

Lean Education

Competenze trasversali per i giovani
e Alternanza Scuola-Lavoro

Giorgio Possio

Vice Presidente Piccola Industria Confindustria



Cos'è il «Lean»?

Un modo di pensare e agire semplice e concreto, caratterizzato dal continuo apprendimento e miglioramento: al centro è la persona

Perché nell'Education?

Per permettere ai giovani di acquisire mentalità organizzativa-gestionale e competenze trasversali utili al loro ingresso nel mondo del lavoro

E' fattibile oggi nella Scuola?

Nel nostro Paese ci sono esperienze Lean di successo già da diversi anni; la «Buona Scuola» ne sta ulteriormente favorendo la diffusione

IL MODULO formativo di base



Interattivo
*partecipazione
attiva degli
studenti*

Induttivo
*dalla pratica
alla teoria*

16 ore
*Sessioni
da 2 ore*

Esperienziale
*apprendimento
attraverso il fare*

Innovativo
*uso di un «kit
formativo»*

Il KIT formativo



Progettato per :

- **Praticità e modularità**
- **Robustezza, reperibilità ricambi**
- **Semplicità d'uso per gli insegnanti**



in coerenza con la cultura lean, e per apprendere divertendosi !



Slide "visive"



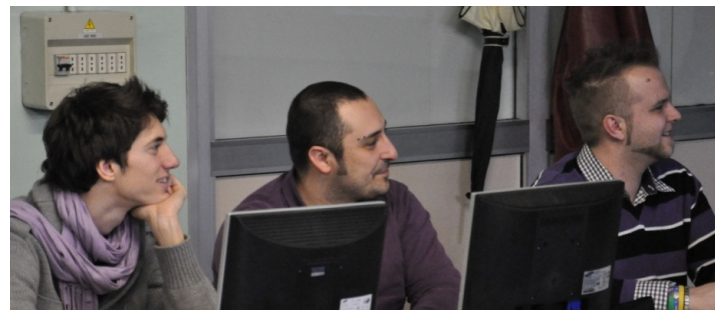
Giochi e simulazioni a squadre



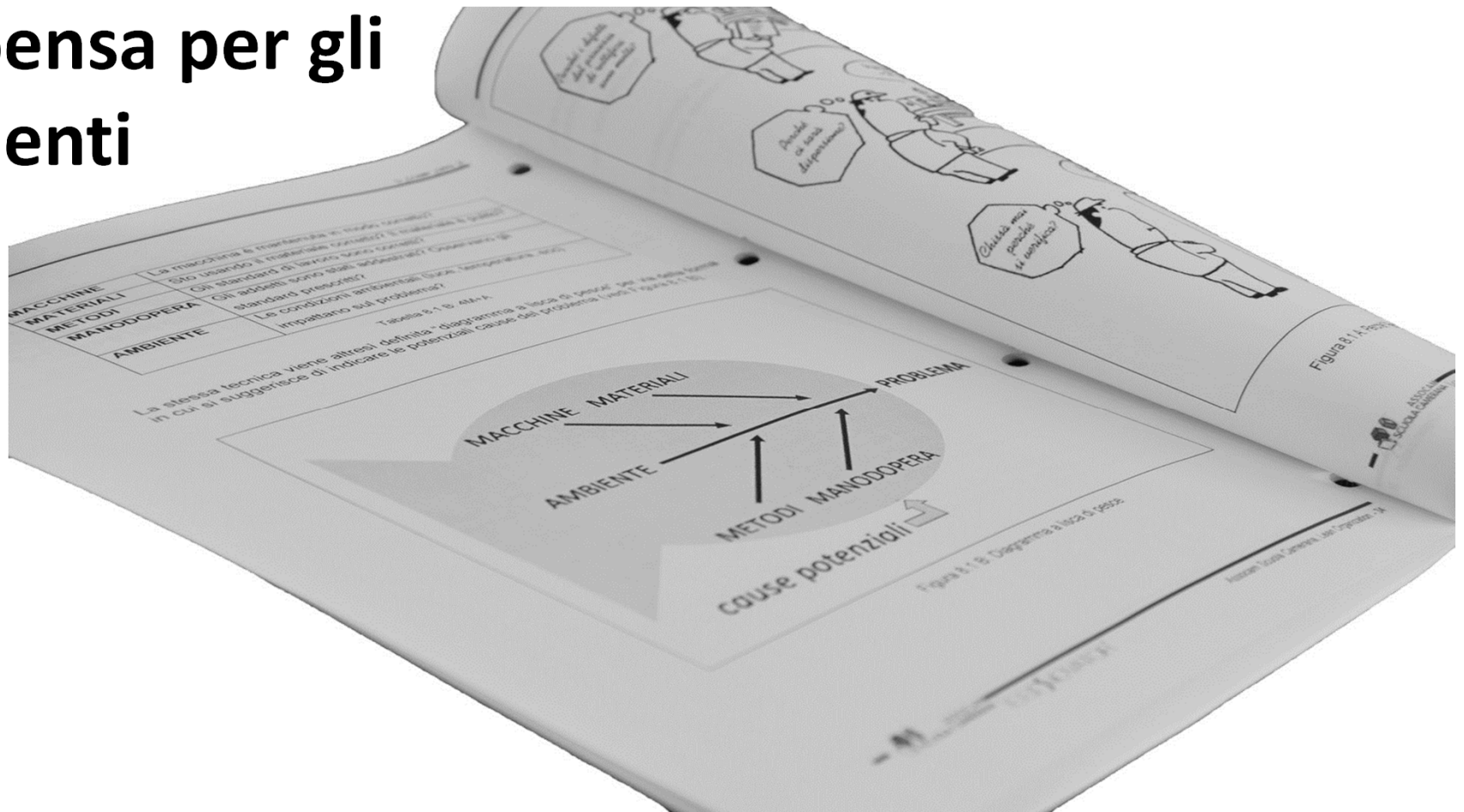
Giochi e simulazioni a squadre



**DVD e
video
brevi**



Dispensa per gli studenti



Istruzioni dettagliate per l'insegnante

Modulo Formativo Lean Organization Manuale del docente



SESSIONE 3

Da fare PRIMA della lezione:

- Stampare le slide della sessione 3 (una)
- Preparare PC, proiettore e casse e verific

Da fare nella LEZIONE:

- Avviare la presentazione Powerpoint "D_KLEAN_S3_v2"
- Distribuire le copie delle slide della s
