

5S – Lammutus



Õppe eesmärk

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

Õppeedsmärgid ja tulemus

Selle stsenaariumi läbimängimise järel õpijad:

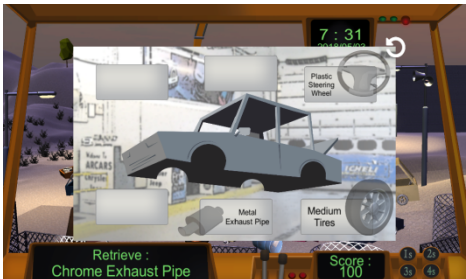
- Teavad, millised väljakutsed tekivad kasutades 5S kontseпти
- Saavad aru, kuidas kohandada 5S erinevate keskkondadega
- Tunnevad ära iga 5S metodoloogiasse kuuluva individuaalse S'i eripära ja eelised.

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. Seetõttu on mängudes otseselt esindatud vaid neli esimest Si.

Tööpäeva kestab kokku 8 minutit, kella seitsmest hommikul 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 anna ligipääsu prügila ekraanile). Selles stsenaariumis/olukorras töötab mängija segamini prügilas kraanaga ja ta peab leidma kõik vasakus nurgas oleva teksti poolt nõutavad objektid. Selgita õpilasele toimingud, mida toetab 5S protsess: - Eemalda kõik ebavajalikud objektid prügilast (1S) - Kodeeri kõik varuosad värvide järgi (2S) - Korista terve prügila, puhastades tolmu ja muutes kõik rohkem nähtavaks (3S) - Saa lahti kõikidest autodest, mis vedelesid ringi ja pane kõik varuosad konteineritesse (üks konteiner ühte tüüpi varuosa kohta, vastab 4S'ile)	
Selgita mängu mehhanismid ja mängu eesmärk. Mänguidee on, et mängijatele on antud missioon, mis seisneb erinevate varuosade leidmisele auto vrakkide seast. Nad istuvad kraanas ja töötavad kraana käpaga. Valides auto vraki kraana käpaga ilmub ekraan, mis näitab täpselt millised varuosad on vrakis. Interaktiivsed elemendid: - Kell: näitab praegust kellaaega (mäng algab kell 7:00 ja lõpeb 19:00, mis vastab 8 minutile reaalajas mängimisele)	

- Paneel: annab mängijale võimaluse rakendada ¼ 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).	
Näita ja selgita õpilastele 5S metodoloogia ja selle koht mängus. Kui mängukell näitab, et kell on peale 9:00, peavad mängijad hakkama kätte saama nõutud varuosi. Nad võivad üritada seda teha iseseisvalt kasutades kraana käppa või võivad nad kasutada 5S metodoloogiat. Klõkkides ühele taustahoonele kuvatud 1S/2S/3S/4S nuppudest paneb käiku vastava metodoloogia. Selgita 5S metodoloogia erinevad tüübid: 1S — Eemalda kõik kasutatud objektid prügilast 2S — Kodeeri värvi järgi kõik olemasolevad varuosad 3S — Korista terve prügila, puhastades tolm ja muutes kõik rohkem nähtavaks 4S — Saa lahti kõikidest autodest, mis vedelesid ringi ja pane kõik varuosad konteineritesse (üks konteiner ühe tüübi varuosa kohta) Kui varuosa on edukalt kättesaadud, nõutakse uut varuosa.	 
Lõpus kontrolli kõigi õpilaste tulemusi. Palu suuremate skooridega/punktisummadega õpilastel	

selgitada enda meetodit teistele õpilastele.



Klassi koostöö

1. Võrreldes 5S meetodit toore jõu kasutamisega, kas 5S muudab prügila korrastamise lihtsamaks?
2. Kas oma meetodite kasutamine varuosade sorteerimiseks on efektiivne? Miks?
3. Millised on 5S protsessi kasutamise eelised prügila 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/>