



# Ο3.1 ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΡΑΚΤΙΚΗΣ ΑΣΚΗΣΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΠΟΚΤΗΣΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΗΣ ΝΟΟΤΡΟΠΙΑΣ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ

WP3. LEADER\_IDEC SA, ΕΛΛΑΔΑ





Μοντέλο πρακτικής άσκησης για την απόκτηση επιχειρηματικής νοοτροπίας και δεξιοτήτων

Συγγραφέας:

Νεφέλη Δημοπούλου - IDEC A.E., Ελλάδα

Συν συγγραφείς:

Γιώργος Γκολέτσος, Έφη Γερονιμάκη, Νικηφόρος Παπαχρήστος Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, Ελλάδα

Nataša Urbančiková – Πολυτεχνείο Kosice, Σλοβακία

Zsófia Bulla – TREBAG, Ουγγαρία

Randolph Preisinger-Kleine, P&W Praxis u. Wissenschaft Projekt GmbH, Γερμανία

Iris Bos, Nynke de Jager - Inqubator Leeuwarden, Ολλανδία

Francesca Uras – Δίκτυο Συνεχούς Εκπαίδευσης Ευρωπαϊκών Πανεπιστημίων (EUCEN), Βέλγιο

Νατάσσα Καζαντζίδου, Ξένια Χρονοπούλου - IDEC A.E., Ελλάδα

Eugenio D'Angelo, Ida Caruccio, Costantino Formica, Università Telematica Pegaso

Η παρούσα έκδοση εντάσσεται στο πλαίσιο του προγράμματος EnterMode.

[Αριθμός Προγράμματος: 601125-EPP-1-2018-1-SK-EPPKA2-KA]

<http://entermode.eu/>

Εκδόθηκε από το Πολυτεχνείο του Košice, 2019

ISBN: 978-80-553-3463-9



Αυτή η άδεια επιτρέπει στους χρήστες να διανέμουν, να προσαρμόσουν και να αξιοποιήσουν το υλικό σε οποιοδήποτε μέσο ή μορφή μόνο για μη εμπορικούς σκοπούς και μόνο εφόσον αναφερθεί ο δημιουργός. Εάν κάνετε προσαρμογή ή βασιστείτε πάνω στο παρόν υλικό, πρέπει να παραχωρήσετε την ίδια άδεια στο τροποποιημένο υλικό με τους ίδιους όρους.





## Περιεχόμενα

1.	Εισαγωγή.....	5
2.	Μοντέλο Πρακτικής Άσκησης – Σκεπτικό και γενική επισκόπηση .....	8
	Οφέλη εφαρμογής του μοντέλου πρακτικής άσκησης.....	10
3.	Το Μοντέλο Πρακτικής Άσκησης EnterMode για την απόκτηση επιχειρηματικής νοοτροπίας και δεξιοτήτων .....	13
	Πιθανά προβλήματα της υλοποίησης.....	15
4.	Ρόλοι.....	17
5.	Φάσεις της μάθησης με βάση την πρόκληση στο μοντέλο EnterMode .....	19
	Φάση 1: Δέσμευση/Προετοιμασία .....	20
	Φάση 2: Διερεύνηση .....	21
	Φάση 3: Υλοποίηση/Σε δράση .....	21
6.	Στοιχεία επιχειρηματικής επώασης (incubation) κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης EnterMode.....	23
	Γενικά για την επιχειρηματική επώαση .....	23
	Πρακτική άσκηση EnterMode; .....	24
	Στοιχείο 1: Συνεργασία.....	25
	Στοιχείο 2: Μέντορας .....	25
	Στοιχείο 3: Ανταλλαγή εμπειριών και γνώσεων .....	26
	Στοιχείο 4: Δικτύωση .....	26
7.	Το Πλαίσιο Επιχειρηματικών Δεξιοτήτων (EntreComp).....	28
	Το πλαίσιο EntreComp στο μοντέλο πρακτικής άσκησης EnterMode .....	28
	Η επιχειρηματικότητα ως Δεξιότητα.....	28
	Το πλαίσιο EntreComp .....	29
	Δεξιότητες κατά το EntreComp .....	30
	Μοντέλο προόδου EntreComp .....	35
8.	Μαθησιακά Αποτελέσματα.....	37
9.	Παιχνιδοποίηση και το παιχνίδι σοβαρού σκοπού του EnterMode.....	40
	Το παιχνίδι σοβαρού σκοπού του EnterMode .....	41
10.	Η Κοινότητα Πρακτικής του EnterMode .....	43
	Οι Ρόλοι της Κοινότητας Πρακτικής του EnterMode .....	44





