

5S – Apteek



Õppe eesmärk

Selle õppetegevuse eesmärk on anda õpilastele võimalus kogeda 5S kontseptide efektiivsust ja huvi kogedes protsessi apteegi raamistikus.

Õpieesmärgid ja -tulemus

Selle stsenaariumi läbimängimise järel õpijad:

- Teavad, millised väljakutsed tekivad kasutades 5S kontseпти
- 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 nädalaks ajaks apteegi töökeskkonda, 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 metodoloogia.

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. Sel põhjusel on neli esimest Si mängijatele otseselt kasutatavad.

Iga tööpäev kestab 180 sekundit (3 minutit), kella seitsmest hommikul kella seitsmeni õhtul. Enne mängu lõppemist on kokku 5 tööpäeva. Küsitud asja leidmine annab mängijale punkte ning ühe 5S meetodi rakendamine nõuab investeeringu mängu aja poolest.

Kuidas mängida/mängu käik	
Selgita, kuidas mängu alustada (vajutades uksele, mis anna ligipääsu apteegi peaeakraanile) ja on kaks erinevat režiimi, mida saab valida: loo režiim (koos mänguõpetusega) ja standard režiim. Oluline on alustada mängu loo režiimis kui mängija jaoks on uus nii mäng kui ka 5S meetodid.	 
Selgita mängu mehhanismid (peategelane, kuidas ringi liikuda jne) ja peategelasega (apteeker) seotud mängu eesmärk, mis väljendub selles, et tal on vaja leida õige ravim vastavalt apteegi klientide toodud retseptidele. Tegelase liigutamiseks peavad mängijad kõigest klõpsata põrandal või mõnel mängus oleval objektil. Mõned olulised elemendid mängus: - Kell: näitab praegust kellaega (mäng algab kell 7:00 viiel päeval ja lõppeb 19:00. Kliendid saavad kell 9:00 ja lõpetavad tulemise 18:00) - Paneel: annab mängijale võimaluse rakendada ¼ tegevustest 5S metodoloogias - TV ekraan: näitab mängija hetkeskoori ja iga õigesti antud ravim annab mängijale 100 punkti - Valjuhääldid: avab valikute menüü Muud elemendid: 8 riiluit, ravimeid sisaldavad kastid,	

erinevad maas olevad elemendid, kliendid.

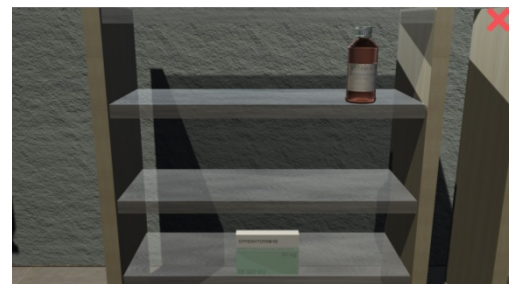
Klikkides põrandal oleval sorteerimata objektil ilmub ekraan ning kui vastatakse nõustuvalt, läheb apteeker ja paneb objekti õigesse kohta.

Apteeker liigub riiuli kõrvale ja ekraan suurendab riiuli sisule, kui mängija kliktab riiulitele.

Näita mängijale erinevaid ravimite tüüpe (karp, purk, tablette, pudel, siirupit) ja sel hetkel on antud 4 võimaliku tegevuse interaktsiooni ratas:

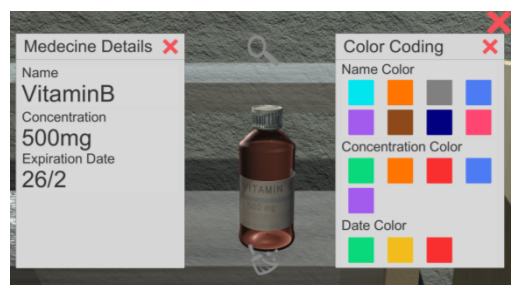
- 🧹 puhasta tolm objektilt ja muud silt loetavamaks
- 🖱️ objekti üles võtmine
- 📦 pane asi inventuuris tagasi oma kohale
- 🔍 lähem vaade objektist

Mängus on 8 võimalikku raviminimetust ja 5 võimalikku kontsentratsiooni. Igal ühel neist on kehtivusaeg (mida peab võrdlema kuupäevaga, mis on kuvatud mängus oleval kellal).



Oluline on meeles pidada, et kui vaatled objekti lähedalt (klikates suurendusklaasi nupul), ilmub suurendatud vaade objektist:

- paneeli paremal pool: informatsioon objekti kohta
- vasakul pool: mängijatel on õigele värvile klikkides võimalus informatsioon värvi järgi kodeerida



Näita ja selgita õpilastele 5S metodoloogia ja selle koht mängus. Apteegis toimuvad järsud muudatused, kui mängijad hakkavad kasutama 5S metodoloogiat. Mängijad võivad üritada sorteerida kõike apteegis

olevat iseseisvalt või võivad nad kasutada automatiseeritud 1S/2S/3S/4S nuppu seinal. Selgita 5S metodoloogia erinevad tüübid:

1S — Korista kõik objektid maast ja pane need õigesse kohta

2S — Ravimite värvi järgi kodeerimine

3S — Puhasta tolmu terves apteegis

4S — Saa lahti pappkastidest, pane ravimid värvikodeeritud riiulitele, kus iga riiul on vastavuses kehtivusajaga (punane, kollane, roheline).



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



Klassi koostöö

Küsimused, et alata klassiruumis diskussioon:

Võrreldes 5S meetodit toore jõu kasutamisega, kas 5S muudab apteegi korrastamise lihtsamaks?

Kas oma meetodite kasutamine ravimite sorteerimiseks on efektiivne? Miks?

Mis puutub ettevõtte juhtimisele, kas 5S parendab õpilaste vaatenurka?

Millised on 5S protsessi kasutamise eelised apteegi korrastamisel?

Hindamine

Lase õpilastel mängida mängu ja hinnata 5S protsessi. Pane nad algul kasutama Loo režiimi 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/>