

Młody Lean Lider

Wyniki badań przedsiębiorczości wśród młodzieży dowodzą, że 53,2 proc. uczniów deklaruje chęć założenia własnej firmy. Młodzi ludzie chcą samodzielnie podejmować decyzje zawodowe i więcej zarabiać.

45,3 proc. respondentów przyznało jednak, że nie ma pomysłu na biznes. Jak wspierać młodzież w tych dążeniach? Warto rozważyć zgłoszenie szkoły do programu Młody Lean Lider!

Joanna Czerska, Krzysztof Dobrowolski

To bezpłatny program edukacyjny lean thinking, realizowany w całej Polsce z centrum dowodzenia w Gdańsku. Przeznaczony dla uczniów szkół podstawowych, zawodowych, gimnazjów, techników i liceów w wieku od 15 do 19 lat. We wrześniu br. wystartowała kolejna jego edycja.

Uczestnicy zmierzają się w trzech etapach: budowanie postaw, zdobywanie wiedzy oraz praktyczne ich wykorzystanie, i zupełnie za darmo będą mogli korzystać z wiedzy ekspertów wspierających ten program. Są to specjaliści i praktycy filozofii lean, którzy na co dzień wdrażają ją w polskich przedsiębiorstwach, gdzie edukują zarówno kadrę zarządzającą, jak i szeregowych pracowników. Udział nastoletnich uczniów w tym unikatowym programie to szansa na rozwinięcie przez nich kompetencji przedsiębiorczości indywidualnej i zespołowej.

Oprócz nauki projekt gwarantuje także świetną zabawę – na każdym etapie. Drużyny otrzymują zadania konkursowe do realizacji we własnym zakresie. Mają także okazję uczestniczyć w grach symulacyjnych oraz szkoleniach z zakresu zarządzania projektami. A w maju 2018 r. staną do walki w wielkim finale w Gdańsku – wówczas zmierzą się z najlepszymi zespołami z całej Polski.

Potrzeba zmian

Program Młody Lean Lider jest jednym z modułów Lekcji Przedsiębiorczości, które powstały w odpowiedzi na liczne sygnały o potrzebie zmiany edukacji przedsiębiorczej w szkołach na bardziej efektywną, budującą kompetencje i postawy oraz dającą więcej satysfakcji i zrozumienia tematu uczniom i uczennicom.

Do realizacji tego celu wybrano metodę gamifikacji, aby doprowadzić do zmiany w rozumieniu procesu uczenia się i organizowania środowiska edukacji ekonomicznej dla młodzieży. To metoda coraz bardziej powszechna, pozwalająca skutecznie zwiększać zaangażowanie uczniów i studentów. Wpływa ona również na systematyczność ich pracy i daje im bardzo dużo radości.

Uczniowie poznają profesjonalne narzędzia biznesowe, jakimi są m.in.: design thinking, model biznesowy, lean thinking. Młodzież ma okazję poczuć się jak przedsiębiorca i dopracować swój pomysł. Celem projektu jest kształtowanie kompetencji proprzedsiębiorczych uczniów i uczennic, takich jak: otwartość, gotowość do podejmowania inicjatywy, wyzwań i ryzyka, kreatywność. Umożliwia to zastosowanie gamifikacji – metody bardzo angażującej i pobudzającej do systematycznej pracy. Więcej na www.lekcjeprzedsiębiorczosci.pl

Co to jest lean?

Lean to koncepcja ciągłego doskonalenia (kaizen) opracowana w Toyocie. Składa się z dwóch elementów:

- lean thinking to sposób myślenia o tym, co robimy i w czym uczestniczymy,
- lean toolbox to narzędzia (gotowe techniki i zasady), które mogą pomóc w rozwiązaniu problemów spotykanych w przedsiębiorstwach.

Lean to droga do niedościgłej organizacji poprzez stopniową i nieustającą eliminację marnotrawstwa we wszystkich aspektach działalności oraz wykorzystanie każdego grama



inteligencji w organizacji, aby spełnić wszystkie oczekiwania klientów, zapewniając jednocześnie satysfakcję zespołu na najwyższym poziomie.

Tak naprawdę chodzi o to, byśmy potrafili określić, kim jest nasz klient, i stale doskonalili wspólne działania, by spełnić jego oczekiwania. Powinniśmy jednocześnie dbać o satysfakcję z wykonanych działań i współpracy w zespole. Satysfakcję można czerpać nie tylko z wyniku, ale również z drogi, którą musimy przebyć, by ten wynik osiągnąć. Ważne, by nie pomijać niczyjej opinii, zdania czy zaangażowania, gdyż w ten sposób możemy lepiej wykorzystać możliwości nasze i tych, którzy nas otaczają.

