

JÁTÉKOS SZEMLÉLETFORMÁLÁS ÜZLETI SZIMULÁCIÓVAL



A Maximulation Business Simulation Games Kft. egy tatabányai, egy erdélyi és egy szlovák közgazdasági középiskolával együtt olyan üzleti szimulációs tananyagot dolgozott ki, melyben a gyerekek észrevétlenül készülhetnek fel arra, hogy pár éven belül maguk is vállalkozásokat vezethessenek. A középiskolások a virtuális térben játszva, cégvezetői pozícióban próbálhatják ki, hogy milyen döntést hozni egy folyamatosan változó pénzügyi környezetben.

Boda Márton ügyvezetővel, a cég alapítójával beszélgettünk.

Mik voltak a projekt előzményei? Hogyan állt össze a csapat?

A projekt gyökerei az ezredfordulóra nyúlnak vissza, ekkor köttettek meg azok a barátságok egy tatabányai gimnáziumban, amelyek ma is a közös tevékenységünk alappillérei. Rengeteget játszottunk közösen, főleg stratégiai társas-, illetve számítógépes játékokkal, és hamar felismertük, hogy a számítógépet – a gép logikáját kiismerve – adott esetben könnyű megverni. Az ember ugyanis sokkal kiszámíthatatlanabb. Ez a felismerés kulcsfontosságú volt a későbbi közös munkáink szempontjából.

Az egyetem elvégzése után közös vállalkozást indítottunk. Mint minden kezdő vállalkozásnak, nekünk is az volt az egyik legnehezebb problémánk, hogy honnan kerítsünk forrást a szakmai elképzeléseink megvalósításához, különösen nemzetközi kitekintés esetén. 2015-ben talákoztunk először az Erasmus+ pályázati kiírásával, elsőre ugyan nem, de másodszorra némi módosítással, ugyanazokkal a partnerekkel és célokkal már sikerrel pályáztunk.

A pályázatban azt tűztük ki célul, hogy a felsőoktatási szinten már kipróbált, **üzleti szimulációra támaszkodó oktatási módszert eljuttassuk a középiskolákba** is. Ez a projektcsapat azért is nyújt számunkra érdekes tapasztalatot, mert egy erősebben szabályozott iskolai rendszernek és egy fiatal szemlélettel, lapos szervezeti struktúrával és szabad időbeosztású kollégákkal rendelkező cégnek kell együttműködnie. Az eltérő háttér pedig mindig új tanulási pontokat biztosít.

Ha már tanulási pontokat említettél: a projekt legnagyobb eredménye egy új oktatási módszertant biztosító üzleti szimulációs játék középiskolások számára. Mesélnél erről egy kicsit bővebben?

Az üzleti szimulációk használatának kezdete az '50-es évek Amerikájára vezethető vissza. Azóta rengeteget fejlődött a módszer, a mögötte álló szimulációk modellbeli komplexitása, és a technikai lehetőségek is. Mi már abban a korban léptünk be ebbe az iparágba, amikor már megvolt a lehetőségünk, hogy több kezdetleges lépcsőt átugorva egyből a legmodernebb megoldásokkal jöjjünk elő.

Az üzleti szimulációs játékok többsége úgy épül fel, hogy van egy valóságot egyszerűsítő modell, amely a játék keretét adja. Ebbe behelyezzük a játékost, döntési lehetőségekkel. Adunk neki gazdasági célokat és ellenfelet, akik többnyire akadályozzák ennek a célnak az elérését.

A pályázat keretében fejlesztett játékunkban egy műszaki cikkek kereskedelmével foglalkozó oligopol piacot modelleztünk. A hat piaci szereplő mindegyikét valós, gondolkodó emberek testesítik meg, ezért az iskolai környezet által biztosított osztálylétszám segíti a játék ezen elemét. A játékosoknak három termék kategóriát kell kezelniük. Gondoskodniuk kell a beszerzésekről, kijelölni az értékesítési célokat, kezelni a készletet. Stratégiai döntéseket kell hozniuk pénzügyi, marketing, humán erőforrás és fejlesztési kérdésekben.

Ez elég komplexnek hangzik. Nem sok ez a középiskolai oktatásban?

