



## 5S – Το φαρμακείο

### Στόχος

Στόχος της δραστηριότητας είναι να κάνει τους μαθητές να ζήσουν την εμπειρία της ιδέας του 5S, μέσα στα πλαίσια ενός φαρμακείου.

## Αντικείμενα Μάθησης και Αποτέλεσμα

Αφού παίξουν το σενάριο, οι μαθητές θα είναι ικανοί να:

- Γνωρίσουν τις προκλήσεις της εφαρμογής τις ιδέας του 5S.
- Καταλάβουν πώς να προσαρμόσουν τα 5S σε διαφορετικά περιβάλλοντα.
- Αναγνωρίσουν τις ιδιαιτερότητες και τα πλεονεκτήματα μεμονωμένα του κάθε S στη μεθοδολογία του 5S.




## Πώς να χρησιμοποιήσετε το LEAP

Σε αυτό το παιχνίδι, οι παίκτες βρίσκονται σε ένα φαρμακείο για μια εβδομάδα και υποτίθεται ότι πρέπει να ολοκληρώσουν ένα συγκεκριμένο αριθμό από εργασίες, που βασίζονται στο να βρουν συγκεκριμένα αντικείμενα μέσα σε ελάχιστο χρόνο που τους δίνεται. Δεδομένου του περιβάλλοντος εργασίας, αυτές οι εργασίες που πρέπει να πετύχουν είναι αρκετά δύσκολες, καθώς μπορεί να είναι αρκετά χρονοβόρες. Οπότε, οι παίκτες μπορούν να προσπαθήσουν να βελτιώσουν το περιβάλλον της εργασίας από μόνοι τους, ή εφαρμόζοντας τη μεθοδολογία των 5S.

Επειδή το εύρος του λογισμικού εκτείνεται σε διάφορους τύπους εφαρμογών της μεθοδολογίας του 5S, θεωρούμε ότι το τελευταίο S (διατήρηση) φαίνεται από την

τοποθέτηση του παίκτη σε πολλά διαφορετικά περιβάλλοντα και από την επανειλημμένη εφαρμογή των 5S. Γι' αυτό το λόγο, τα πρώτα 4 από τα 5S εφαρμόζονται κατευθείαν από τους παίκτες.

Κάθε μέρα εργασίας για τον παίκτη διαρκεί 180 δευτερόλεπτα (3 λεπτά), από τις 7 το πρωί μέχρι τις 7 το απόγευμα. Υπάρχουν 5 εργάσιμες μέρες συνολικά, πριν τη λήξη του παιχνιδιού. Αν βρει ένα αντικείμενο που του έχει ζητηθεί, ο παίκτης θα κερδίσει βαθμούς και η εφαρμογή μιας από τις 5S μεθόδους, θα απαιτήσει μια επένδυση σε χρόνο.

<p>Πώς να παίξετε</p>	
<p>Εξηγείστε πώς μπορούν να ξεκινήσουν το παιχνίδι (πατώντας στην πόρτα, έχουν πρόσβαση στην κεντρική οθόνη του φαρμακείου) και υπάρχουν δυο εκδοχές που μπορούν να διαλέξουν: η <b>ιστορία</b> (που είναι μια προσομοίωση του παιχνιδιού) ή <b>τυπική λειτουργία</b>. Όταν ο παίκτης είναι νέος όσον αφορά το παιχνίδι και/ή την ιδέα της μεθόδου του 5S, είναι σημαντικό να επιλέξει την <b>ιστορία</b>, επειδή περιλαμβάνει περισσότερες λεπτομέρειες τόσο για το παιχνίδι, όσο και για τις μεθόδους του 5S.</p>	 
<p>Εξηγείστε το παιχνίδι (κεντρικός χαρακτήρας, πώς κινήστε κλπ) και τον σκοπό του κεντρικού χαρακτήρα (του φαρμακοποιού), καθώς χρειάζεται να βρει τα σωστά φάρμακα σύμφωνα με τη συνταγή που έχει φέρει κάποιος πελάτης στο φαρμακείο. Για να μετακινηθεί ο χαρακτήρας, ο παίκτης πρέπει απλά να πατήσει στο πάτωμα ή πάνω σε κάποιο αντικείμενο που βρίσκεται στην οθόνη του παιχνιδιού. Κάποια σημαντικά στοιχεία του παιχνιδιού είναι:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Ρολόι:</b> δείχνει την τρέχουσα ώρα (το παιχνίδι</li> </ul>	



