

DISCUSS LEARNING 2019

Επαγγελματική εκπαίδευση και
Επιχειρήσεις: Διαμορφώνοντας
τους εργαζόμενους του αύριο

Πέμπτη, 3 Οκτωβρίου 2019,
Ξενοδοχείο Stanley, Αθήνα

ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ 3

Η ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΑΣΚΗΣΗ /
ΜΑΘΗΤΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ
ΤΗΣ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ
ΣΤΟΥΣ ΣΠΟΥΔΑΣΤΕΣ

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΩΝ ΙΚΑΝΟΤΗΤΩΝ ΣΤΟΥΣ ΣΠΟΥΔΑΣΤΕΣ

ΝΑΤΑΣΣΑ ΚΑΖΑΝΤΖΙΔΟΥ, IDEC ΑΕ



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ΤΟ ΕΡΓΟ APP.MOD.E

- Apprenticeship Model for developing Entrepreneurial skills
- Acronym: App.Mod.E
- 01-11-2017 - 31-10-2019

- Μοντέλο για την ανάπτυξη επιχειρηματικών ικανοτήτων σε σπουδαστές, κατά τη διάρκεια της πρακτικής τους άσκησης.
- Το μοντέλο στηρίζεται στο Ευρωπαϊκό πλαίσιο EntreComp και συνδυάζει μάθηση μέσω της επίλυσης προβλημάτων (problem-based learning) με στοιχεία παιχνιδοποίησης (gamification)

www.appmode.eu

Εταίροι

SUD CONCEPT, France

IDEC, Greece

EUROCREA MERCHANT SRL, Italy

Chamber of Industry and Commerce of Ruse,
Bulgaria

Association of Arges, Romania

POLITEKNIKA IKASTEGIA TXORIERRI S.COOP,
Spain

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΓΟΥ

- Μοντέλο μαθητείας για την ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων
- Οδηγός εκπαιδευτή
- Οδηγός για τη δημιουργία συνεργασιών εκπαιδευτικών οργανισμών με επιχειρήσεις

- Σεμινάρια για εκπαιδευτές
- Πιλοτική εφαρμογή σε όλες τις χώρες του έργου

Erasmus+ 

App.Mod.E. – Πρόγραμμα μαθητείας για την ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων

Οδηγός Εκπαιδευτή

Apprenticeship Model 
for developing 
Entrepreneurial skills 

Προετοιμασία:  idec

Αριθμός Προγράμματος: 2017-1-FR01-KA202-037277

Erasmus+

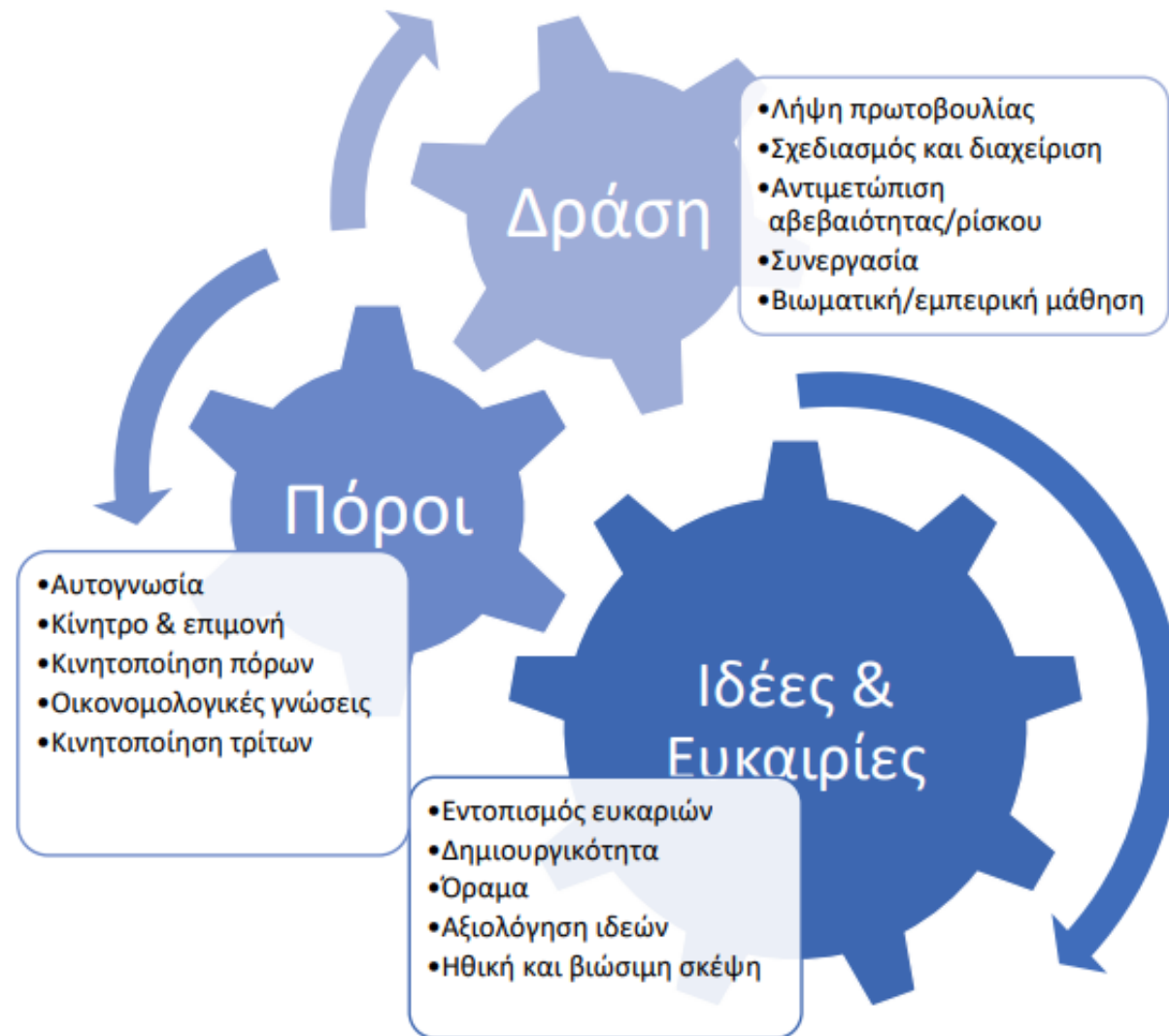
Το πρόγραμμα αυτό έχει συγχρηματοδοτηθεί από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Η παρούσα δημοσίευση αντανακλά αποκλειστικά τη γνώμη του συγγραφέα. Η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για την όποια χρήση των περιεχομένων πληροφοριών.

