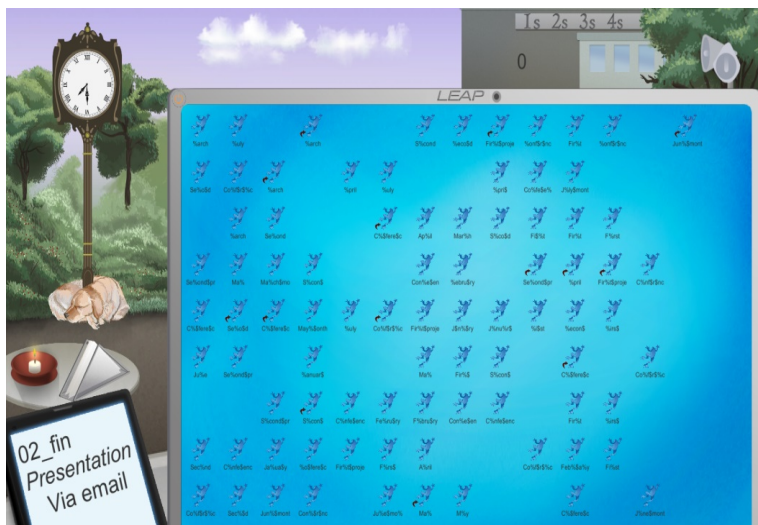




5S – Kontor

Õppe eesmärk

Selle õppetegevuse eesmärk on tutvustada õpilastele 5S kontsept/mõiste ja valmistada nad SCRUM mängu mängimiseks, kogedes protsessi täiendavalt läbi rolli täitmise.

Õpieesmärgid ja -tulemus

Selle stsenaariumi läbimängimise järel õppijad:

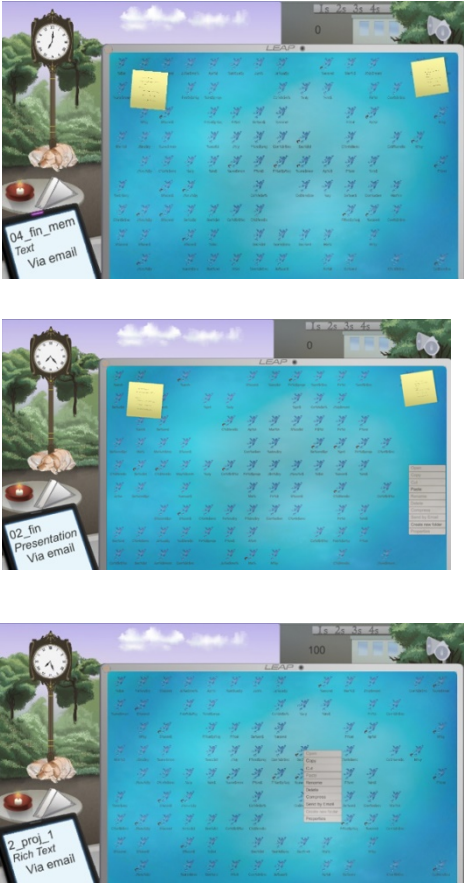
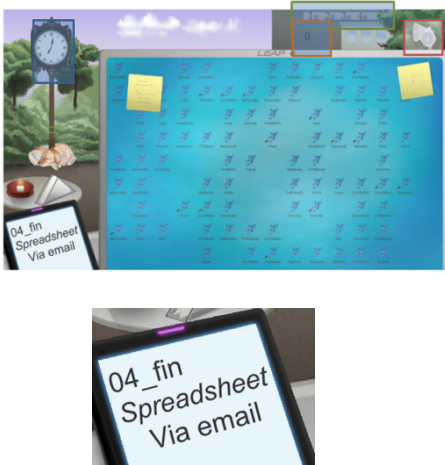
- Teavad, millised väljakutsed tekivad kasutades 5S kontsepti
- Saavad aru, kuidas kohandada 5S erinevate keskkondadega
- Tunnevad ära iga 5S metodoloogiasse kuuluva individuaalse S'i eripära ja eelised.