Ροή γνώσης στην Κοινότητα Πρακτικής του EnterMode.....	45
11. Ανάλυση μαθησιακών δεδομένων .....	47
12. Υλοποίηση του μοντέλου πρακτικής άσκησης .....	52
13. Βιωσιμότητα του μοντέλου πρακτικής άσκησης EnterMode.....	54
Πηγές .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Λεξικό όρων.....	59

## Κατάλογος Σχημάτων

Σχήμα 1. Οφέλη της χρησιμοποίησης του μοντέλου πρακτικής άσκησης EnterMode .....	11
Σχήμα 2: Επισκόπηση του Μοντέλου EnterMode.....	14
Σχήμα 3. Κύριες περιοχές δεξιοτήτων με βάση το Πλαίσιο Επιχειρηματικών Δεξιοτήτων .....	29
Σχήμα 4: Κύκλος γνώσεων του EnterMode.....	45
Σχήμα 5: Διαδικασίες πρακτικής άσκησης EnterMode.....	52

## Κατάλογος Πινάκων

Πίνακας 1. Κίνδυνοι και τρόποι αντιμετώπισης .....	15
Πίνακας 2. Επιχειρηματικές δεξιότητες.....	29
Πίνακας 3. Μοντέλο Προόδου EntreComp.....	36
Πίνακας 4. Περιγραφικοί όροι του EQF για τα μαθησιακά αποτελέσματα .....	37
Πίνακας 5. Πληροφορίες που συλλέγονται μέσω της ανάλυσης μαθησιακών δεδομένων μιας ΚΠ... 50	

## Κατάλογος Συντομογραφιών

ΕΕ	Ευρωπαϊκή Ένωση
ΑΕ	Ανώτατη Εκπαίδευση
ΑΕΙ	Ανώτατο Εκπαιδευτικό Ίδρυμα
ΚΠ	Κοινότητα Πρακτικής





# 1. Εισαγωγή

Προκειμένου να είναι ανταγωνιστική, η ευρωπαϊκή οικονομία χρειάζεται οι πολίτες της – και ιδιαίτερα οι νέοι – να είναι καινοτόμοι, δημιουργικοί, ευέλικτοι και θαρραλέοι απέναντι στις προκλήσεις μίας δυναμικής και ευμετάβλητης οικονομίας. Η παγκοσμιοποίηση αναγκάζει τις οικονομίες να επιδεικνύουν ανταγωνιστικότητα και καινοτομία. Η αντιμετώπιση των προκλήσεων της παγκοσμιοποίησης και η εκμετάλλευση των συνεπαγόμενων ευκαιριών απαιτεί μια ζωηρή βάση δημιουργικών και καινοτόμων επιχειρηματιών. Οι επιχειρηματίες δημιουργούν θέσεις εργασίας και ευμάρεια, συνεπώς παίζουν σημαντικό ρόλο στην οικονομική και κοινωνική ευπραγία των Ευρωπαίων πολιτών (European Commission, 2015). Η ανάπτυξη των επιχειρηματικών δεξιοτήτων των πολιτών και των οργανισμών της Ευρώπης αποτελεί έναν από τους βασικούς στόχους της Ευρωπαϊκής Ένωσης (Ε.Ε.) και των Κρατών Μελών της.

Η επιχειρηματική νοοτροπία και οι σχετικές δεξιότητες δεν αποτελούν αμετάβλητο προσωπικό χαρακτηριστικό. Μπορούν να καλλιεργηθούν μέσω μάθησης και εμπειρίας, και να αποκτηθούν εντός των πλαισίων του εκπαιδευτικού συστήματος. Συνεπώς, η Ευρωπαϊκή Ένωση έχει θέσει ως στρατηγικό στόχο την ενίσχυση της δημιουργικότητας και της καινοτομίας, συμπεριλαμβανομένης της επιχειρηματικότητας, σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης και της κατάρτισης (Council of the European Union, 2009).

