



Symulacja przedsiębiorstwa

Nauczycielki szkoły ekonomicznej "Dimitrie Cantemir" w rumuńskiej Suczawie, Carmen-Constanța Cheaburu i Rodica Muteanu, przygotowały model podnoszenia poziomu kompetencji personalnych o nazwie "Symulacja przedsiębiorstwa". Metoda ma na celu kształtowanie kompetencji potrzebnych w gospodarce, od stanowisk najniższego szczebla do posad kierowniczych.

Odzwierciedlenie realnych zasad

Uczniowie zaangażowani w przedsięwzięcie wchodzi w role menadżerów i pracowników oraz stają się odpowiedzialni za swoją zadania. Wszystkie procesy i transakcje w symulacji odzwierciedlają rzeczywiste przedsiębiorstwa. Podobnie jest ze strukturą, która obejmuje takie działy, jak HR, marketing, księgowość, logistykę czy administrację. Uczniowie szkoły ekonomicznej w czasie zajęć musieli działać zgodnie z krajowymi przepisami. Metoda łączy aspekt wirtualny (nie ma pieniędzy czy produktów) i realny (wykorzystuje m.in. faktyczne przepisy dotyczące handlu czy obiegu dokumentów).

"Wielopokoleniowość" wirtualnych firm

Ważną kwestią w modelu jest długoterminowość — w symulowanych przedsiębiorstwach uczniowie XI i XII klas działają na rzecz firm, które po dwóch latach są przejmowane przez kolejne roczniki. Najczęściej wybierają handel hurtowy i usługi. Spółki są rejestrowane w ROCT (Rumuńskim Oddziale Firm Fikcyjnych), a transakcje są wykonywane za pośrednictwem wirtualnego banku ROCT, gdzie uczniowie zakładają konta.

Zbieranie doświadczenia przed wejściem na rynek pracy

Jak podkreślają Cheaburu i Muteanu, jednym z głównych elementów procesu uczenia się jest symulacja porażek i sukcesów. Choć nie przekładają się na rzeczywistość, dają pole do poprawy zdolności komunikacyjnych, pracy zespołowej czy szybkiego podejmowania decyzji. Pozwalają również uczyć się elastyczności niezbędnej na współczesnym rynku pracy. Poza tym doświadczenia są szansą na ocenę, na których stanowiskach uczeń czuje się najlepiej i pomagają wytyczyć dalsze kroki zawodowe. Udział w symulowanym przedsiębiorstwie jest istotny również z perspektywy pracodawców.

Podczas pierwszego wdrożenia metody symulowanego przedsiębiorstwa uczniowie założyli spółkę SvECO Events. Nazwa odnosiła się do siedziby firmy (Suceava — Suczawa) i przedrostka eko- sygnalizującego społeczny, ekonomiczny i środowiskowy wymiar działalności.

Kluczowe kwalifikacje, które uczniowie zdobywają podczas projektu:

- Rozwijanie umiejętności bycia graczem zespołowym poprzez współpracę z innymi uczniami w różnych działach
- Doświadczenie i poznawanie procesów rozwiązywania konfliktów



-
- Nauka wykorzystywania swojej kreatywności (np. w marketingu, opracowując plan marketingowy dla produktów firmy).
 - Rozwijanie i doskonalenie umiejętności zarządzania czasem
 - Doskonalenie postawy asertywnej
 - Doskonalenie umiejętności radzenia sobie pod presją czasu
 - Nauka wykonywania zadań, nadawania priorytetów poszczególnym zadaniom
 - Trening i rozwijanie poczucia odpowiedzialności poprzez odpowiednie zachowania
 - Wykazywanie tolerancji i zachowywania się z szacunkiem w kontaktach z kierownictwem, kolegami, klientami, dostawcami i władzami
 - Rozwijanie kompetencji międzykulturowych poprzez kontakty z osobami i firmami z innych kultur
 - Doskonalenie umiejętności organizacyjnych
 - Zwiększanie umiejętności komunikacyjnych
 - Szkolenie studentów w zakresie orientacji na klienta
 - Rozwijanie samoświadomości uczniów