

# Gioco sul lavoro intellettuale Le interruzioni nel lavoro intellettuale

Ville Isoherranen, Hanna Kropsu-Vehkaperä

*Università di Oulu*

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

ILA-LEAN Project No 2016-1-PL01-KA203-026293

2016-2018

2018





## Titolo progetto



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

**Codice progetto: 2016-1-PL01-KA203-026293**

Disclaimer:

Il presente Progetto è stato cofinanziato con il sostegno della Commissione europea. Questa pubblicazione rispecchia esclusivamente il punto di vista dell'autore, pertanto la Commissione non può essere ritenuta responsabile di alcun uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

2



Publicazione rilasciata sotto licenza Creative Commons  
[Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) (CC BY-SA 4.0).



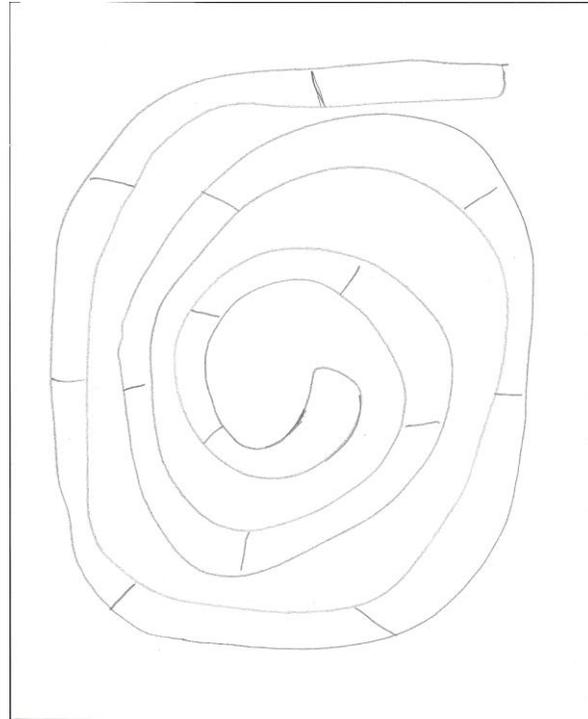
# Scopo del gioco

- Introdurre i partecipanti alle attuali sfide a livello di produttività nel lavoro d'ufficio e nel lavoro intellettuale
- Favorire il dibattito sull'applicazione dei principi Lean nel lavoro d'ufficio e nel lavoro intellettuale



# Obiettivo del gioco

- Il gioco consiste nel ritagliare manualmente blocchetti di carta dal modello
- I partecipanti devono seguire le istruzioni operative
- Il giocatore più veloce vince!



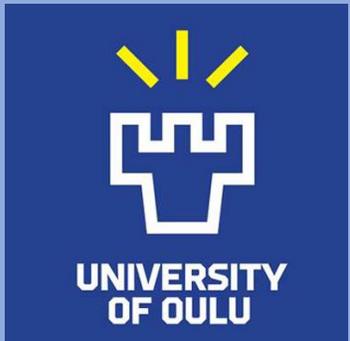
## ISTRUZIONI OPERATIVE:

**Strappare la carta con le mani, iniziare il 1° lavoro e il 1° blocco, seguendo le line disegnate. Poi passare al 2° lavoro e ritagliare il 1° blocco. Poi tornare al 1° lavoro, ritagliando il 2° blocco, e così via...**

**→ Suddividere i 2 blocchi in 2 gruppetti**

- Appena terminato, ogni partecipante deve annotare il tempo impiegato e contare il numero di pezzi di carta prodotti, che in totale dovrebbe essere 30 (15 + 15)

È ora di iniziare il Gioco, Round 1!



