

ΑΣΠΑΙΤΕ
ΤΜΗΜΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ
ΜΗΧΑΝΟΛΟΓΩΝ
ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ

ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ
, ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ Ι
ΚΑΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ

ΜΑΡΙΑ ΓΕΩΡΓΑΚΑΛΟΥ

Το προτεινόμενο μοντέλο των 11 βημάτων (1)

Βήμα 1ο: Προετοιμασία του εκπαιδευτικού πριν:

Η προετοιμασία του εκπαιδευτικού πριν μπει στην τάξη, για να «τρέξει» ένα πρόγραμμα εικονικών επιχειρήσεων, περιλαμβάνει τα εξής:

- Σκέψεις – Ιδέες – Αντικείμενο των εικονικών.
- Ενημέρωση για το νομοθετικό πλαίσιο των επιχειρήσεων της ειδικότητας.
- Ενημέρωση σε θέματα οικονομικής δραστηριότητας.
- Προσωπική έρευνα για τα ανωτέρω θέματα και συγκέντρωση πληροφοριών για τον κλάδο.
- Επικοινωνία με πραγματική επιχείρηση που αντιστοιχεί στο αντικείμενο της εικονικής.
- Ενημέρωση της σχολικής μονάδας για την πρόθεση υλοποίησης ενός τέτοιου προγράμματος.
- Καθορισμός αρχικού χρονοδιαγράμματος.

Βήμα 2ο: Επιλογή εναλλακτικών ιδεών

- Επανεξέταση της ιδέας.
- Εντοπισμός προβλημάτων που θα ανακύψουν.
- Εναλλακτικές προτάσεις για επιχειρήσεις, των οποίων το αντικείμενο εργασιών είναι κοντά στην ειδικότητα.
- Εξέταση της πιθανότητας για από κοινού συνεργασίας ειδικοτήτων μέσα στη σχολική μονάδα.

Το προτεινόμενο μοντέλο των 11 βημάτων (2)

Βήμα 3ο: Καταγραφή αναγκών

- Τι θα χρειαστώ από την υποδομή της σχολικής μονάδας (εργαστήρια, γραφεία κ.ά.).
- Σε ποιες ώρες θα χρησιμοποιηθούν αυτές οι υποδομές;
- Αναλώσιμα και γραφική ύλη που χρειάζομαι.
- Προϋπολογισμός εξόδων.
- Επικοινωνία με πραγματική επιχείρηση (π.χ. επίσκεψη).
- Έλεγχος του εργαστηρίου και των υπολογιστών που θα χρησιμοποιηθούν.
- Επικοινωνία με διαχειριστική αρχή και οργάνωση της γραφειοκρατικής δουλειάς.

Το προτεινόμενο μοντέλο των 11 βημάτων (3)

Βήμα 4ο: Προσδιορισμός ρόλων

Στο πλαίσιο της εφαρμογής των εικονικών επιχειρήσεων μια ιδιαίτερα δημοφιλή τεχνική είναι το παίξιμο ρόλων. Οι διδασκόμενοι υποδύονται ρόλους που συνδέονται με μια εξεταζόμενη κατάσταση που αφορά ένα οικονομικό φαινόμενο ή κατάσταση με στόχο μέσα από το βίωμα να κατανοήσουν βαθύτερα τόσο την κατάσταση όσο και τις αντιδράσεις απέναντί της. Η εκπαιδευτική αυτή τεχνική εφαρμόζεται κυρίως όταν επιδιώκεται η ανάλυση προβληματικών ή συγκρουσιακών καταστάσεων που αφορούν τις ικανότητες, στις στάσεις, στην επικοινωνία, στη συμπεριφορά.

Ενδεικτικά, ορισμένοι ρόλοι που μπορούν να παιχτούν στο πλαίσιο των εικονικών επιχειρήσεων είναι οι εξής:

- υπάλληλος λογιστηρίου,
- στέλεχος προώθησης και μάρκετινγκ,
- υπεύθυνος πωλήσεων,
- διευθυντής παραγωγής,
- υπάλληλος γραμματειακής υποστήριξης,
- υποδοχή πελατών,
- γενικός διευθυντής,
- υπεύθυνος προσωπικού,
- διαχείριση πελατών,
- service πελατών,
- υπάλληλοι γραμμής παραγωγής,
- στέλεχος μηχανογράφησης.

