



university of
 groningen

for infinity
 4∞

Ervaringen met Lean games in het onderwijs

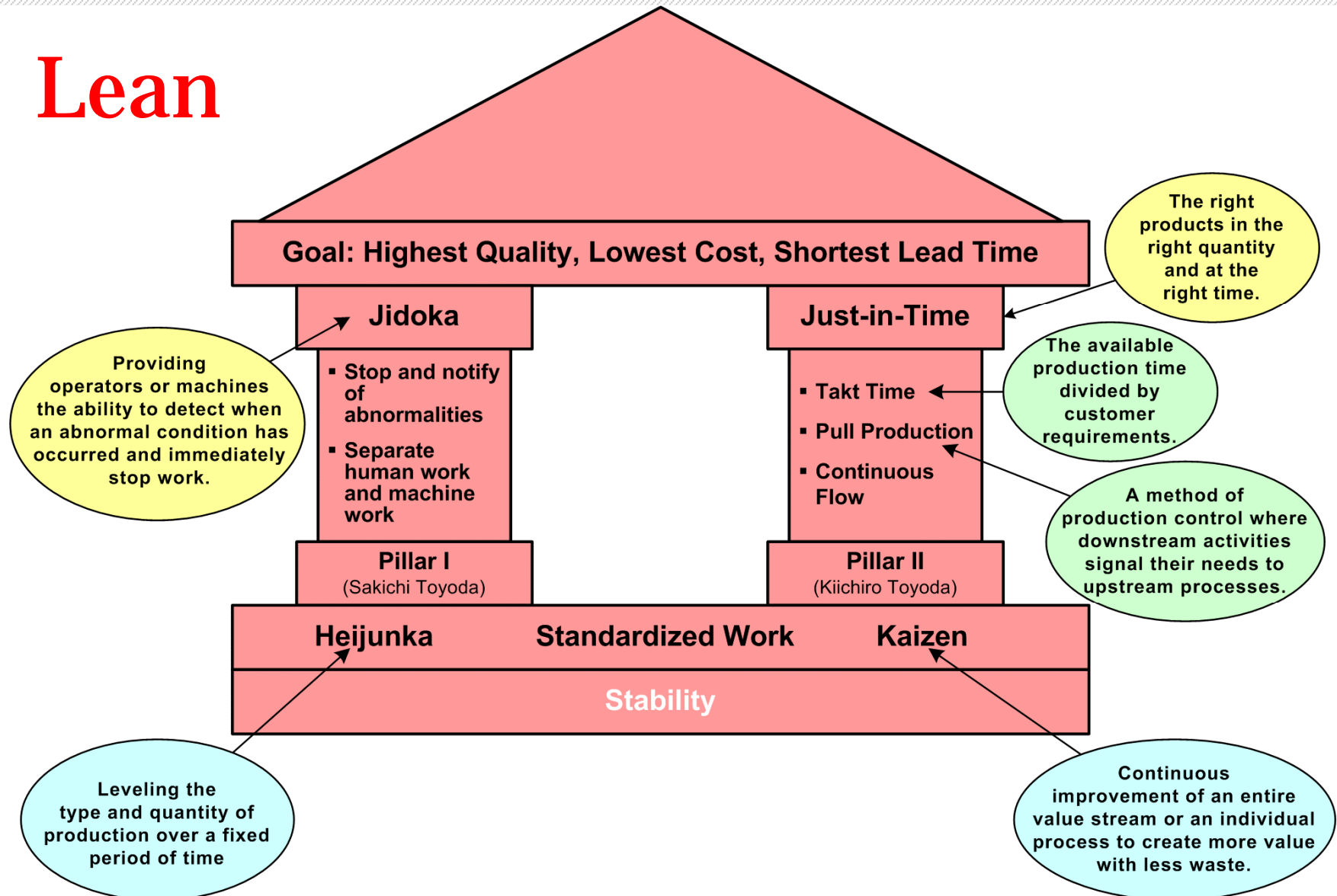
Jan Riezebos

Rijksuniversiteit Groningen





Lean





Lean games in onderwijs (1)

› Herkenbare spelen:

- Kwaliteit
- Doorlooptijd
- Verspillingen
- Layout
- Voorraden (buffer, tussenvoorraad)
- Aansturing push/pull
- Opsporen verbeteringen





Lean games in onderwijs (2)

- › Wat observeer ik als docent over gedrag spelers?
 - Enthousiasme over werkvorm
 - Wil en durf om te experimenteren
 - Veel onderling overleg over waarneming en oplossing
 - Weinig aandacht voor data en analyse (5W)
 - Group think
 - Geen systematische aanpak tot verbeteringen



Lean games in onderwijs (3)

- › Wat observeer ik als docent na afloop spel?
 - Spel wordt gezien als puzzel met 1 beste oplossing
 - Oplossingsstrategie onafhankelijk van concrete spel:
 - Verander de layout
 - Ontsla mensen
 - Verminder de voorraden
 - Geen referentie naar onderliggende theorie bij lean (kwaliteit, wachttijd, voorraadtheorie)



Wat doen we fout? (1)

- › Enkele suggesties / hypothesen:
- › Niet de tools maar de principes van lean moeten centraal
- › Ontdekkend leren door doelgerichte verbetering te vragen
- › Spelers verbetervoorstellen laten onderbouwen
- › Stimuleren van contextspecifieke oplossingen: eigen keuzes



Wat doen we fout (2)

THE TOYOTA WAY

respect for people is the attitude that regards people's ability to think most

RESPECT FOR PEOPLE

Respect

- Respect others
- Make every effort to understand each other
- Take responsibility
- Do our best to build mutual trust

Teamwork

- Stimulate personal and professional growth
- Share opportunities for development
- Maximize team and individual performance

CONTINUOUS IMPROVEMENT

Challenge

Long term vision to meet challenges with courage and creativity to realize our dreams

Kaizen

Improve business operations all the time by always trying for innovation and evolution

Genchi Genbutsu

Go to the source to find the facts to make correct decisions and build consensus and trust



Conclusie

- > Uitdaging voor game ontwikkelaars/spelleiders
- > Lean games tevaak gericht op trucs, niet op deep learning
- > Lean building blocks teveel gericht op waste elimination
- > Meer aandacht nodig voor andere building blocks als klantwaarde benoemen, processen beschrijven, analyseren van mura, muri, tot stand brengen verbetercultuur, respect for people



university of
groningen

Ervaringen met Lean games in het onderwijs

Bedankt voor jullie aandacht!

Jan Riezebos j.riezebos@rug.nl

Vragen en discussie