5



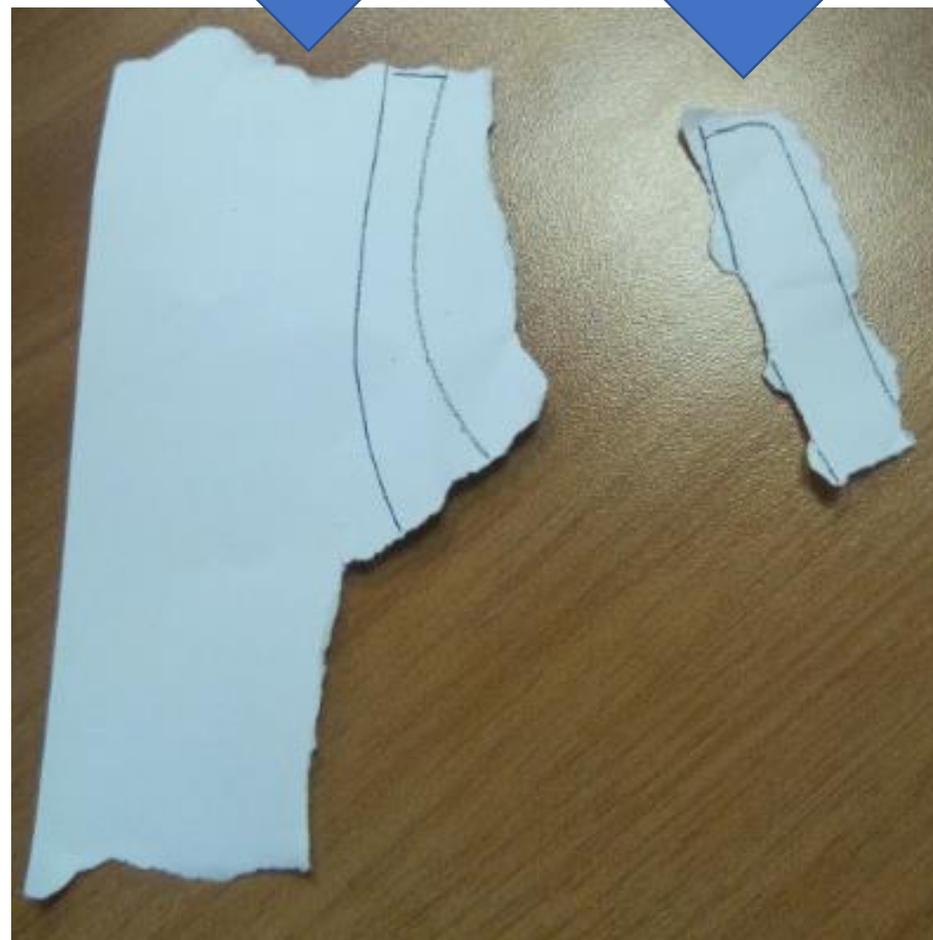
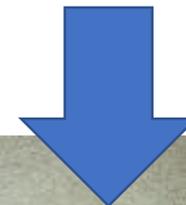
# Esempio di lavoro standard

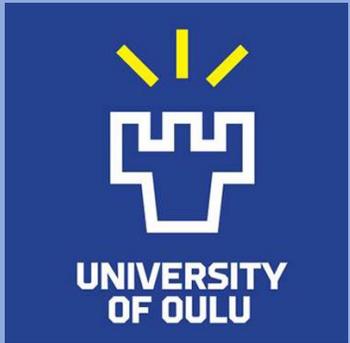


NON OK

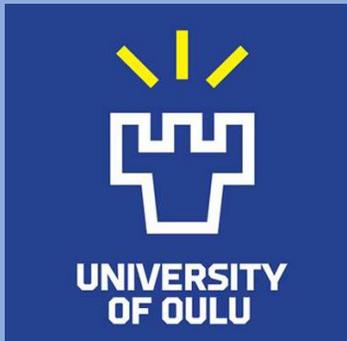


OK





# GIOCHIAMO!



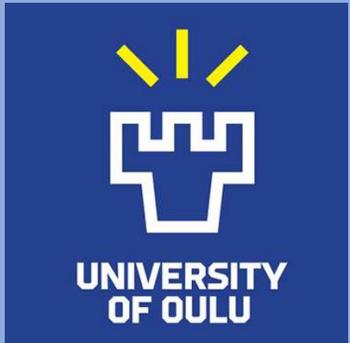
# Tabella dei risultati

Nome	Round 1 Tempo	Quantità	Interruzioni	Round 2 Tempo	Quantità	Interruzioni
N.N.		Lavoro 1: 13/15 Lavoro 2: 14/15	1 email		Lavoro 1: 15/15 Lavoro 2 15/15	-
		Lavoro 1: 16/15 Lavoro 2 17/15	1 email 1 telefonata		Lavoro 1: 15/15 Lavoro 2 15/15	-





# Dibattito dopo il Gioco - Round 1



# Dibattito

Esiste una maniera più produttiva di svolgere il lavoro?