- Erogare la lezione, seguendo la pre utilizzando come supporto anche le note per il docente (contenuta nel f

LISTA MATERIALE:

- Slide sessione 3 stampate
- Slide sessione 3 in formato elettror
- Video brevi (collegamenti ipertes
- DVD "Poka-Yoke"
- Gioco JIT, composto da scatola S stampato e plastificato nella se:



*Gestione Visiva



SCUOLA CAMERANA

Ritroviamo la gestione visiva in num
- il semaforo gestisce in modo visiv
gialla e verde) la regola del codice
un'incrocio (chiunque lo capisce ?
- il livello dell'olio del motore
tramite le tacchette min/max
- il cruscotto del motore con
importanti (velocità) hanno ca
immediatamente sono date d
(cambio marcia).
- per valutare l'usura dei pne
spessore pari al minimo car
- anche in cucina, ci sono d
comunicano il raggiungi
colore dell'attaccatura dr



Gioco 5S 2 - Istruzioni di Gioco

Tempo: 65 min

- Si gioca a team di 2 persone (max 12 team), disposti in tavoli da 6 team.
- Il giocatore A deve costruire il maggior numero di cani nel tempo di gioco, secondo la
- Il giocatore B tiene il tempo e compila la griglia di rilevazione dati durante i Round
- Ogni Round dura 5 minuti (= 1 giornata lavorativa aziendale)

Distinta Base del prodotto:

- 6 mattoncini 2x1
- 9 mattoncini 2x2
- 4 mattoncini 2x4
- 4 mattoncini 2x2 smussati
- 1 mattoncino 2x1 smussato

Round 1: Prima delle 5S

- Distribuire a ogni giocatore A la Tavola con la Distinta Base
- Ogni tavolo dovrà essere allestito con al centro
uno stock di mattoncini, mischiati in un unico
contenitore, secondo le seguenti quantità:

- ~ 400 mattoncini 2x1
- ~ 240 mattoncini 2x2
- ~ 240 mattoncini 2x4
- ~ 240 mattoncini 2x2 smussati
- ~ 60 mattoncini 2x1 smussati

- Ogni giocatore deve produrre quanti più pezzi
possibile attingendo dallo stock comune.