Kuidas kasutada LEAP'i

Selles mängus asetatakse mängijad üheks päevaks kontori töötaja keskkonda, kus nende eesmärk on läbida kindel arv ülesandeid, mis seisnevad teatud objektide/asjade leidmisele antud piiratud aja sees. Sõltuvalt töökeskkonna ülesehitusest võib nende ülesannete lõpule viimine olla keeruline, sest need võivad osutuda aeganõudvateks. Seega on mängijatel võimalus üritada enda töökeskkonda ise parendada või rakendada selleks 5S metodoloogiat.

Kuna tarkvara demonstreerib mitut erinevat rakendust 5S metodoloogiale, siis viimane S (*sustain*, kestlikkus) ongi kaetud sellega, et mängija peab korduvalt neid metodoloogiaid rakendama erinevates keskkondades. Seetõttu on mängijatele otseselt mängitavad neli esimest Si viiest.

Iga tööpäev kestab 15 minutit, kella seitsmest hommikul kuni kella seitsmeni õhtul. Küsitud asja leidmine annab mängijale punkte ning ühe 5S meetodi rakendamine nõuab investeringu mängu aja poolest.

Kuidas mängida	
Selgita, kuidas mängu alustada (klikkides uksele, mis annab ligipääsu töölaua ekraanile). Selles stsenaariumis/olukorras on mängijal segamini töölaud ja ta peab leidma kõik vasakus nurgas oleva kuubiku poolt nõutavad failid. Selgita õpilasele toimingud, mida toetab 5S protsess: - Kustuta otseteed, sest nende olemasolu on mõttetu/ei ole tarvilik - Tee ikoonid, mis kujutavad failitüüpi (pildid, arvutustabelid jne) - Märgista failid (kui neid on palju) sarnaste nimede ja sisuga - Loo kaustad (failide haldamiseks) - Liigita/Rühmita iga fail õigesse kausta Informeeeri õpilast, kuidas pääseda ligi iga faili/kausta juhtnööride menüüsse (nendele klikkides).	
Selgita mängu mehhanismid ja mängu eesmärk. Mänguidee on, et mängijatele on antud vältimatu missioon, nad on just saanud võõra sülearvuti paljude oluliste failidega, aga arvutis valdab selline segadus, et sellega töötamine on ka paremal juhul keeruline. Failidega on arvukalt probleeme: korraliku ikooni puudumine; kirjavead nimes, nimed on liiga pikad, mõned otseteed, ja mitte ükski fail ei ole korralikult suunatud asjakohasesse kausta. Sülearvuti ekraan on räpane. Mängijad saavad juhised enda	

mobiiltelefonile, et neil on vaja saata mõned failid emaili teel ja mida rohkem nad saadavad, seda rohkem punkte nad saavad. Interaktiivsed elemendid:

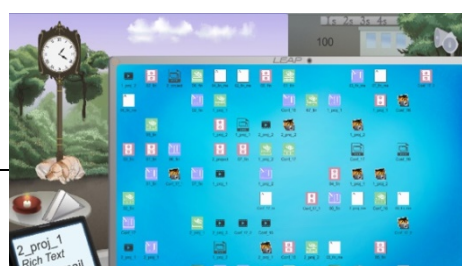
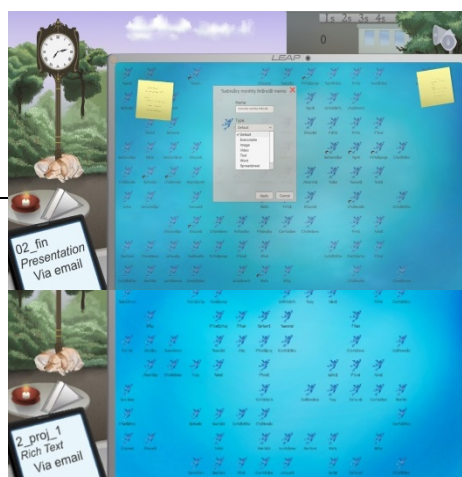
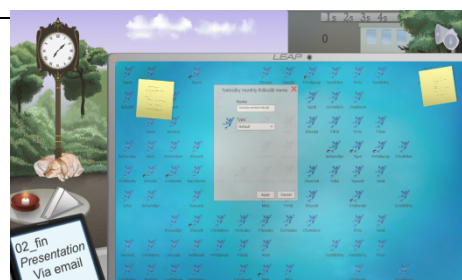
- **Kell:** näitab praegust kellaaega (mäng algab kell 7:00 ja lõppeb 19:00, mis vastab 15 minutile reaajas mängimisele)
- **Paneel:** annab mängijale võimaluse rakendada $\frac{1}{4}$ tegevustest 5S metodoloogias
- **Indikaator:** näitab mängija hetkeskoori ja iga õigesti saadetud email annab mängijal 100 punkti
- **Valjuhääldid:** avab valikute menüü

