

## Παιχνίδια προσομοίωσης: Μεθοδολογικό Εργαλείο 3.1\_3

### Παιχνίδι προσομοίωσης διαχείρισης επιχειρήσεων

**Στόχος:** Οι συμμετέχοντες διαχειρίζονται μια εικονική εταιρεία, λαμβάνοντας αποφάσεις σχετικά με την παραγωγή, το μάρκετινγκ, τους ανθρώπινους πόρους και τα οικονομικά για την επίτευξη συγκεκριμένων επιχειρηματικών στόχων κατά τη διάρκεια μιας προσομοιωμένης περιόδου.

#### Εμπειρία από σκυρόδεμα

- **Στο παιχνίδι:** Οι συμμετέχοντες ξεκινούν αναλαμβάνοντας τον έλεγχο της εικονικής τους εταιρείας, αντιμετωπίζοντας άμεσες αποφάσεις σχετικά με την ανάπτυξη προϊόντων, τις στρατηγικές μάρκετινγκ και την κατανομή του προϋπολογισμού. Αλληλεπιδρούν με την προσομοιωμένη αγορά και το ανταγωνιστικό περιβάλλον, λαμβάνοντας αποφάσεις με βάση το αρχικό σενάριο που παρουσιάζεται.
- **Αναστοχασμός μάθησης:** Αυτό το στάδιο επιτρέπει στους συμμετέχοντες να βυθιστούν στο ρόλο της διοίκησης μιας επιχείρησης, βιώνοντας από πρώτο χέρι την πολυπλοκότητα και τις προκλήσεις της διοίκησης μιας επιχείρησης.

#### Αναστοχαστική παρατήρηση

- **Στο παιχνίδι:** Μετά από έναν κύκλο λήψης αποφάσεων και παρατήρησης των αποτελεσμάτων (π.χ. απόδοση πωλήσεων, ανατροφοδότηση πελατών, οικονομικές εκθέσεις), οι συμμετέχοντες καλούνται να αναστοχαστούν σχετικά με τις στρατηγικές τους και τα αποτελέσματα. Εξετάζουν ερωτήσεις όπως: "Τι λειτούργησε καλά;" και "Τι θα μπορούσε να είχε γίνει διαφορετικά;"
- **Αναστοχασμός μάθησης:** Αυτή η φάση του αναστοχασμού ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να κάνουν ένα βήμα πίσω και να αναλύσουν κριτικά τις ενέργειές τους και την ανατροφοδότηση του παιχνιδιού, συνδέοντας τις αποφάσεις τους με τα αποτελέσματα.

#### Αφηρημένη εννοιολόγηση

- **Στο παιχνίδι:** Οι συμμετέχοντες καθοδηγούνται να σχεδιάσουν νέες στρατηγικές. Μπορεί να συμμετάσχουν σε συζητήσεις ή εργαστήρια στο πλαίσιο του παιχνιδιού για να μάθουν για επιχειρηματικές θεωρίες, μοντέλα και πρακτικές που θα μπορούσαν να βελτιώσουν την απόδοσή τους.
- **Αναστοχασμός μάθησης:** Αυτό το στάδιο εμβαθύνει την κατανόηση συνδέοντας τις πρακτικές εμπειρίες με τις θεωρητικές γνώσεις, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να αναπτύξουν νέες έννοιες και στρατηγικές για τη διοίκηση επιχειρήσεων.

#### Ενεργός πειραματισμός

- **Στο παιχνίδι:** Οι συμμετέχοντες εφαρμόζουν τις νέες τους έννοιες και στρατηγικές στον επόμενο κύκλο του παιχνιδιού, δοκιμάζοντας υποθέσεις και παρατηρώντας τα αποτελέσματα

Συνημμένο Μεθοδολογικό Εργαλείο MT3.1\_3  
Εργασία 2.2



Co-funded by  
the European Union

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

- των αναθεωρημένων προσεγγίσεών τους στο μάρκετινγκ, την ανάπτυξη προϊόντων και την οικονομική διαχείριση.
- **Αναστοχασμός μάθησης:** Η φάση αυτή δίνει έμφαση στην εφαρμογή αφηρημένων εννοιών σε πρακτικά περιβάλλοντα, ενθαρρύνοντας την ανάληψη κινδύνου, την καινοτομία και τη συνεχή επανάληψη στρατηγικών με βάση τη μάθηση από την εμπειρία.

### Ενσωμάτωση με τον κύκλο βιωματικής μάθησης του Kolb

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού προσομοίωσης, οι συμμετέχοντες εμπλέκονται κυκλικά στα τέσσερα στάδια μάθησης του Kolb. Ο σχεδιασμός του παιχνιδιού τους καθοδηγεί σκόπιμα μέσα από τη βίωση του ρόλου του διευθυντή μιας επιχείρησης, τον αναστοχασμό σχετικά με την αποτελεσματικότητα των αποφάσεών τους, τη μάθηση τόσο από το περιβάλλον του παιχνιδιού όσο και από τις συζητήσεις υπό την καθοδήγηση του συντονιστή για τη σύλληψη νέων στρατηγικών και τον ενεργό πειραματισμό με αυτές τις στρατηγικές για να δουν τον αντίκτυπό τους. Αυτή η επαναληπτική διαδικασία ενισχύει την κατανόηση και τις δεξιότητές τους στη διοίκηση επιχειρήσεων, αποδεικνύοντας τη δύναμη της βιωματικής μάθησης στην ανάπτυξη πρακτικών, αναστοχαστικών και εννοιολογικών ικανοτήτων.

### Απολογισμός και αναστοχασμός

Μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού προσομοίωσης, μια συνεδρία απολογισμού επιτρέπει στους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις εμπειρίες τους, τις ιδέες τους και τα σημεία εκμάθησης. Αυτός ο προβληματισμός ενισχύει τον κύκλο της βιωματικής μάθησης, συνδέοντας τις εμπειρίες του παιχνιδιού με πραγματικές εφαρμογές και ευκαιρίες προσωπικής ανάπτυξης.

Αυτό το ολοκληρωμένο παράδειγμα ενός παιχνιδιού προσομοίωσης δείχνει πώς τα μοντέλα βιωματικής μάθησης, ιδίως ο κύκλος βιωματικής μάθησης του Kolb, μπορούν να εφαρμοστούν αποτελεσματικά για την ενίσχυση της μάθησης και της ανάπτυξης σε εκπαιδευτικά και επαγγελματικά πλαίσια.