

Sissejuhatus 5S'i



Õppe eesmärk

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

Õpieesmärgid ja -tulemus

Selle stsenaariumi läbimängimise järel õppijad:

- Teavad 5S kontseptist.
- Teavad üldiselt LEAN protsessist.
- On valmis erinevates keskkondades rakendama 5S metodoloogiat.

Peamised ideed/kontseptid

5S on töökoja juhtimise meetod, mis kasutab viit jaapanikeelset sõna: seiri, seiton, seiso ja shitsuke, mis tähendavad sorteeri, korrasta, poleeri, standardiseeri ja säilita. Selle stsenaariumi õpieesmärk on õppida töö keskkonda tõhusalt ja efektiivselt organiseerima identifitseerides ja hoiustades kasutatud asjad, säilitades keskkonda ja esemeid ja säilitades uut korda. Otsuste tegemine tuleneb tavaliselt dialoogidest standardiseerimise kohta, mis kasvatab töötajate seas arusaama, kuidas nad peaksid oma tööd tegema. 5S'i võib pidada väleda tootmise alustalaks (või lihtsalt "lean"), mis tähendab süstemaatilist meetodit tootmissüsteemis kulu vähendamiseks tootlikust mitte kaotades. 5S metodoloogiat saab samuti rakendada väljaspool tootmist igasugusele tegevusele või keskkonnale, mis vajab sujuvamaks muutmist või optimeerimist.

Klassi koostöö

Küsi mõned küsimused, et teada saada, kas õpilased mõistavad kontsepti.

Hindamine

Küsi mõned küsimused, et teada saada, kas õpilased mõistavad kontsepti.

Klassikaaslase arvustus kõikide arusaamisest korraldades väga väiksed ja lühikesed rollimängud.

Abimaterjalid

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

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

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