



LEKCJA 4: PROJEKTOWANIE PRODUKTU

CEL GŁÓWNY LEKCJI

Poznanie zasad projektowania produktu według wymagań klienta.

CELE OPERACYJNE

WIEDZA

- Wobec jakich wyzwań stają przedsiębiorstwa.
- Co to są zasoby przedsiębiorstwa
- Czym jest prototyp i w jaki sposób się rozpatruje jego funkcjonalność

UMIĘTNOŚCI

- Uczeń uczy się przenosić opisane tekstem kryteria na realny wytwór
- Uczeń uczy się podejmować decyzje w interesie całego zespołu

POSTAWY

- Uczeń dyskutuje z szacunkiem dla punktu widzenia innych osób
- Uczeń dostrzega wartości ważne w swoim życiu i społeczności klasy

FORMA LEKCJI

Praca z całą klasą podzieloną na odrębnie działające grupy 8-10 osobowe;
W każdej grupie wyodrębniony lider zespołu (rola lidera może się zmieniać w toku realizacji programu)

Uczniowie pracują przy wyspach (połączonych ze sobą ławkach)

METODY PRACY

- warsztat (praktyka i działanie)

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

- zestaw do gry symulacyjnej
- markery
- flipchart/szary papier 2 szt/grupę
- zestaw lekcji jednopunktowych MAT_One point lessons

PRZEBIEG LEKCJI

Start	Koniec	Czas	Zagadnienie	Uwagi
00:00	00:03	00:03	Sprawdzenie obecności	
00:03	00:10	00:07	Omówienie wartości zespołu	<u>OPL - Omówienie wartości</u>
00:10	00:25	00:10	Prezentacja wyzwań gry Lean Thinking i podział ról pomiędzy członkami grupy: lider, inżynier, kontroler jakości	Prezentacja lekcja 4
00:25	00:40	00:20	Projektowanie produktu na podstawie wymagań klienta. Wybór najlepszego prototypu	
00:40	00:45	00:05	Podsumowanie lekcji	