



Εισαγωγή στο 5S

Στόχος

Στόχος της δραστηριότητας είναι να παρουσιάσει στους μαθητές την ιδέα του 5S και να τους ετοιμάσει ώστε να παίξουν το παιχνίδι LEAP, βιώνοντας αυτή τη διαδικασία σε μεγαλύτερο βαθμό, παίζοντας ένα ρόλο σε αυτή.

Αντικείμενα Μάθησης και Αποτέλεσμα

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

- Κατανοήσουν την ιδέα του 5S.
- Γνωρίσουν γενικά τις διαδικασίες LEAN.
- Είναι έτοιμοι να εφαρμόσουν τη μεθοδολογία του 5S σε διαφορετικά περιβάλλοντα.

Βασική ιδέα

Το 5S είναι το όνομα από μια μέθοδο οργάνωσης που χρησιμοποιεί μια λίστα από πέντε ιαπωνικές λέξεις: *seiri*, *seiton*, *seiso*, *seiketsu*, και *shitsuke*, που σημαίνουν *ταξινόμηση*, *τοποθέτηση σε σειρά*, *καθαρισμός*, *τυποποίηση* και *διατήρηση*. Ο διδακτικός σκοπός αυτού του σεναρίου είναι να μάθουν πώς να οργανώνουν αποτελεσματικά το χώρο εργασίας και πώς να αναγνωρίζουν και να αποθηκεύουν τα αντικείμενα που χρησιμοποιήθηκαν, διατηρώντας το χώρο, τα αντικείμενα και τη νέα τάξη. Η διαδικασία για τη λήψη αποφάσεων αρχίζει από μια συζήτηση σχετικά με την τυποποίηση, η οποία δημιουργεί κατανόηση μεταξύ των εργαζομένων για το πώς θα πρέπει να εργαστούν. Τα 5S μπορούν να ληφθούν σαν βάση για ένα λιτό σύστημα παραγωγής, το οποίο είναι μια συστηματική

μέθοδος για ελαχιστοποίηση των αποβλήτων, χωρίς αυτό να επηρεάζει την παραγωγικότητα. Η μεθοδολογία των 5S μπορεί να εφαρμοστεί σε οποιαδήποτε διαδικασία ή περιβάλλον το οποίο πρέπει να βελτιστοποιηθεί.

Συνεργασία στην τάξη

Κάντε ερωτήσεις στους μαθητές, για να δείτε αν κατάλαβαν την ιδέα του παιχνιδιού.

Αξιολόγηση

Κάντε ερωτήσεις στους μαθητές, για να δείτε αν κατάλαβαν την ιδέα του παιχνιδιού.

Ελέγξτε αν όλοι το κατανόησαν, κάνοντας μικρά και σύντομα παιχνίδια ρόλων.

Βοηθητικό υλικό

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

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

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