- Come minimizzare le interruzioni nel lavoro intellettuale?
- Come minimizzare il multitasking?
- In cosa consiste il lavoro a valore aggiunto?
- In cosa consiste il lavoro non a valore aggiunto?
- Come aumentare il tempo a valore aggiunto?

*\*Svolgere un'attività alla volta*

*\*Telefoni in modalità silenziosa?*

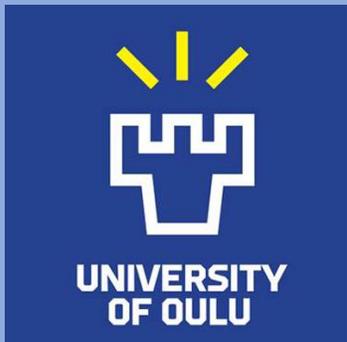
*\*Email in modalità offline?*

*\*Nascondere le notifiche popup di Windows?*

Cosa è possibile fare?

Chi decide che cosa è possibile?

Cosa significa Lean per chi si occupa di lavoro intellettuale?



10



# Interruzioni al lavoro intellettuale Erasmus+ in ufficio che causano multitasking

- Email
- Messaggi su Skype
- Messaggi in chat
- Telefonate
- Visite di colleghi
- Altro?

➔ Non tutto è spreco, ma portatore di valore!



11



# Gioco Round 2



## ISTRUZIONI OPERATIVE:

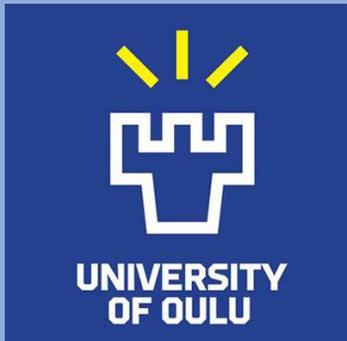
Concentrarsi solo sul 1° lavoro di taglio, poi passare al 2° lavoro di taglio.

Zero multitasking.

→ Suddividere i blocchi in 2 gruppetti

Al termine, ogni partecipante deve registrare il tempo e impiegato e contare i pezzi di carta prodotti.

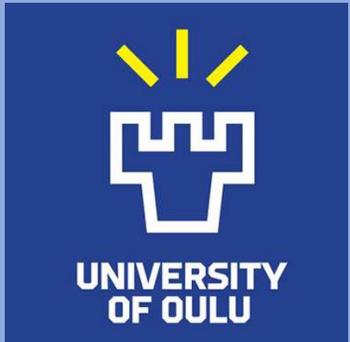
È ora di iniziare il Gioco Round 2!



# Tabella dei risultati

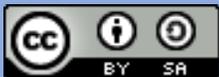


Nome	Round 1 Tempo	Quantità	Interruzioni	Round 2 Tempo	Quantità	Interruzioni
N.N.		Lavoro 1: 13/15 Lavoro 2: 14/15	1 email		Lavoro 1: 15/15 Lavoro 2 15/15	-
		Lavoro 1: 16/15 Lavoro 2 17/15	1 email 1 telefonata		Lavoro 1: 15/15 Lavoro 2 15/15	-