Határozottan nem! Mondok erre egy példát. Még az első fejlesztési évünkben, a tesztelés során hoztunk létre olyan környezetet, ahol – a résztvevők tudta nélkül – egyetemistákat összeengedtünk középiskolásokkal. Két darab hatszereplős piacon versenyeztek egymással a fiktív cégek, és csak az egyik piacon született egyetemista győzelem.

Amikor a diákok kikerülnek az iskolapadból és valós döntésekkel kell majd szembenézniük, akkor az élet sem fog szelektálni, hogy a komplex, kezdők számára nehezebben megoldható kérdéseket nem teszi fel.

Az iskolapadban a szimuláció használatát olyan lehetőségként kell felfogni, amikor úgy hozhatóak vállalatvezetői döntések, hogy közben a valós pénzünk nem kell kockáztatni. És inkább egy fiktív céget vigyenek csődbe, mint a sajátjukat.

A játékban megtapasztalt kudarcélmény nem tántorítja el a játékosokat a vállalkozástól?

Erre mi is kíváncsiak voltunk, ezért felmértük a közép-európai versenyünk során, hogy mennyiben járult hozzá a vállalkozói hajlandósághoz a szimuláció használata. A játékosok 87%-ánál javította a vállalkozói hajlandóságot!

A játékosok hibáznak. Ezek a hibák a tapasztalás által jóval élénkebben megmaradnak, mint ha mástól hallanánk őket. Ezért a jövőben könnyebben el is kerülhetnek.

Ha egy szóval kellene megfogalmaznod egy középiskolás tanárnak, hogy miért alkalmazza óráján a szimulációt, mi lenne az?

Motiváció. A tanár elsődleges feladata sokkal inkább az érdeklődés felkeltése egy témakör, tananyag iránt, mintsem a tananyag könyv szerinti átadása. Amennyiben megfelelően motiváltak a diákok, egy-egy témában sokkal jobban el tudnak merülni maguktól is. A szimulációban leginkább **a versenyhelyzet és az elképzelések gyakorlatban történő kipróbálhatósága** motiválja a diákokat, akik rendre arról számoltak be, hogy az elején még nem értették a vállalkozások működését, de a verseny végére elsajátították az alapvető működési elveket, és már másként tekintenek a vállalkozásra.

A diákok motiválttá tételén kívül mivel segítitek a tanárokat? Hogyan érhető el, hogy megfelelő módon építsék be a szoftver használatát az órai munkába?

Ez egy nagyon fontos kérdés. Több kutatás is arra jutott, hogy a szimuláció önmagában nem tekinthető csodaeszköznek. Attól, hogy van, önmagában még nem változik semmi, kellenek ehhez a tanárok is. A szimuláció elsődleges feladata, hogy kérdéseket vessen fel a diákokban, amelyekre aztán választ kapnak a megfelelő tananyag elsajátításával. Tehát a felvetett kérdések adják a motivációt. A válaszadásban és a szimulációval történő oktatásban kulcsszerepe van a tanároknak. Hogy ez minél gördülékenyebb munkát jelentsen, **készítettünk egy jó gyakorlatok, gyakori kérdések és problémák gyűjteményét.** Ebben ajánlást adunk a tanárok számára, hogy hogyan építsék be a mindennapi munkájuk során a szimulációt az oktatási gyakorlatukba. A gyűjteményben nem csak a leggyakoribb kérdéseket, de az azokra ajánlott válaszokat is összeállítottuk.

Azt hiszem, az olvasót már csak egy dolog fogja érdekelni: hogyan és hol férhet hozzá a szimulációhoz?

Most csak a középiskolai oktatásban használt, ERASMUS+ forrásból megvalósított projektünkről volt szó, de az általunk fejlesztett szimuláció alapvetően széles célközönséget érint. Ezért az érdeklődőknek azt javaslom, hogy látogassanak el a www.maximulation.com weboldalra, ahol néhány kattintással eljuthatnak az érdeklődési területük alapján megfelelő platformra, ahol már csak egy gyors regisztráció választja el őket az élménytelni tapasztalatok szerzésétől, legyenek akár tanárok vagy diákok.

Közgazdászokból és mérnökökből álló csapat hozta létre a Maximulation-t az oktatás fejlesztésének céljával.



További információ:
www.teachplus.eu/hu/home-hu
www.maximulation.com

FINTÁNÉ HIDY RÉKA
Tempus Közalapítvány,
Erasmus+ partnerségi csoport