1

ΤΟ ΜΟΝΤΕΛΟ

- Εφαρμόζεται σε μαθητεία / πρακτική άσκηση σπουδαστών ΕΕΚ (ΕΠΑΛ, ΕΚ, ΙΕΚ) και διοιτητων ΑΕΙ.
- Στόχος η ανάπτυξη επιχειρηματικών ικανοτήτων, παράλληλα με τις τεχνικές ικανότητες / δεξιότητες που αποκτούν στο εργασιακό περιβάλλον.
- Το μοντέλο απευθύνεται σε εκπαιδευτές ΕΕΚ και σε εκπαιδευτές / μέντορες στην εταιρεία. Οι τελικοί ωφελούμενοι είναι οι σπουδαστές.
- Επιχειρηματικές ικανότητες: Το σύνολο των ικανοτήτων που χρειάζεται κάποιος για να μετατρέψει μια ιδέα σε πράξη.
- Οι επιχειρηματικές ικανότητες μπορούν να καλλιεργηθούν μέσα από την εκπαίδευση





Entrepreneurship Competence Framework (EntreComp)

PROBLEM BASED LEARNING (PBL)

- Η μάθηση μέσω της επίλυσης προβλημάτων, είναι μία μέθοδος με επίκεντρο τον εκπαιδευόμενο, επιτρέπει την αναπαράσταση προβλημάτων που απαντώνται συνήθως στον χώρο εργασίας, ενισχύοντας παράλληλα ικανότητες όπως η ομαδικότητα, η επίλυση προβλημάτων, η ανάληψη ρίσκου, η δημόσια παρουσίαση, η εμπιστοσύνη, η αυτοπεποίθηση και η δημιουργικότητα.
- Στο μοντέλο App.Mod.e κάθε σπουδαστής, κατά τη διάρκεια της πρακτικής του άσκησης έχει να επιλύσει ένα πραγματικό πρόβλημα της επιχείρησης. Το επίπεδο δυσκολίας και άλλοι παράμετροι, όπως ο χρόνος, οι διαθέσιμοι πόροι και η υποστήριξη καθορίζονται από τον εκπαιδευτή, εξατομικευμένα για κάθε σπουδαστή.
- Το πρόβλημα που θα κληθεί να λύσει ο σπουδαστής, πηγάζει από τις ανάγκες της εταιρείας και έχει άμεση σχέση με τις ικανότητες του σπουδαστή.