Teised elemendid: valik salvrätte laual, märkmepaberid, ruum sülearvuti ekraanil (tühi koht või fail).

Rõhuta, et kui mängijal on ligipääs faili omadustele (valides „Omadused“ klikates failile), siis faili tüüp ja seotud ikoonid on neile kuvatud.

Failitüübi saab valida üheksast erinevast failitüübist. Igal tüübil on oma ikoon. Algselt on kõik failid „vaikimisi/algset“ tüüpi ja on seostatud LEAP konna ikooniga.

Näita ja selgita õpilastele 5S metodoloogia ja selle koht mängus. Kui mängukell näitab, et kell on peale 9:00, peavad mängijad hakkama taastama palutud faile ja neid emaili teel saatma. Nad võivad üritada seda teha iseseisvalt kasutades eelmainitud instrumente/tööriistu või võivad nad kasutada 5S metodoloogiat. Klõkkides ühele taustahoonel kuvatud 1S/2S/3S/4S nuppudest paneb käiku vastava



metodoloogia. Selgita 5S metodoloogia erinevad tüübid:

1S — Puhasta räpane arvutiekraan ja vabane märkmepaberitest

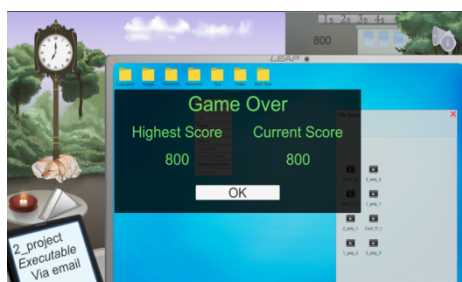
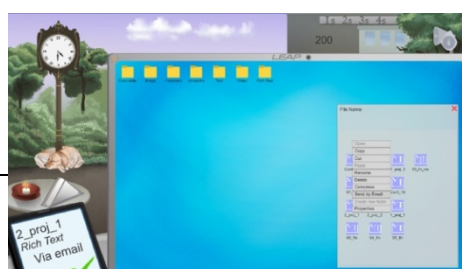
2S — Anna kõikidele ekraanil olevatele failidele automaatselt õige tüüp ja ikoon

3S — Nimeta failid otstarbekalt ümber

4S — Kõik failid liigutatakse automaatselt vastavalt faili tüübile kausta

Kui fail on edukalt emaili teel saadetud, ilmub mobiiltelefonile roheline linnuke ja nõutakse uut faili.

Lõpus kontrolli kõigi õpilaste tulemusi. Palu suuremate skooridega/punktisummadega õpilastel selgitada enda meetodit teistele õpilastele.



Klassi koostöö

Küsimused, et algetada klassiruumis diskussioon:

1. Võrreldes 5S meetodit toore jõu kasutamisega, kas 5S muudab töölaua ekraani korrastamise lihtsamaks?
2. Kas oma meetodite kasutamine failide sorteerimiseks on efektiivne? Miks?
3. Millised on 5S protsessi kasutamise eelised töölaua ekraani korrastamisel?

Hindamine

Lase õpilastel mängida mängu ja hinnata 5S protsessi. Pane nad algul kasutama Story Mode ja katsu olla nii kiire kui võimalik. Seejärel lase neil järgida 5S samme. Luba õpilastel selgitada selle protsessi paindlikkus, 5S metodoloogia rakendamise kasulikkus ja seos kliendi rahulolu ja 5S rakendamisega.

Abimaterjalid

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

SCRUM Guides: <http://www.scrumguides.org/>

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