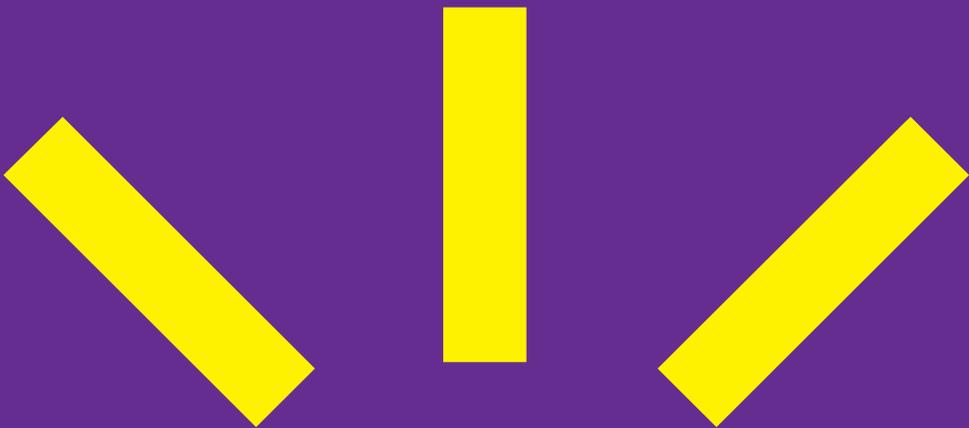


# GIOCHIAMO!

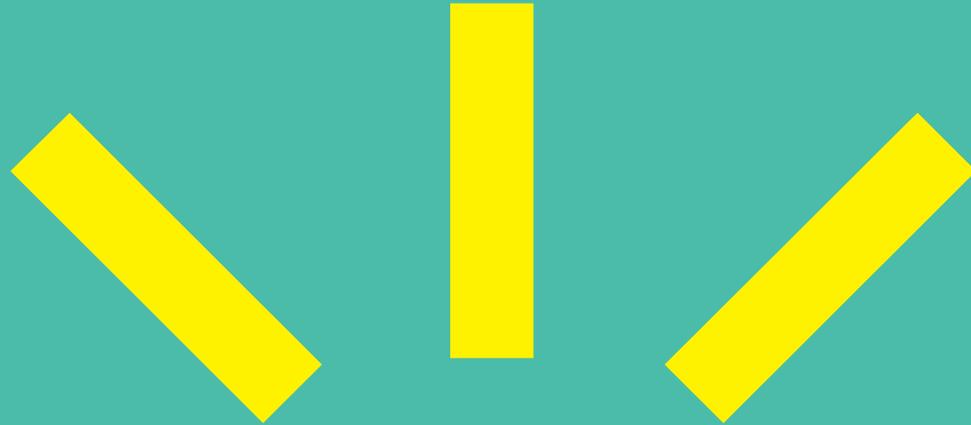
13



---



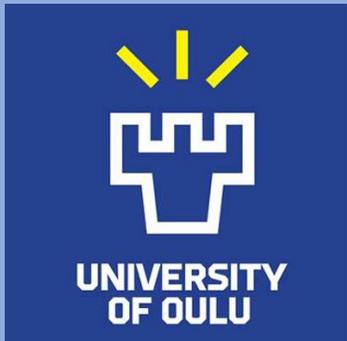
# File del docente



# Interruzioni

Stampare 10 email

Stampare 10 telefonate



## HAI RICEVUTO UNA NUOVA MAIL!

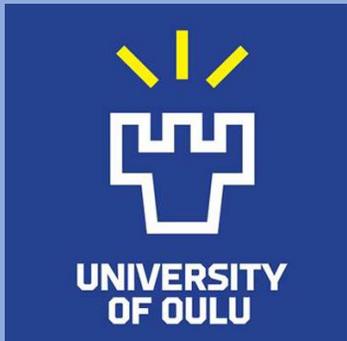
Svolgere i seguenti calcoli:

$$7 \times 3 =$$

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

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

Poi proseguire con il lavoro iniziale.



## HAI RICEVUTO UNA NUOVA TELEFONATA!

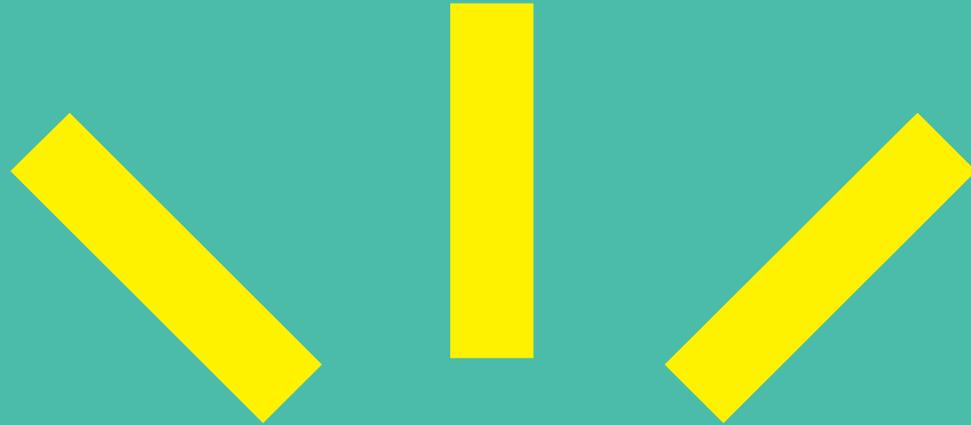
Svolgere i seguenti calcoli:

