

ILA-LEAN

Gra o pracy z wiedzą: Przerywanie pracy z wiedzą

„Innovative Learning Approaches for Implementation of Lean Thinking to Enhance Office and Knowledge Work Productivity”

*ILA-LEAN Numer Projektu 2016-1-PL01-KA203-026293
2016-2018*

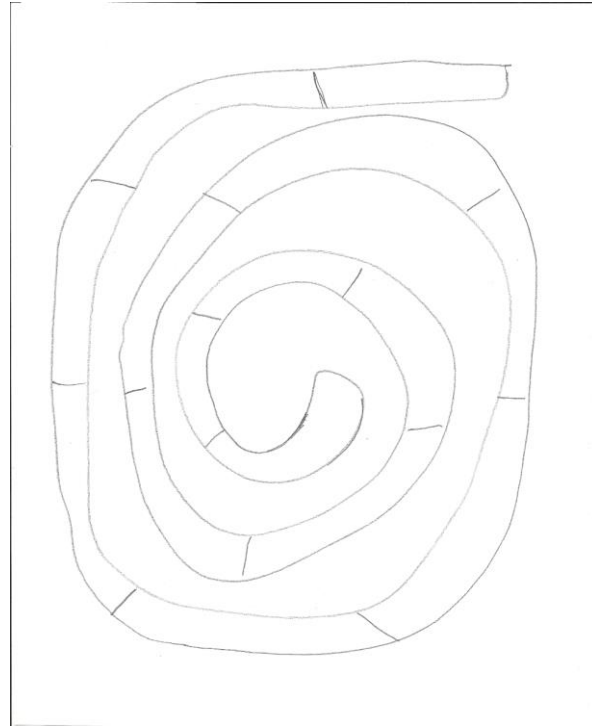


Cel gry

- Przedstawienie uczestnikom aktualnych wyzwań dotyczących wydajności w pracy biurowej i w pracy z wiedzą.
- Ułatwienie dyskusji na temat stosowania Lean w pracy biurowej i w pracy z wiedzą.



Cel gry



- Ta gra polega na ręcznym wycinaniu pasków z szablonu
- Uczestnicy muszą postępować zgodnie z instrukcjami pracy
- Najszybszy gracz wygrywa!

INSTRUKCJA PRACY:

Rozerwij papier rękoma, zacznij od pierwszego zadania i od pierwszego paska, podążaj za narysowanymi liniami. Następnie przejdź do drugiego zadania i wytnij pierwszy pasek. Następnie wróć do pierwszego zadania i wytnij drugi pasek i tak dalej ...

→ Umieść paski na 2 stosach

- Kiedy uczestnik jest gotowy, musi zarejestrować swój czas, a następnie policzyć liczbę wyprodukowanych kawałków papieru, powinno być w sumie 30 (15 + 15)

Czas zacząć 1 rundę gry!



Przykład standardowej pracy

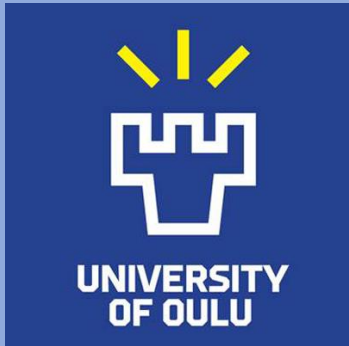
ŹLE

DOBRCZE





ZAGRAJMY!



Tablica wyników



Imię Nazwisko	Czas Runda 1	Ilość	Przerwy	Czas Runda 2	Ilość	Przerwy
N.N.		Zadanie 1: 13/15 Zadanie 2: 14/15	1 email		Zadanie 1: 15/15 Zadanie 2: 15/15	-
		Zadanie 1: 16/15 Zadanie 2: 17/15	1 email 1 rozmowa telef.		Zadanie 1: 15/15 Zadanie 2: 15/15	-



Dyskusja po 1
rundzie gry



Dyskusja

Czy jest bardziej wydajny sposób wykonywania pracy?

- Jak zminimalizować przerwy w pracy z wiedzą?
- Jak zminimalizować wielozadaniowość?
- Co jest pracą dodającą wartość?
- Co nie jest pracą dodającą wartość?
- Jak zwiększyć czas dodawania wartości?

**Wykonywanie jednego zadania w tym samym czasie*

**Włączenie w telefonie trybu cichego?*

**Włączenie trybu offline w poczcie?*

**Ukrycie wyskakujących okien?*

Co jest możliwe?

Kto decyduje, co jest możliwe?

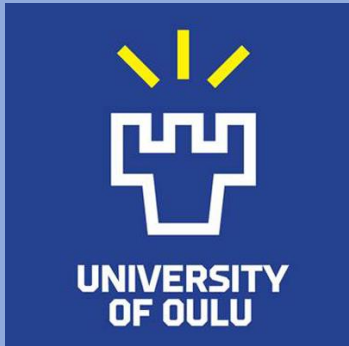
Co oznacza Lean dla pracownika z wiedzą?



Przerwy w biurze w pracy z wiedzą, które prowadzą do wielozadaniowości

- Emaille
- Wiadomości Skype
- Wiadomości na czacie
- Rozmowy telefoniczne
- Wizyta kolegi
- Co jeszcze?

➔ Nie wszystkie są marnotrawstwem, ale umożliwiające uzyskanie wartości!



10

1-02-2017

Gra Runda 2



INSTRUKCJA PRACY:

Skoncentruj się tylko na zrobieniu pierwszego zadania, a następnie przejdź do drugiego zadania. Bez wielozadaniowości.