10 zasad kaizen

1. Porzuć stare zasady myślenia i działania – szukaj nowych!
2. Myśl o sposobach, by pierwsza zasada stała się możliwa. Pierwsze dwie zasady odnoszą się do myślenia *out of the box*. Zachęcają do wyjścia poza schematy i utarte przekonania. Zwracają uwagę, że jest to trudne, ale nie należy się poddawać i trzeba stale próbować.
3. Nie rób wyjątków!
Warto trzymać się uzgodnionych zasad.
4. Szukaj najprostszego rozwiązania, nie najlepszego. Należy dążyć do celu małymi krokami i sprawdzać, czy nasze pomysły działają. A jeśli zadziałają, można dalej je rozwijać, by stały się jeszcze lepsze.
5. Błędy naprawiaj od ręki.
Radykalna niezgoda na błędy i dbałość o ich eliminację to przesłanie tej zasady.
6. Używaj rozumu, a nie portfela.
Duża część naszych problemów wynika ze słabej jakości naszej organizacji i komunikacji. Szukanie wymówek w postaci braku pieniędzy, które hamują nasze działania, najzwyczajniej nie ma sensu.
7. Widzisz problemy – masz możliwości.
Aby coś zmienić, trzeba mieć świadomość, że potrzebna jest zmiana. Zwykle tę potrzebę nazywamy problemem, choć to po prostu wyzwanie, które staje na naszej drodze i wystarczy się z nim zmierzyć.

8. Szukaj źródła problemu.
Jeśli chcemy rozwiązać problem skutecznie, musimy dotrzeć do jego źródła. Leczenie objawów nie pozwala wyeliminować choroby.
9. Szukaj pomysłów, angażując innych.
Należy pamiętać, że nie jesteśmy sami. Nie musimy zatem w pojedynkę mierzyć się z problemem. Zespół, rodzina, społeczność, w której funkcjonujemy, może być dobrym źródłem pomysłów na rozwiązanie problemów. Z drugiej strony każde nasze działanie ma wpływ na innych. Dlatego, tworząc nowe rozwiązania, warto poznać ich opinie, punkt widzenia i zachęcać do współpracy.
10. Doskonalenie nie ma końca.
Świat wokół nas się zmienia z minuty na minutę. Pojawiają się nowe wyzwania. Dlatego ciągle zaczynamy od zasady nr 1 i dzielnie mierzymy się z nową sytuacją, szukając dobrych rozwiązań.

Korzyści dla nauczycieli:

- rozwój pozytywnych relacji nauczyciele–uczniowie,
- możliwość obserwacji oraz wpływania na rozwój zachowań i predyspozycji uczniów,
- poznanie technik budowania relacji w zespole,
- urozmaicenie sposobów kształcenia i oraz przekazywania wiedzy,
- poszerzenie własnej wiedzy z zakresu zarządzania procesami, zarządzania projektami oraz kreowania gier edukacyjnych.

Korzyści dla uczniów:

- kształcenie pracy zespołowej, planowania oraz organizacji pracy,
- doskonalenie, poszukiwanie rozwiązań i uproszczeń,
- zyskiwanie pewności siebie,
- rozumienie znaczenia zespołu i nadrzędnej roli człowieka w osiąganiu wyznaczonych celów,
- kształtowanie swojego wizerunku jako przyszłego pracownika,
- doskonalenie opanowania w sytuacjach związanych z presją czasu,
- stymulowanie do działania i uruchamiania pokładów kreatywności,
- kształcenie umiejętności zarządzania,
- rozwijanie zainteresowań zawodowych.

Przebieg edycji 2017–2018

Z końcem października zespoły rozpoczęły pracę w pierwszym etapie. Każda z grup musiała wybrać i zgłosić lidera oraz zarejestrować harmonogram prac obejmujący terminy rund oraz terminy nadesłania prezentacji. W listopadzie gru-



py przesłały wyniki poprzez formularz, który opiekunowie i liderzy grup otrzymali e-mailem, oraz udzielały odpowiedzi na pięć dodatkowych pytań konkursowych. Pod koniec roku kalendarzowego zostaną ogłoszone wyniki pierwszego etapu. Nowy rok to czas przygotowań do półfinałów. Uczniowie mają rozwiązać zestaw zadań, które pozwolą im zdobyć umiejętności niezbędne do sprostania półfinałowemu wyzwaniu. Półfinały odbędą się na Uniwersytecie Gdańskim oraz w poszczególnych regionach w lutym 2018 r.