Round 2: Implementazione delle 5S

- Distribuire ai giocatori A le 2 Schede con
proposta di suddivisione dei mattoncini
di mattoncini, rispettando le seguenti quantità:

- 60 mattoncini 2x1
- 90 mattoncini 2x2
- 40 mattoncini 2x4
- 10 mattoncini 2x2 smussati
- 10 mattoncini 2x1 smussati

- Lo stock dovrà essere posizionato sulla postazione
di ogni giocatore A, separando i vari tipi di mattoncini
e disponendoli sulle tavole fornite nei riquadri indicati.

- Ogni giocatore deve produrre quanti più pezzi possibile attingendo dal proprio stock.



Dal Modulo Formativo alla Formazione Formatori ...

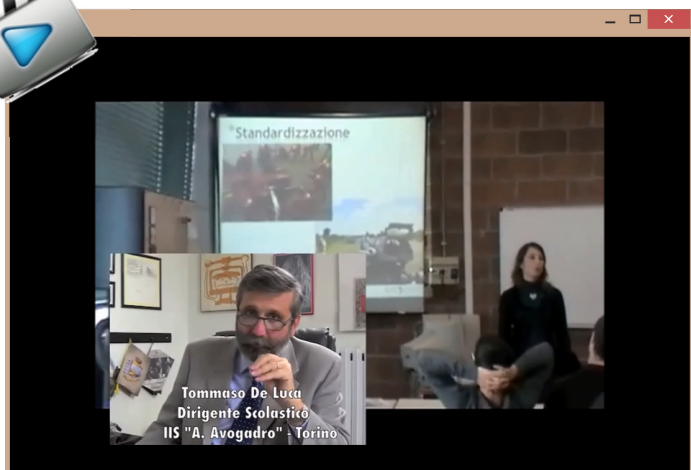
... all'esperienza con gli Studenti



Col solo passaparola: 4 corsi formazione formatori per la Scuola + 1 per l'Università

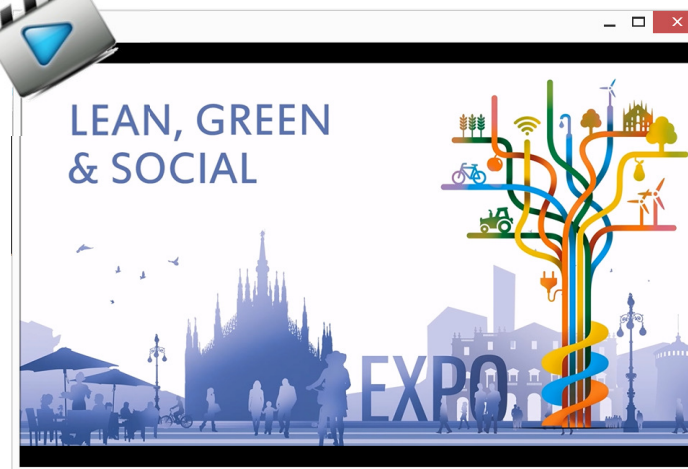
Economicamente sostenibile ed efficace nell'armonizzare con percorso didattico