ξεκινάει στις 7 π.μ. για 5 ημέρες και σταματάει στις 7 μ.μ. Οι πελάτες ξεκινούν να έρχονται στις 9 π.μ. και σταματάνε στις 6 μ.μ.

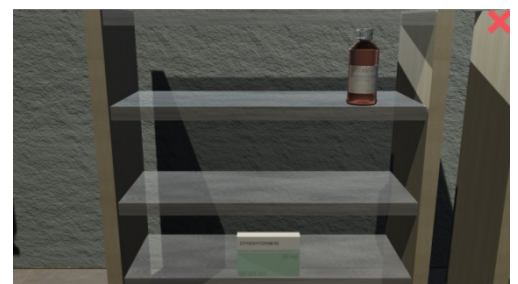
- **Πίνακας:** επιτρέπει στον παίκτη να εφαρμόσει  $\frac{1}{4}$  ενέργειες από τη μεθοδολογία του 5S
- **Οθόνη τηλεόρασης:** δείχνει την τρέχουσα βαθμολογία του παίκτη και κάθε φάρμακο που έχει παραδοθεί σωστά σε κάποιον πελάτη, δίνει 100 πόντους
- **Ηχεία:** πάει στο μενού με τις επιλογές Άλλα στοιχεία: 8 ράφια, κουτιά που περιέχουν φάρμακα, διάφορα αντικείμενα πάνω στο πάτωμα, πελάτες.



Πατώντας πάνω σε ένα στοιχείο που δεν έχει ταξινομηθεί και βρίσκεται πάνω στο πάτωμα, εμφανίζεται ένα παράθυρο, που αν απαντηθεί καταφατικά, ο φαρμακοποιός θα πάει και θα τοποθετήσει το αντικείμενο στη σωστή θέση.

Όταν ο παίκτης πατήσει πάνω σε μια ραφιέρα, ο φαρμακοποιός θα μετακινηθεί δίπλα σε αυτό και η οθόνη θα εμφανίσει πιο κοντά το περιεχόμενο των ραφιών.

Δείξτε στους παίκτες τους διαφορετικούς τύπους φαρμάκων (κουτί, δοχείο με χάπια, μπουκάλι με σιρόπι) και έπειτα θα μπορούν να γίνουν 4 δυνατές ενέργειες όσον αφορά τα φάρμακα:

-  καθαρίζει τη σκόνη που υπάρχει σε κάποιο αντικείμενο και κάνει την ετικέτα του πιο ευδιάκριτη
-  σηκώνει το αντικείμενο

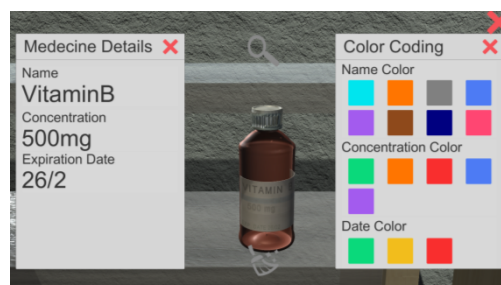


-  βάζει το αντικείμενο από το ευρετήριο πίσω στη θέση του
-  δείχνει το αντικείμενο πιο κοντά

Υπάρχουν 8 πιθανά ονόματα για τα φάρμακα και 5 δόσεις. Κάθε ένα από αυτά έχει ημερομηνία λήξης (που πρέπει να συγκριθεί με την ημερομηνία που φαίνεται μέσα στο ρολόι του παιχνιδιού)

