



## LEGO GAME, L'ESPERIENZA PER IMPARARE LA LEAN

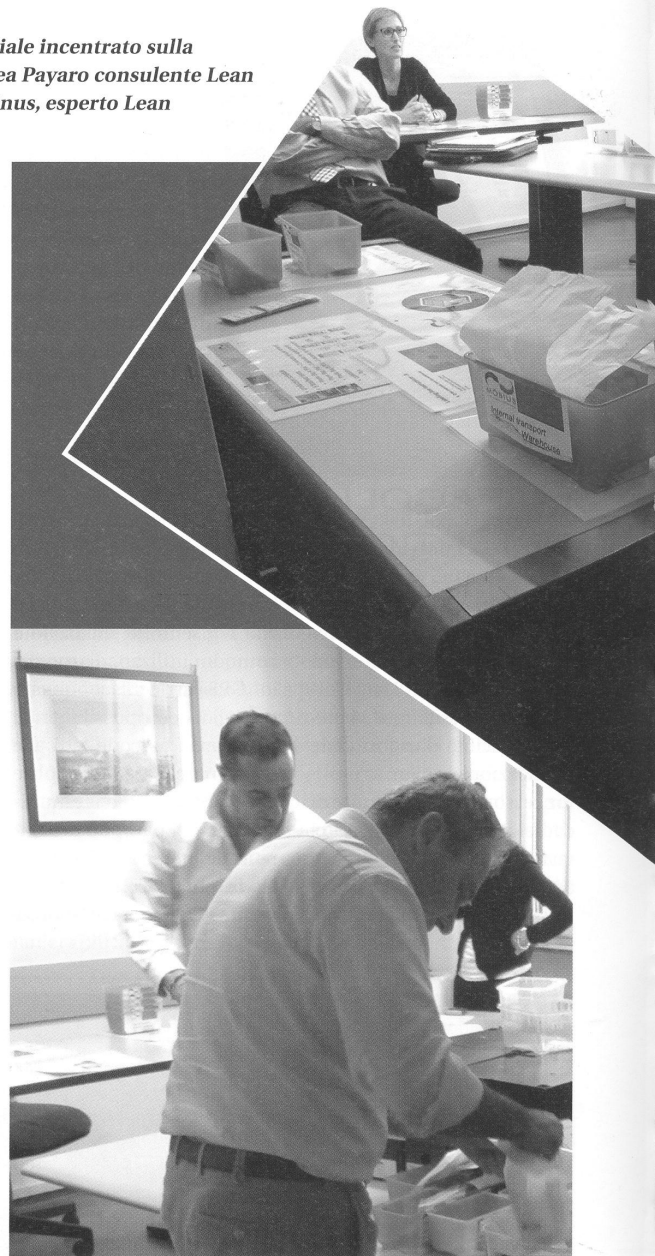
*Ailog ha realizzato un percorso di apprendimento esperienziale incentrato sulla filosofia lean, suddiviso in una parte teorica tenuta da Andrea Payaro consulente Lean e consigliere Ailog, e in una parte pratica, curata da Jos Marinus, esperto Lean e presidente di ELA*

Il lean thinking è stato riconosciuto come una filosofia, ovvero come un modello di pensiero vero e proprio. Le aziende che hanno iniziato ad utilizzare le pratiche snelle hanno riscontrato immediati benefici al punto che la caccia agli sprechi, l'attenzione alle persone e al loro lavoro sono diventate procedure costanti nel tempo mirate ad aumentare le prestazioni e ad apportare continui miglioramenti. I concetti di questa filosofia sono talmente semplici che spesso vengono anche riconosciuti come applicazioni di "buon senso".

Fare lean in azienda significa comunque essere in grado di utilizzare degli strumenti in grado di ridurre i tempi di preparazione macchine (ad esempio SMED), di organizzare i flussi di materiali tra reparti (Spaghetti Chart), di realizzare postazioni di lavoro ergonomiche (5S), di trovare le cause delle difettosità (Ishikawa) e di organizzare efficacemente un servizio di assistenza clienti (Value stream map). Ailog ha realizzato un percorso di apprendimento esperienziale che si è articolato in due momenti: un momento d'aula in cui sono stati spiegati da Andrea Payaro, consulente Lean e consigliere Ailog, quali strumenti uti-

lizzare nelle aziende e come utilizzarli; un momento di pratica, curato da Jos Marinus, esperto Lean e presidente di ELA (European Logistics Association), che ha organizzato un momento di gioco in cui si è simulata l'organizzazione di un'azienda di produzione. Tale gioco, sviluppato all'origine per Danone, permette ai partecipanti di apprendere sul campo come le pratiche di gestione snella siano in grado di trasformare un'azienda disorganizzata, in cui sono presenti eccessive scorte di magazzino, che non è in grado di rispondere in tempo alle richieste della domanda, che ha processi che rallentano il flusso, in un'azienda in grado di spedire in tempo e completamente gli ordini.

L'effetto che tale gioco crea ai partecipanti è sorprendente: attraverso la riorganizzazione di alcuni flussi, passando da una gestione push a una pull, integrando alcune funzioni, le prestazioni dell'intero sistema sono in grado di arrivare a dei limiti inizialmente ritenuti irraggiungibili. Il valore dell'esperienza, inoltre, diventa molto più coinvolgente della semplice lezione frontale in cui solitamente si elencano i benefici di un nuovo sistema organizzativo. I partecipanti, infatti, diventa-



no i fautori del cambiamento e riescono a comprendere "toccando con mano" le po-

tenzialità del modo di operare snello specifica Paolo Bisogni, presidente Ailog. □