GAMIFICATION - ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

- Συμπληρωματικά της μεθόδου μάθησης μέσω επίλυσης προβλημάτων, χρησιμοποιήσαμε στοιχεία παιχνιδοποίησης, με σκοπό τη δημιουργία κινήτρου, ενεργού εμπλοκής και δέσμευσης των σπουδαστών
- Ενδεικτικά:

Χρήση μέσω
κοινωνικής
δικτύωσης

Ο
μαθητευόμενος
του μήνα

Photo Channel
του Wii

Τηλεοπτικό σποτ

Ο Φανταστικός
Προϋπολογισμός

Φτιάξτε μια
εφαρμογή

Διαδικτυακό
παιχνίδι ρόλων

Μαθητικό
διαβατήριο



AREA 1. Ideas and opportunities

Objective 2: Creativity.

Develop creative and purposeful ideas.

Notes:

Lined writing area for notes.



Action performed:

Date:

Place:



Action performed:

Date:

Place:



Action performed:

Date:

Place:



Action performed:

Date:

Place:

ΠΙΛΟΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ IDEC

- 4 σπουδαστές, 2 μήνες
- Παράλληλα με τις αρμοδιότητες τους, δούλεψαν μια αίτηση χρηματοδότησης και έφτασαν μέχρι την υποβολή της αίτησης
- Καθορίσαμε τους μαθησιακούς στόχους, ακολουθώντας το πλαίσιο EntreComp
- Εισαγάγαμε στοιχεία παιχνιδοποίησης
 - το Μαθητικό Διαβατήριο
 - Video
 - Peer review

Learning outcomes	Performance criteria	Knowledge	Skills	Competences
Apprentices will be able to find different examples of challenges that need solutions	Apprentices will identify challenges in the field of youth	Background study on EU countries Identification of needs	Brainstorming Exploration skills Research skills	Spotting opportunities
Apprentices will be able to develop multiple ideas that create value	Apprentices will develop a list of innovative ideas that can be developed into Erasmus+ proposals for youth	In-depth knowledge on selected topics	Evaluation skills Selection skills	Creativity
Apprentices will be able to imagine a desirable future	Apprentices will develop a vision to turn ideas into action	Project plan	Scenarios development Structural thinking	Vision
Apprentices will be able to recognize the potential an idea has for creating value and identify suitable ways of making the most out of it find examples of ideas that have value for themselves and others	Apprentices will find examples of ideas that have value for themselves and others and will develop a plan that will explain how the participants will benefit from their ideas.	Roadmap	Cognitive and practical	Valuing ideas
Apprentices will be able to tell the difference between the impact of a value-creating activity on the target community and the broader impact on society.	Apprentices will elaborate on the impact of their ideas on local/national and EU level.	Social impact Social situation in EU countries Analysis of implications	Judgement skills Recognition skills Evaluation skills Assessment skills	Ethical & sustainable thinking

Apprentices will be able to assess their individual and group strengths and weaknesses	Apprentices will discuss and distribute tasks according to things they are good at.	Knowledge of own strengths and weaknesses	Reflection skills Communication skills Interpersonal skills Team up	Self-awareness and self-efficacy
Apprentices will be able to identify sources of help for their value-creating activity	Apprentices will request the help of others and will use available resources in order to complete a task.	How to use materials and implement them into their idea	Selection skills Evaluation skills Digital skills Technical skills	Mobilizing resources
Apprentices will be able to estimate the cost of turning an idea into a value-creating activity	Apprentices will be able to draw up a budget and justify its expenses	Budget preparation Economic calculations Financial terms	Budget preparation Financial skills	Financial and economic literacy
Apprentices will be able to communicate their ideas clearly and with enthusiasm	Apprentices will develop a social media spot for the promotion of their idea	Video creation Social media pages	Technical skills Social media skills	Mobilizing others
Apprentices will be able to act and work independently to achieve goals, stick to intentions and carry out planned tasks	Apprentices will work independently and will complete concrete tasks individually	How to cope with challenges Individual time plan	Responsibility Self-reflection skills	Taking the initiative
Apprentices will be able to set long-, medium- and short-term goals	Apprentices will develop an action plan for their idea	Time plan Gantt chart	Planning skills Evaluation and	Planning and management

ΠΙΛΟΤΙΚΗ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΣΤΗΝ ΙΔΕC

Αποτελέσματα

- Αυτονομία - υπευθυνότητα
- Συνεργασία, διαπολιτισμική κατανόηση
- Συνδυασμός τεχνικών ικανοτήτων με βασικές ικανότητες
- Διαχείριση χρόνου, οργάνωση, επικοινωνία, ηγεσία, δημιουργικότητα
- Διαχείριση απροόπτων

Άλλα σχόλια

- Καλή εμπειρία, αλλά θα ήθελαν περισσότερο χρόνο
- Κάποια μέλη της ομάδας δούλεψαν περισσότερο



Σας ευχαριστώ για την προσοχή
σας

Νατάσσα Καζαντζίδου