Το προτεινόμενο μοντέλο των 11 βημάτων (4)

Βήμα 5ο: Επιλογή σεναρίου

Το σενάριο αναφέρεται στο μίγμα μαθήματος–δράσης, το οποίο θα ακολουθήσει ο καθηγητής. Ενδεικτικά παραδείγματα είναι τα ακόλουθα:

Μία ώρα μάθημα και δύο ώρες δράση.

Δύο ώρες την ημέρα η επιχείρηση είναι ανοιχτή και οι υπάλληλοι-στελέχη και εργαζόμενοι παίζουν τους ρόλους τους.

Στις δύο πρώτες συναντήσεις αναλυτική περιγραφή της εικονικής, καθώς και του είδους της επιχείρησης που μπορούν να φτιάξουν τα παιδιά. Σε επόμενη συνάντηση ο επιχειρηματικός σχεδιασμός. Από την τέταρτη συνάντηση και μετά ξεκινάει η λειτουργία της.

Τη δεύτερη μέρα επισκέπτεται το σχολείο ο πραγματικός επιχειρηματίας και εξηγεί στα παιδιά τις ιδιομορφίες.

Αναπτύσσεται μια κεντρική ιστορία–σίριαλ, πάνω στην οποία χτίζεται η καθημερινότητα της επιχείρησης. Δύο ώρες την ημέρα η επιχείρηση είναι ανοιχτή και οι υπάλληλοι-στελέχη και εργαζόμενοι παίζουν τους ρόλους τους.

Αναπτύσσονται παράλληλα δύο εικονικές επιχειρήσεις, όπου η μία εξυπηρετεί τις ανάγκες της άλλης.

Το προτεινόμενο μοντέλο των 11 βημάτων (5)

Βήμα 6ο: Συζήτηση με τους μαθητές

Ο καθηγητής είναι πλέον έτοιμος να εμπλέξει τα παιδιά στην υλοποίηση του προγράμματος.

Τα σημεία που θα πρέπει να δώσει έμφαση είναι τα εξής:

- οργάνωση συνάντησης στην τάξη,
- παρουσίαση της ιδέας στα παιδιά,
- ανάλυση των ωφελειών για τους μαθητές,
- προβολή της ανάπτυξης δεξιοτήτων,
- παρουσίαση ρόλων,
- απόφαση για την έναρξη της εικονικής επιχείρησης.

Το προτεινόμενο μοντέλο των 11 βημάτων (6)

Βήμα 7ο: Εκπαίδευση των μαθητών

Η υλοποίηση του προγράμματος και η επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων απαιτεί την εκπαίδευση-καθοδήγηση των μαθητών στα παρακάτω θέματα:

- παρουσίαση αποτελεσμάτων προσωπικής έρευνας,
- αναλυτική παρουσίαση του κάθε ρόλου,
- παρουσίαση των βασικών λειτουργιών της εικονικής επιχείρησης,
- ξενάγηση και εγκατάσταση με τους μαθητές,
- εκπαίδευση στη χρήση του λογισμικού,
- προετοιμασία των χώρων της εικονικής σε συνεργασία με τους μαθητές,
- επίσκεψη στην πραγματική επιχείρηση μέντορα,
- επίσκεψη στελεχών της πραγματικής επιχείρησης,
- βασικά θέματα οργάνωσης και δημιουργίας μιας επιχείρησης.