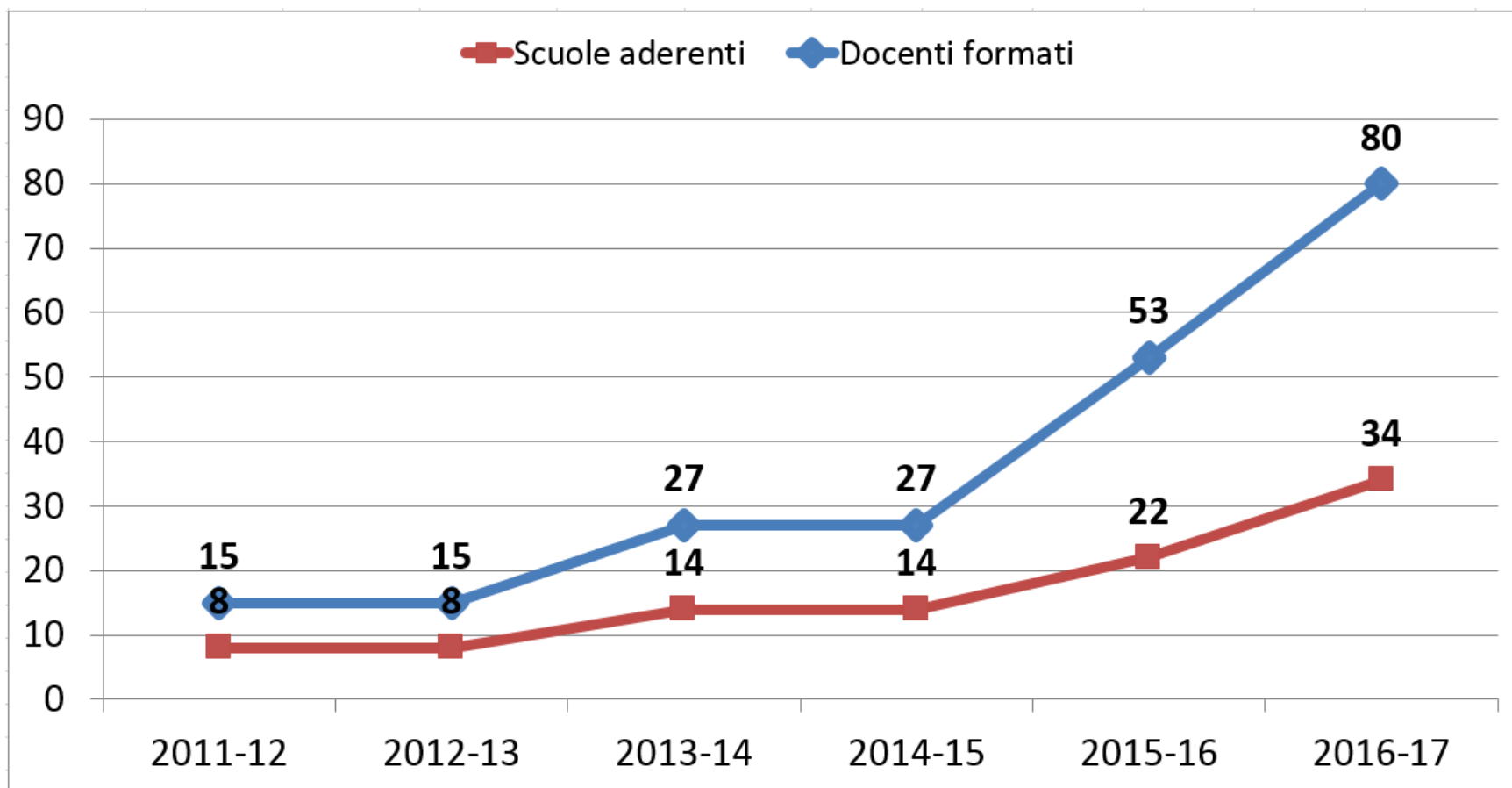




***Testimonianza
di un Dirigente
Scolastico***

***Testimonianza di
un Insegnante e
di uno Studente
all'evento EXPO***

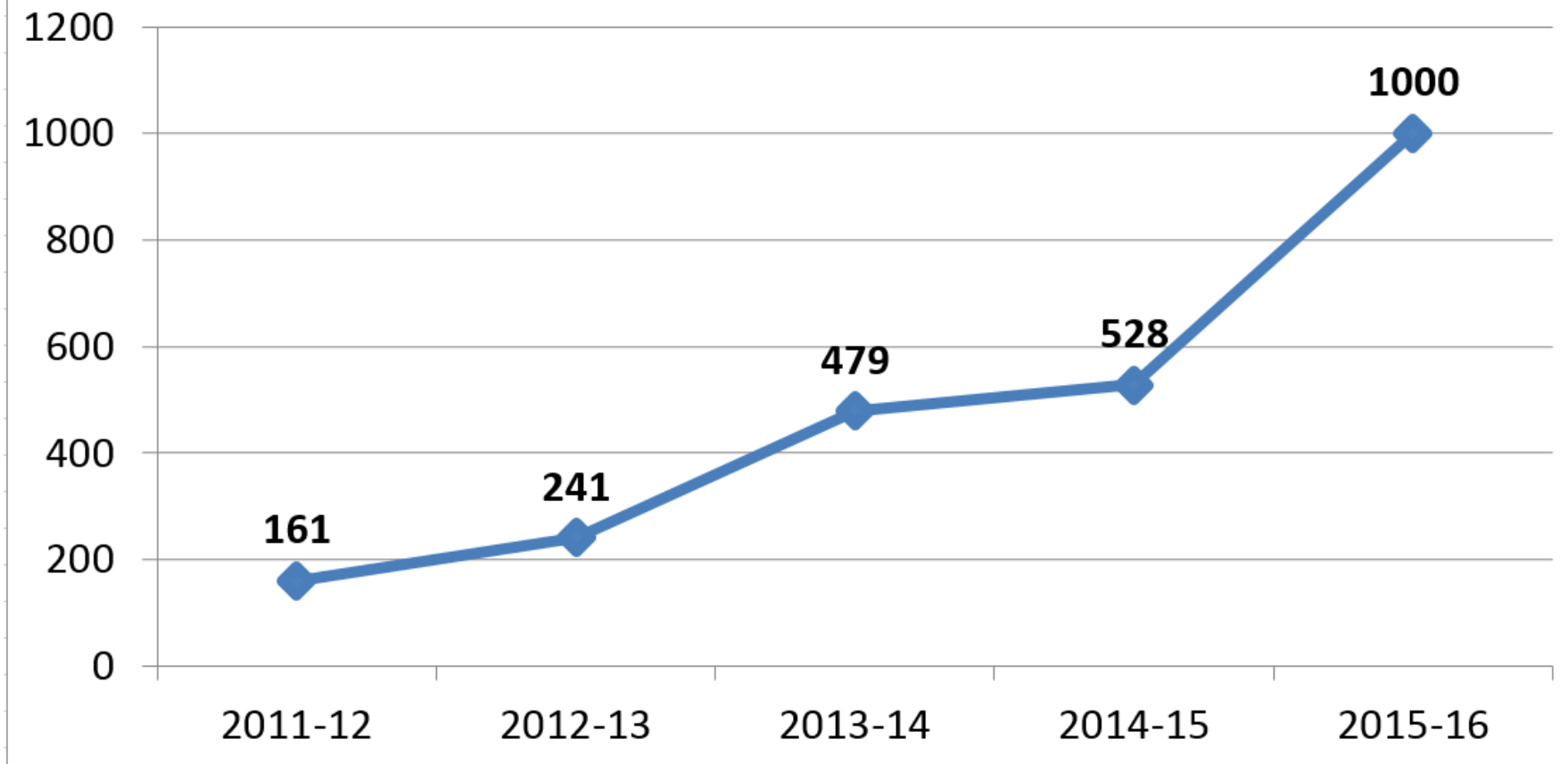




Nei primi anni, solo Istituti Tecnici e Professionali, oggi anche Licei

Nei primi anni, solo docenti di Organizzazione (DPO), oggi di tutte le materie

Studenti formati



Quasi 2.500 studenti in 5 anni, con numeri in netta crescita

2010

Introduzione al Lean Thinking

Lean Operations

Modulo base 16 ore

8 ore

8 ore

2013

Lean Kata

*miglioramento continuo incrementale
con il metodo scientifico*

Modulo esteso a 24 ore

8 ore

2017

8 argomenti aggiuntivi (ca. 2 ore ciascuno)

*Lean Service, Lean Startup, sviluppo prod./serv.,
metodo di studio lean, ...*

Modulo completo 40 ore

16 ore

Lean Education e Alternanza Scuola-Lavoro

- Formazione esperienziale per l'introduzione ai temi organizzativi e gestionali dei processi operativi delle imprese
- Introduce gli studenti al modello organizzativo e gestionale più diffuso tra le aziende eccellenti nel mondo
- Didattica semplice, adatta a Istituti Tecnici, Professionali e Licei
- Coinvolge l'intera classe di studenti
- Ripetibile negli anni in autonomia, quando acquisiti know-how/kit
- Maggiore attrattività degli studenti per le imprese/organizzazioni (stage e lavoro)
- **Propedeutica allo stage (preferibilmente 3° o 4° anno)**
- **Adatta per progetti di Impresa Formativa Simulata (IFS)**