ETAP 3 ROZWÓJ UMIEJĘTNOŚCI

Celem etapu 3 jest przeniesienie zdobytej wiedzy i umiejętności na grunt realnie funkcjonującego przedsiębiorstwa. Z kolei postawy zespołowe budowane w etapie 1 i 2 staną się podstawą do sprostania wymaganiom stawianym przez firmy.
Z tego powodu część lekcji odbywa się na terenie firmy produkcyjnej, usługowej lub logistycznej.

Wyzwaniami na etap 3 są:

- zaproponowanie rozwiązań dla realnych problemów/wyzwań przedstawionych przez przedsiębiorstwo,
- odzwierciedlenie poznanych procesów w postaci gry symulacyjnej,
- nagranie reklamy zaprojektowanej gry,
- opracowanie 5 min występu artystycznego na temat „Jak to jest być lean liderem”,
- przygotowanie gry symulacyjnej ma za zadanie przekucie obserwacji na praktyczne, uproszczone procesy.

Etap 3 jest etapem wymagającym systematycznej pracy wszystkich członków zespołu dlatego do zarządzania jego przebiegiem wykorzystana zostanie uproszczona metoda Scrum.

🛠 MATERIAŁY DO LEKCJI

MAT. KRYTERIA SUKCESU W ETAPIE 3

Za terminowe nadesłanie materiałów dodatkowe 5 punktów procentowych
Za dokonywanie zmian w materiałach w trakcie finałów minus 10 pkt procentowych

Prezentacja rozwiązań wypracowanych dla firmy – ocena prezentacji podczas finałów (12 min)

- ☐ Podczas prezentacji została zaznaczona tożsamość zespołu: logo, okrzyk, hasło, wspólny strój, omówienie wartości
- ☐ Cały zespół był zaangażowany w prezentację projektu
- ☐ Zespół uzasadnił wybór problemu do rozwiązania, a uzasadnienie miało cel ukierunkowany na wyniki firmy (cel biznesowy)

- [ ] Zespół przedstawił metodę podejścia do rozwiązania problemu (PDCA/8D/inne) i wyjaśnił w jaki sposób ją zastosował
- [ ] Zespół omówił sposób w jaki usprawniony został/zostanie proces
- [ ] Zespół nazwał oraz uzasadnił zastosowane rozwiązania lean i ich adekwatność do zidentyfikowanych problemów
- [ ] Z prezentacji projektu wynika, że był zarządzany zgodnie z zasadami Scrum i angażował wszystkich członków zespołu
- [ ] Zespół przedstawił wyniki retrospektywy i wnioski na przyszłość dla kolejnych prac projektowych zespołu
- [ ] Uczniowie przedstawili czego się nauczyli
- [ ] Prezentacja była spójna i przebiegała płynnie
- [ ] Przyjęta forma prezentacji była atrakcyjna dla słuchaczy
- [ ] Przedstawiany materiał był czytelny i zrozumiały
- [ ] Prezentacja została zrealizowana w wymaganym czasie 12 min

Występ artystyczny

- [ ] Grupa przedstawiła odpowiedz na pytanie "Jakim zespołem byliście, gdy zaczynaliście przygodę z Lean, a jakim jesteście dzisiaj? Co się zmieniło?"
- [ ] Grupa przedstawiła odpowiedz na pytanie "Czym dla Was jest lean? Jak go rozumiecie"
- [ ] Grupa przedstawiła odpowiedz na pytanie "Jak każdy z członków zespołu się rozwinął? Czego każdy z Was się nauczył?"
- [ ] Grupa przedstawiła odpowiedz na pytanie "Gdybyście mieli dać wskazówki nowo tworzącym się zespołom, to jak by one brzmiały?"

Prezentacja gry - zawartość materiałów elektronicznych | nie dotyczy jeśli etap realizowany jest w wersji on-line |

- [ ] Cel gry, czyli czego ma nauczyć gra
- [ ] Gdzie i kiedy oraz kto może wykorzystać grę
- [ ] Omówienie wyzwania, czyli jakie problemy prezentuje gra
- [ ] Instrukcja gry z opisem ról graczy
- [ ] Schemat procesu, który odzwierciedla gra
- [ ] Zdjęcia stanowisk i ich wyposażenia
- [ ] Zdjęcia z przebiegu poszczególnych etapów gry
- [ ] Role graczy i cel tych ról (co ma graczom uzmysłowić każda z ról)
- [ ] Lista twórców gry
- [ ] Licencja Creative Commons (wg przesłanego wzoru)

Reklama gry przedstawiona podczas finałów (3 min) | nie dotyczy jeśli etap realizowany jest w wersji on-line |

- [ ] Czy reklama była ciekawa?

- [ ] Czy reklama mówiła czego się nauczymy grając w grę?
- [ ] Czy reklama zachęciła Cię do uczestnictwa w grze

Kryteria jakościowe oceny gry przez jurorów | nie dotyczy jeśli etap realizowany jest w wersji on-line |

- [ ] Czy cel gry został jasno przedstawiony i wiadomo po co grać w grę?
- [ ] Czy omówione zostało do kogo jest skierowana gra?
- [ ] Czy wiadomo w jakich okolicznościach grać w grę?
- [ ] Czy role w grze zostały wyjaśnione?
- [ ] Czy zasady gry są jasne i zrozumiałe?
- [ ] Czy grupa przygotowała zrozumiałe instrukcje dla graczy?
- [ ] Czy jasno wyjaśniono na czym polega zadanie dla uczestników?
- [ ] Czy zespół określił co jest potrzebne do rozegrania gry (narzędzia niezbędne na stanowisku)?
- [ ] Czy schemat procesu został wytłumaczony w sposób umożliwiający jego szybkie zrozumienie?
- [ ] Czy gra uczy identyfikować i rozwiązywać problemy?
- [ ] Czy przebieg gry był zgodny z przedstawionymi założeniami?
- [ ] Czy poświęcono czas na generowanie pomysłów rozwiązań dla zidentyfikowanych problemów?
- [ ] Czy wyniki po rundzie/grze zostały omówione w sposób angażujący uczestników gry?
- [ ] Czy materiały do gry łatwo jest zreplikować, aby umożliwić innym grupom samodzielne poprowadzenie gry?
- [ ] Czy gra była ciekawa - czy chcesz w nią zagrać jeszcze raz bądź wykorzystać?
- [ ] Czy gra może stanowić wsparcie rozwoju wiedzy oraz umiejętności uczniów/pracowników firmy? Inaczej: Czy gra ma wartość edukacyjną?