

PRO-PRODUCTIEF TRAIN DE TRAINER

DOELGROEP

Deze opleiding/game is intersectoraal toepasbaar voor bestaande en toekomstige medewerkers van elk industrieel productie (maak) bedrijf: studenten, werkzoekenden en werknemers die in een functie terecht komen als operator of productiemedewerker.

VOORBEREIDING

Deelnemers: vragen om hun laptop mee te brengen / de link naar de game.

Trainers: moeten begrijpen wat de doelstellingen van de opleiding/het spel zijn om de juiste omkadering te kunnen geven bij aanvang van de sessie.

LEERDOELEN

- De lerende verwerft inzicht in de voordelen van continue verbeteren voor een efficiëntere productieomgeving.
- De lerende optimaliseert de productie en voorraad om te komen tot een efficiënte productieomgeving.
- De lerende kiest waarin hij investeert: voorraadbeheer, teams, productielijn, werkstations, magazijn en ziet de gevolgen hiervan in de productieomgeving.
- De lerende kan de gevolgen van zijn gemaakte investeringen, van zijn gemaakte keuzes, die zich op de werkvloer voordoen, opsommen.
- De lerende begrijpt de feedback, reflecteert hierover en gaat in gesprek over de ontvangen feedback.

TIMING



10'

OMSCHRIJVING

Voorbereiding / materialen

- Locatie – opstelling lokaal
- Laptop + clickshare + beamer aanwezig
- 1 laptop per deelnemer
- Internettoegang testen
- <https://www.proproductief.be>
- Infosheet voor deelnemers klaarleggen + balpen

DOELSTELLING/RESULTAAT

Deze voorbereidingen zorgen voor een vlotte opstart van het spel.



10'

Kennismaking + intro

Deelnemers en trainer stellen zichzelf voor.

De trainer schetst de doelstelling van het spelen van de online game (wat is een serious game?) en koppelt dit aan de verwachtingen van de doelgroep.

Doel is kennismaken met de vaardigheden die een huidige of toekomstige werknemer op de productievloer nodig heeft en om bewustzijn te creëren rond veiligheid, milieu, voorraadbeheer... Kortom om voeling te verwerven met de verschillende taken waarmee een werknemer geconfronteerd wordt. sessie.

- Werknemers en toekomstige werknemers aanleren dat ze een belangrijke schakel zijn in het volledige proces binnen een onderneming.
- Er wordt verwacht dat ze oog hebben voor en meedenken over alles wat er rondom hen gebeurt, niet alleen hun eigen job.
- We willen de deelnemers laten ervaren dat elke beslissing die ze nemen -in gelijk welke afdeling- invloed heeft op de hele werking van de onderneming.

Op die manier krijgt de trainer zicht op het niveau van de doelgroep en de interacties die zich kunnen voordoen.

Duidelijk maken waar deze opleiding / game zich kadert binnen het geheel van de opleiding en dit afhankelijk van de doelgroep.

Studenten: als de toekomstige medewerkers

Werkzoekenden: als de toekomstige medewerkers

Werknemers: die zich in de functie van operatoren situeren op de werkvloer van een productieomgeving in de industrie (kunststof, metaal, voeding, papier...)

Kennismaking met het spel

1. De deelnemers de tutorial zelfstandig laten doorlopen.

2. Interactie moment met mogelijke vragen aan de deelnemers:

- Wat zijn de 5 onderdelen van het spel? *Antwoord:*
 - Voorraadbeheer
 - Team
 - Productielijn
 - Werkstations
 - Magazijn
- Hoeveel investeringen kan je elke ronde doen per onderdeel? *Antwoord: 1*
- Hoeveel soorten producten moeten er gemaakt worden? *Antwoord: 3*
- Wie noteerde zijn code (zoals gevraagd)?
- Wat betekenen de 4 parameters waarop je zal geëvalueerd worden? *Antwoord:*
 -  *Team*
Je medewerkers zijn belangrijk in het bedrijf. Investeren in welzijn, veiligheid en ondersteuning zorgt voor een productieve samenwerking.
 -  *Financiën*
Correct besparen en investeren in een optimale productieomgeving zorgt voor een gezonde financiële situatie.
 -  *Efficiëntie*
Investeren in procedures en technologische hulpmiddelen verhoogt de snelheid en de kwaliteit van de productie.
 -  *Milieu*
Door te investeren in bewuste keuzes zorg je niet enkel voor een betere toekomst voor het bedrijf, maar ook voor je klanten.
- Waar kan je zien hoeveel geld je op dat ogenblik nog ter beschikking hebt? (*Antwoord: Rechtsboven*)
- Waaruit bestaan de producten van het bedrijf?
Antwoord: Elk product bestaat uit 2 basismaterialen
 (blauw) en  (geel) dat we vervolgens afwerken met  (groen),  (paars) of  (roze).
- Welke "rode pictogrammen" kwamen er tevoorschijn tijdens de simulatie? *Antwoord: De getoonde de pictogrammen zijn afhankelijk van het spelverloop. De bedoeling is om de deelnemers attent te maken op de verschillende pictogrammen. (Zie infosheet)*

3. Klassikaal het spel 1 ronde spelen (trainer + deelnemers)
Interactie moment – de trainer overloopt de 5 stappen.

Klassikale uitleg: tijdens het spel zal je als deelnemer gevraagd worden om 5 x een hoeveelheid producten

Door de interactie en de uitleg van de trainer verhogen we de leerimpact. De leerdoelen zullen sneller en beter bereikt worden.

te produceren. De bedoeling is dat de deelnemer na 5 rondes zoveel mogelijk vooruitgang maakt. Dit kan je na elke ronde op het rapport zien:

- Team
- Financiën
- Efficiëntie
- Milieu

Belangrijk is dat de deelnemer bij elke ronde oog heeft voor de kleurbalk bovenaan om te zien waar investeren nodig is.

Overloop de 5 stappen:

- Stap 1: Uitleg kleuren tellen producten
- Stap 2: de 5 investeringen overlopen + linksonder invloed van je keuze
- Stap 3: werknemers inzetten
- Stap 4: simulatie: let op de gewijzigde grafics
- Stap 5: onthou de evaluatie + kapitaal volgende ronde + rapport 4 evaluaties



Het spel spelen

De deelnemers het volledige spel zelfstandig laten spelen.

Doel is kennismaken met de vaardigheden die een huidige of toekomstige werknemer op de productievloer nodig heeft en om bewustzijn te creëren rond veiligheid, milieu, voorraadbeheer... Kortom om voeling te verwerven met de verschillende taken waarmee een werknemer geconfronteerd wordt.



Slot

Interactie moment: Wat heeft de deelnemer bijgeleerd?

Hier achterhaal je als trainer of de vooropgestelde doelstellingen van het spel bereikt zijn.