Το προτεινόμενο μοντέλο των 11 βημάτων (7)

Βήμα 8ο: Εκπαίδευση των μαθητών

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, το εκπαιδευτικό λογισμικό θα λειτουργεί υποστηρικτικά στην εκπαιδευτική διαδικασία και πάντοτε ως αποτέλεσμα ομαδικής εργασίας που έχει προηγηθεί από τους μαθητές σε συνεργασία με τον υπεύθυνο καθηγητή. Στην εν λόγω προτεινόμενη τεχνολογική εφαρμογή διακρίνονται τρεις βασικές κατηγορίες χρηστών:

ο καθηγητής, ο οποίος συμμετέχει στο σύστημα για να διαμορφώσει τις κατάλληλες γενικότερα συνθήκες με στόχο το βέλτιστο παιδαγωγικό αποτέλεσμα, αλλά και για να αποτιμήσει το βαθμό συμμετοχής και συμπεριφοράς των μαθητών, οι μαθητές, οι οποίοι συμμετέχουν ως παίκτες της εικονικής πραγματικότητας και διαχειρίζονται τις δικές τους εικονικές επιχειρήσεις,

ο διαχειριστής του συστήματος, που μπορεί να είναι ο ίδιος ή άλλος καθηγητής, ο οποίος εξασφαλίζει την αδιάλειπτη λειτουργία και ακεραιότητα του συστήματος.

Η εικονική πραγματικότητα που θα δημιουργηθεί, εξασφαλίζει την απαραίτητη λειτουργικότητα και για τις τρεις προαναφερθείσες κατηγορίες παικτών, ενσωματώνει μια σειρά από τεχνολογίες αιχμής σε ό,τι αφορά την επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο, κρατώντας παράλληλα την πολυπλοκότητα σε λογικά επίπεδα. Αυτό αποτελεί το σημαντικότερο παράγοντα χρηστικότητας του συστήματος, αφού επιτρέπει στους χρήστες να συγκεντρώσουν την προσοχή τους στην εφαρμογή, που αποτελεί τη βάση της μάθησης, και όχι στη λειτουργία της.

Επιπλέον, το σύστημα θα παρέχει τη δυνατότητα πρόσβασης σε έναν οδηγό χρήσης της εφαρμογής, ο οποίος πέρα θα παρέχει και μια βάση πληροφοριών. Οι πληροφορίες αυτές έχουν ως στόχο τη σύνδεση του εκπαιδευτικού υλικού του εγχειριδίου του μαθητή με την εφαρμογή και τη σωστή και ρεαλιστική εκπόνηση του

Το προτεινόμενο μοντέλο των 11 βημάτων (8)

Βήμα 9ο: Λειτουργία της εικονικής επιχείρησης στη σχολική μονάδα

Η λειτουργία της εικονικής επιχείρησης περιλαμβάνει την οργάνωση μια καθημερινής ή εβδομαδιαίας δραστηριότητας που καλύπτει τόσο την υλοποίηση των εικονικών οικονομικών δραστηριοτήτων όσο και τις εκπαιδευτικές συναντήσεις με τους καθηγητές. Ενδεικτικά, ορισμένες δράσεις οι οποίες περιλαμβάνονται στη λειτουργία της εικονικής επιχείρησης είναι οι εξής:

- εγκαίνια εικονικής επιχείρησης,
- συναντήσεις με μαθητές,
- οργάνωση λειτουργίας,
- καθημερινή δραστηριότητα,
- σύνταξη αναφορών,
- ενημέρωση λογισμικού,
- εξέλιξη σεναρίου.

Βήμα 10ο: Αλλαγή Ρόλων

Για τη διατήρηση του ενδιαφέροντος των μαθητών αλλά και για την επίτευξη των εκπαιδευτικών στόχων του προγράμματος, οι μαθητές θα πρέπει να εναλλάσσονται στο παίξιμο των ρόλων. Μέσα από αυτή τη διαδικασία θα γνωρίσουν ακόμη περισσότερες οικονομικές δραστηριότητες, ενώ θα αποκτήσουν ολοκληρωμένη εμπειρία σχετικά με τα διαφορετικά είδη θέσεων εργασίας που υπάρχουν σε μια επιχείρηση.

Το προτεινόμενο μοντέλο των 11 βημάτων (9)

Βήμα 11ο: Ολοκλήρωση εργασιών

Ολοκλήρωση εργασιών
Ανοιχτή συζήτηση με τα παιδιά
Αξιολόγηση
Καταγραφή – συγκέντρωση υλικού
Ενημέρωση διαχειριστικής αρχής
Επίσκεψη στην επιχείρηση μέντορα
Συνολική παρουσίαση αποτελεσμάτων