Rozgrywki oparte są na autorskiej grze symulacyjnej Architekta firmy LeanQ Team. Symuluje ona procesy realizowane w środowisku międzynarodowych korporacji, złożone z takich funkcji jak obsługa klienta fabryki, produkcja, księgowość, magazyny centralne, finansowe centrum usługowe. W procesach tych kluczową rolę odgrywają postawy rozwinięte w pierwszym etapie, czyli praca zespołowa i efektywna komunikacja. Istotną kompetencją jest także umiejętność analizy procesów, systematyki i organizacji pracy na stanowisku oraz dostrzegania marnotrawstwa, którą uczniowie powinni rozwinąć w czasie przygotowań do półfinałów. W tej rozgrywce uczestnicy mierzą się z ograniczeniami dotyczącymi zmian w produkcie (który jest jasno zdefiniowany), a także fizycznej lokalizacji członków grupy czy technologii komunikacji. Najważniejszym wyzwaniem jest proces – jego przebieg, organizacja, jakość i stabilność.

Półfinały wyłonią pięć zespołów, które przejdą w Gdańsku (oraz w pozostałych regionach) specjalistyczne szkolenie z zarządzania projektami według Scrum. Finaliści dowiedzą się o szczegółach wyzwania rundy finałowej i zasadach oceny grup, jednak jego najważniejszym elementem będzie zapoznanie finalistów z zasadami zarządzania projektami. Ta umiejętność będzie im potrzebna w realizacji projektu w firmie, a także w przygotowaniu własnej gry symulującej poznany proces wytwórczy.

Każdej z grup przysługują trzy trzygodzinne wizyty w przedsiębiorstwie. W tym czasie, pod opieką reprezentanta firmy, poznają ją, zapoznają się z procesem wytwórczym,

dowiedzą się o stawianych przed nimi wyzwaniach, zgłębią problemy do rozwiązania i omówią swoje pomysły. Jednocześnie, bazując na swoich obserwacjach, a także wcześniejszych doświadczeniach związanych z grami planszowymi, karcianymi, figurkowymi, opracują własną grę symulacyjną.

W trakcie rundy finałowej uczniowie przedstawiają rezultaty swoich projektów przed jury – praktykami lean management. Drugim wyzwaniem będzie poprowadzenie zaprojektowanych gier. Uczestnikami będą... sami uczestnicy. To oni będą też dodatkowymi jurorami, którzy ocenią przydatność gry dla innych uczniów. Stworzone gry będą następnie służyły nauczycielom – lean thinkerom.

Zapraszamy do śledzenia poczynąń uczestników bieżącej edycji oraz do wzięcia udziału w kolejnej. Wszystkie informacje na temat programu, informatory oraz poradniki praktyczne dostępne są na stronach: www.leaneducation.pl oraz www.lekcjeprzedsiebiorczosci.pl.

Organizatorzy programu:

- Stowarzyszenie Lean Management Polska – praktycy i miłośnicy lean management. Nasi jurorzy i koordynatorzy regionalni to w większości członkowie SLMP.
- LEANQ TEAM – firma doradcza LeanQ Team sp. z o.o. dostarcza wkładu merytorycznego dla programu. Liderem programu Młody Lean Lider jest dr inż. Joanna Czerska.
- Inkubator STARTER – realizuje liczne projekty wspierające rozwój przedsiębiorczości. Są to działania skierowane do: dzieci i młodzieży, osób chcących zweryfikować i rozwijać swój pomysł biznesowy oraz start-upów i firm.



dr inż. Joanna Czerska

Lean manager, wykładowca, realizatorka ponad 150 projektów wdrożeniowych z zakresu lean management w produkcji, logistyce, usługach i administracji; autorka 4 książek i kilkudziesięciu artykułów z zakresu lean, twórca programu LeanEducation skierowanego do młodzieży. Na co dzień wspiera organizacje w osiągnięciu doskonałości operacyjnej



Krzysztof Dobrowolski

Ekspert zarządzania operacyjnego, kieruje produkcją w Preh Car Connect, juror w programie „Młody Lean Lider”, autor bloga „Lean jest dla Ludzi”, od 16 lat związany z przemysłem motoryzacyjnym. Pracę zawodową łączy z pasją blogera. W prostych słowach objaśnia skomplikowane zagadnienia „szczupłego zarządzania”