Είναι σημαντικό να έχετε στο νου, πώς όταν βλέπετε από πιο κοντά το αντικείμενο (πατώντας πάνω στο μεγεθυντικό φακό), θα εμφανιστεί:

- Στα δεξιά: πληροφορίες για το
- Στα αριστερά: ο παίκτης μπορεί να κωδικοποιήσει χρωματικά τις πληροφορίες, πατώντας πάνω στο σωστό χρώμα



Εξηγήστε στους μαθητές τη μεθοδολογία του 5S και την παρουσία του στο παιχνίδι. Μόλις ο παίκτης ξεκινήσει να χρησιμοποιεί τη μεθοδολογία του 5S, θα γίνουν εμφανείς δραστικές αλλαγές στο φαρμακείο. Οι παίκτες είναι ελεύθεροι να προσπαθήσουν να ταξινομήσουν τα πράγματα στο φαρμακείο από μόνοι τους, ή μπορούν να χρησιμοποιήσουν τις αυτόματες 1S/2S/3S/4S ενέργειες, πατώντας το κουμπί που βρίσκεται στον τοίχο. Αυτό θα χρειαστεί κάποιο χρόνο. Εξηγείστε τους διαφορετικούς τύπους από τη μεθοδολογία του 5S:

1S — Καθαρίστε όλα τα αντικείμενα από το πάτωμα και βάλτε τα στη θέση τους

2S — Οργανώστε τα φάρμακα ανά χρώμα

3S — Καθαρίστε τη σκόνη από ολόκληρο το φαρμακείο

4S — Ξεφορτωθείτε τα χαρτόκουτα, βάλτε τα





φάρμακα σε ράφια τα οποία είναι κωδικοποιημένα ανά χρώμα, όπου το κάθε ράφι αντιστοιχεί σε ένα τύπο που δείχνει την ημερομηνία λήξης (κόκκινο, κίτρινο και πράσινο).

Στο τέλος, ελέγξτε τα αποτελέσματα όλων των μαθητών. Πείτε στους μαθητές με τη υψηλότερη βαθμολογία να εξηγήσουν τη μέθοδο στους υπόλοιπους μαθητές.



## Συνεργασία στην τάξη

Ερωτήσεις για συζήτηση μέσα στην αίθουσα:

1. Το 5S κάνει πιο εύκολη την οργάνωση ενός φαρμακείου σε σχέση με τη μέθοδο brute force;
2. Είναι αποτελεσματικό για τον παίκτη να χρησιμοποιήσει τις δικές του μεθόδους για να ταξινομήσει τα φάρμακα; Γιατί;
3. Πιστεύετε ότι το 5S βελτιώνει την οπτική του μαθητή, όσον αφορά την διαχείριση μιας επιχείρησης;
4. Ποια είναι τα πλεονεκτήματα της εφαρμογής της διαδικασίας του 5S στην οργάνωση ενός φαρμακείου;

## Αξιολόγηση

Βάλτε τους μαθητές να παίξουν το παιχνίδι και να αξιολογήσουν τη διαδικασία του 5S. Πείτε στους μαθητές να χρησιμοποιήσουν τη λειτουργία της ιστορίας αρχικά και να προσπαθήσουν να είναι όσο πιο γρήγοροι μπορούν. Έπειτα, αφήστε τους να ακολουθήσουν τα βήματα του 5S. Πείτε στους μαθητές να εξηγήσουν την ευελιξία αυτής

της διαδικασίας, την ανάγκη για την εφαρμογή της μεθοδολογίας του 5S και τη σύνδεση μεταξύ της ικανοποίησης των πελατών και της εφαρμογής του 5S.

---

## Βοηθητικό υλικό

AGILE Manifesto: <http://agilemanifesto.org/>

Οδηγοί για το SCRUM: <http://www.scrumguides.org/>

LEAP Portal: <http://leaproject.eu/>