→ Umieść paski na 2 stosach

Kiedy uczestnik jest gotowy, musi zarejestrować swój czas, a następnie policzyć liczbę wyprodukowanych kawałków papieru.

Czas zacząć 2 rundę gry!



Tablica wyników

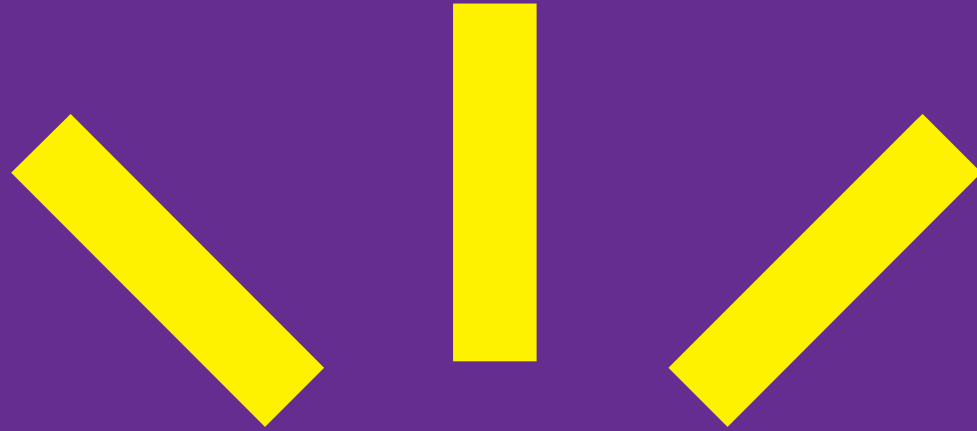


Imię Nazwisko	Czas Runda 1	Ilość	Przerwy	Czas Runda 2	Ilość	Przerwy
N.N.		Zadanie 1: 13/15 Zadanie 2: 14/15	1 email		Zadanie 1: 15/15 Zadanie 2: 15/15	-
		Zadanie 1: 16/15 Zadanie 2: 17/15	1 email 1 rozmowa telef.		Zadanie 1: 15/15 Zadanie 2: 15/15	-



ZAGRAJMY!

12



Pliki Instruktora



Przerwy

Wydrukuj 10 wiadomości e-mail

Wydrukuj 10 połączeń telefonicznych



MASZ NOWEGO E-MAILA!

Wykonaj następujące obliczenia:

$$7 \times 3 =$$

$$5 \times 4 \times 5 =$$

$$(3+3) \times 5 + 6 / 3 =$$

Następnie kontynuuj pierwotną pracę.



MASZ NOWY TELEFON!

Wykonaj następujące obliczenia:

$$5 \times 3 =$$

$$3 \times 3 \times 1 =$$

$$(3 \times 3) \times 5 + 6 / 3 + 3 + 5 + 1 + 4 =$$

Następnie kontynuuj pierwotną pracę.



Szablon wycinania do gry

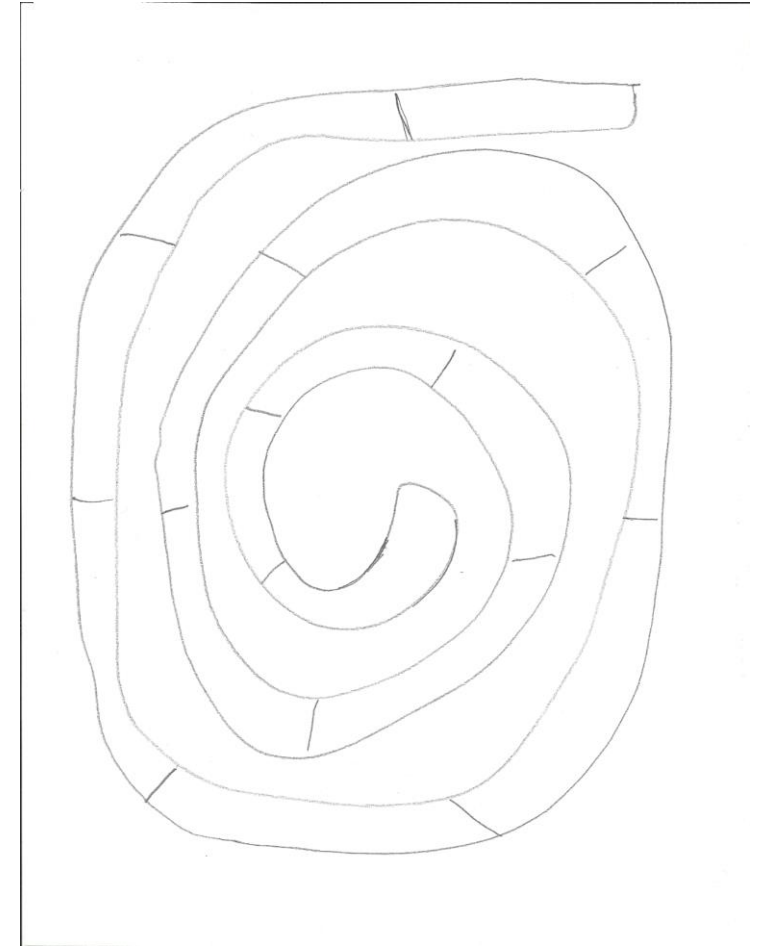
Wydrukuj 2 arkusze dla każdego
uczestnika



Szablon wycinania
➔ Wydrukuj 2 dla
każdego uczestnika



Szablon wycinania
Wydruk





Dziękuję!