$$5 \times 3 =$$

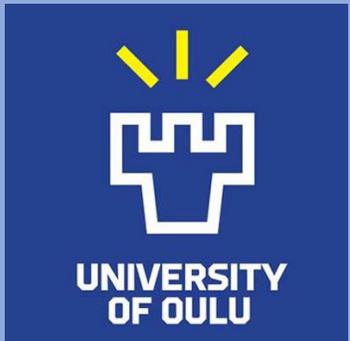
$$3 \times 3 \times 1 =$$

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

Poi proseguire con il lavoro iniziale.



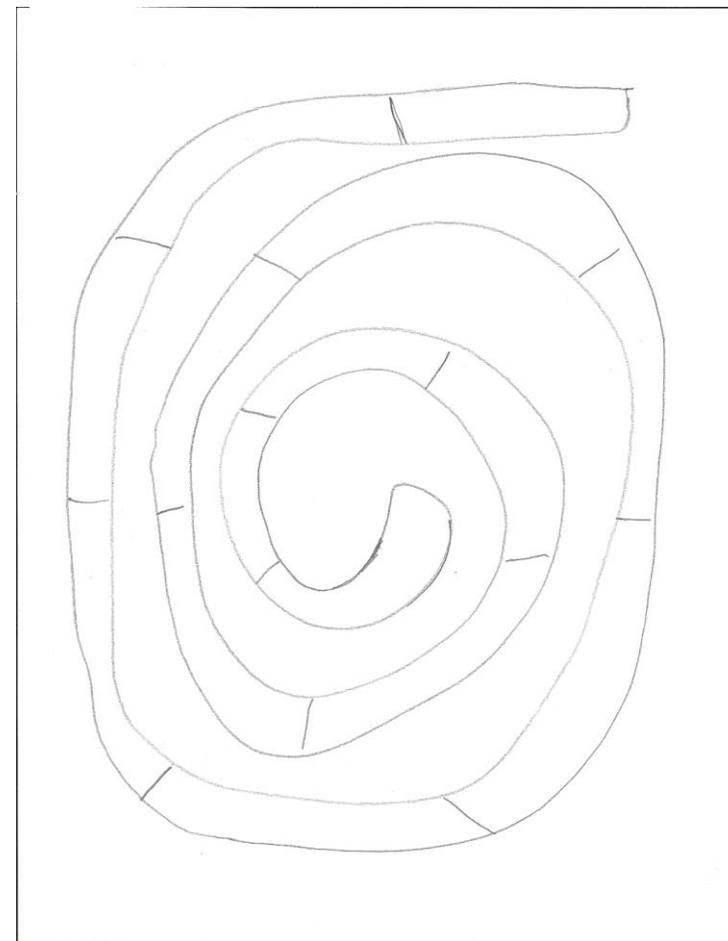
Modello da ritagliare durante il gioco  
Stampare 2 fogli per partecipante

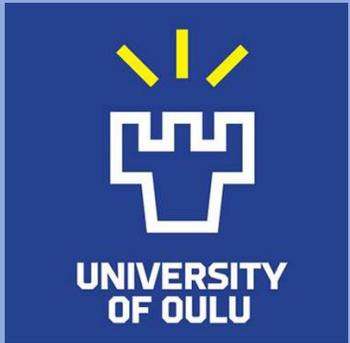


Modello da ritagliare  
→ Stamparne 2 per partecipante



CarvingTemplate  
PrintOut





# Grazie!