里? 3. 利用微助教平台配合教学过程管理 4. 点评学生发言表现, 主要从语言组织、现场感染力、小组结论等方面进行点评。	1. 小组讨论游戏过程和游戏结果。围绕教师提出的问题 进行头脑风暴 2. 推选小组代表发言	团队协作 创新思维 沟通表达
	知识点: 约束理论 一、TOC 理论的概念 二、TOC 理论的特征 三、TOC 理论应用领域 四、TOC 主要技术工具	1. 板书 : 一、TOC 内涵: 管理理念和管理原则 二、TOC 理论的特征: 内部约束、外部约束 三、TOC 理论应用领域: 个人决策和职业生涯规划 四、TOC 主要技术工具: 工具一: 思维流程分析法 工具二: 物流分析法 工具三: 三步诊断法 2. 讲授 TOC 理论的概念。(结合“木桶理论” - “新木桶理论”) 3. 微助教讨论: 讨论 1: 在自己学习过程中, 学习瓶颈在哪里? 讨论 2: TOC 理论在个人决策和职业生涯规划的应用	1. 记录课堂笔记 2. 思考并回答教师提出的问题	科学求实 创新思维 辩证唯物主义: 1. 方法论 2. 矛盾的对立统一。
课程小结 (3 分钟)	1. 学习过程回顾 2. 知识点回顾 3. 学习表现评价: 重点评价小组团队协作表	1. 总结本次课中学习内容和学生表现, 重点评价各小组协作表现, 找优点找亮点, 少批评。 2. 提出问题, 为下节课学习做好铺垫。 问题:	1. 小组互评与总结 2. 对本次课中不理解或者理解不全的内容提出自己的问	职业习惯

教学环节	教学内容	教师活动	学生活动	设计意图
	现 4. 提出思考问题, 为下一节课做铺垫		题。 3. 完善课程知识点的思维导图。 4. 思考教师提出的问题	
课后拓展		设置课后拓展任务	完成课后拓展任务	培养自主学习习惯、树立持续学习和终身学习意识

六. 教学实施总结与反思

(一) 教学实施总结

1. 课前准备。本次课程在正式上课前, 通过微助教平台考核学生出勤, 平台数据作为过程考核的客观依据。本次课学生出勤率为 100%, 签到时间仅为 16 秒, 可以看出学生已经做好上课准备。



图 1 微助教平台签到截图

2. 课程导入: 通过提问的方式测试学生对已学习的知识点和价值观的理解情况。通过微助教统计数据可以看出, 学生在上次课的重点问题上掌握还是比较牢固。对于本次课的预习任务完成效果良好。

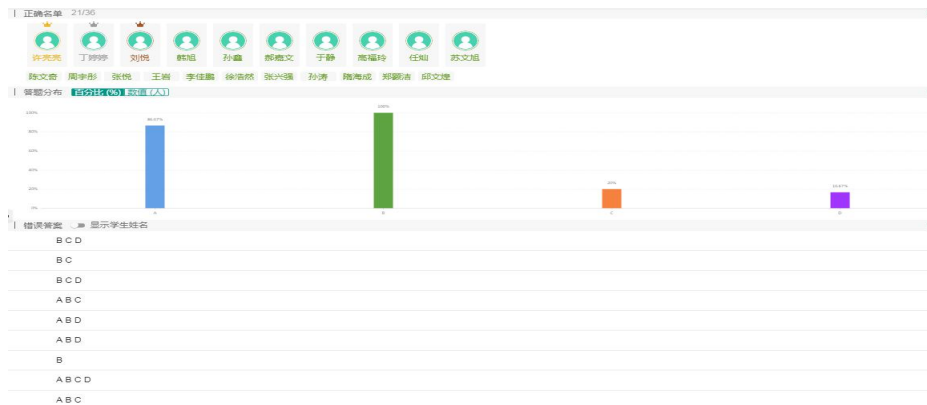


图 2 微助教平台测试情况截图

3. 课程学习环节。本次课程重点在于强化学生团队合作与思辨思维培养。通过指尖课堂的制作汉堡包游戏（见图 3），树立学生规则意识，加强团队协作（见图 4）。通过在游戏中的反思，检省自身，客观评价自我。学生树立了良好的团队合作意识，对责任感使命感有所增强。

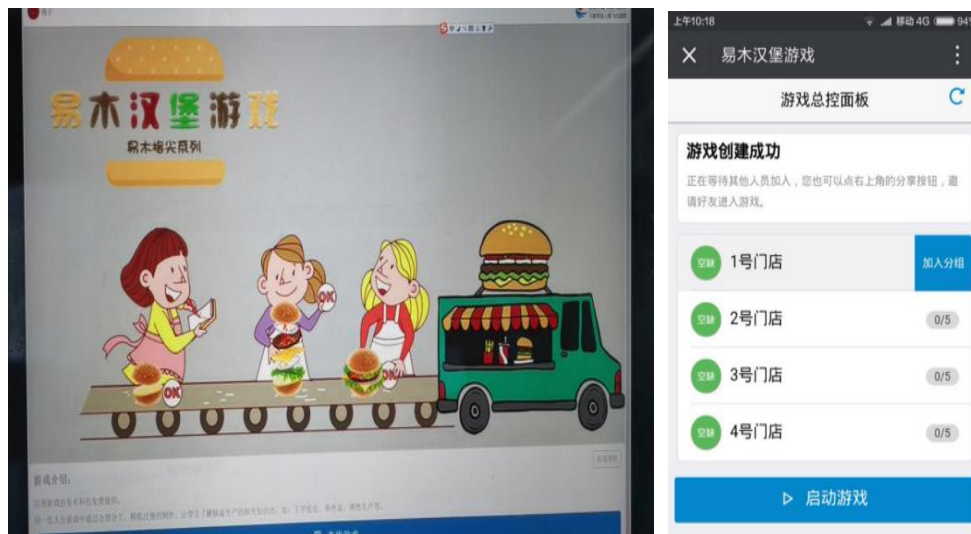




图3 汉堡游戏截图



图4 学生课堂参与活动场景

(二) 特色创新

1. 引用课堂游戏锻炼团队协作能力。通过各项规则的使用，让学生在玩游戏过程中树立规则意识，将职业伦理和职业规范融入其中，增强学生的职业认同感和责任感。

2. 将价值观融入约束理论，引导学生正确认知自我，规划职业生涯。同时引入新木桶理论，培养学生的思辨思维，让学生感受辩证唯物主义在生活中的应用价值。

3. 将使命感融入课堂讨论，引导学生通过对个人与集体关系的思考，增强为中华民族伟大复兴而努力的使命感。

（三）课后反思

本次课程基本按计划实施教学环节，教学效果良好。

不足之处：首先在学情分析的时候，未考虑学生生活常识的掌握情况，所以在生产制作游戏环节，由于学生缺乏生活常识，对生产环节不熟悉，导致对优化内容不理解。其次，由于时间比较紧，学生完成任务时整体观全局观缺乏，协作分工不合理，任务完成效果欠佳。

对策：在以后教学任务实施前，学情分析要更全面，更有针对性。加强团队协作能力培养，激发学生责任感和使命感，强化整体分析的全局观、大局观。