Το πνεύμα πρωτοβουλίας και επιχειρηματικότητας που προσδιορίζεται στην έκθεση Tunning (2019) θεωρείται μια εγκάρσια συστημική ικανότητα που βελτιώνει την απασχολησιμότητα των νέων στην αγορά εργασίας. Αποτελεί μια ικανότητα που εκτιμάται ιδιαίτερα στην αμειβόμενη εργασία.

Στόχος του προγράμματος EnterMode είναι η ενίσχυση της επιχειρηματικότητας και των επιχειρηματικών δεξιοτήτων των καθηγητών της ανώτερης εκπαίδευσης και των ιδιωτικών υπαλλήλων, καθώς και η ανάπτυξη επιχειρηματικής νοοτροπίας και των σχετικών δεξιοτήτων από φοιτητές της ανώτερης εκπαίδευσης. Δεκατέσσερα ιδρύματα από οκτώ χώρες της Ε.Ε. συνεργάζονται για την επίτευξη αυτού του στόχου<sup>1</sup>.

**«Το μοντέλο πρακτικής άσκησης για την απόκτηση επιχειρηματικής νοοτροπίας και δεξιοτήτων»** αποτελεί ένα από τα προϊόντα του προγράμματος EnterMode και βασίζεται στη μελέτη με τίτλο «Η Επιχειρηματική εκπαίδευση στην Ανώτατη Εκπαίδευση συμμετεχουσών χωρών, οι επιχειρηματικές δεξιότητες που αποκτούν οι σπουδαστές της Ανώτατης Εκπαίδευσης, το πλαίσιο των πρακτικών ασκήσεων». Η μελέτη αυτή αποτελεί προϊόν έρευνας με στόχο τρεις κύριες ομάδες (φοιτητές, ΑΕΙ και εταιρείες) και έχει υλοποιηθεί σε πέντε χώρες της ΕΕ (Γερμανία, Ελλάδα, Ουγγαρία, Ιταλία και Σλοβακία). Στόχος της έρευνας ήταν να γίνει κατανοητός ο ρόλος της πρακτικής άσκησης στην επιχειρηματική εκπαίδευση και να γίνουν προτάσεις για τη βελτιστοποίηση των πρακτικών ασκήσεων, ούτως ώστε οι φοιτητές, πέρα από την ειδίκευσή τους, να αποκτούν και επιχειρηματικές δεξιότητες<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφτείτε το <http://entermode.eu/>

<sup>2</sup> Μπορείτε να δείτε την έρευνα στο <http://entermode.eu/outputs/>.





**«Το μοντέλο πρακτικής άσκησης για την απόκτηση επιχειρηματικής νοοτροπίας και δεξιοτήτων»** είναι ένα ολοκληρωμένο μοντέλο απόκτησης επιχειρηματικών δεξιοτήτων. Περιλαμβάνει διάφορα επίπεδα και τρόπους μάθησης, τα οποία αποτελούνται από τα παρακάτω:

- μάθηση βασισμένη στην πρόκληση μέσα από την πρακτική άσκηση σε εταιρείες,
- πρακτική εκμάθηση επιχειρηματικών δεξιοτήτων μέσω παιχνιδιών σοβαρού σκοπού,
- μικρο-μάθηση μέσω της κοινωνικής δικτύωσης,
- κατανεμημένη κοινωνική μάθηση εντός Κοινοτήτων Πρακτικής,
- οργανωτική μάθηση μέσω ανάλυσης μαθησιακών δεδομένων,
- πειραματική μάθηση σε ΑΕΙ και εταιρείες.

Το «Μοντέλο πρακτικής άσκησης για την απόκτηση επιχειρηματικής νοοτροπίας και δεξιοτήτων» εστιάζει στους κύριους τομείς δεξιοτήτων της επιχειρηματικότητας, χρησιμοποιώντας το EnterComp, το Πλαίσιο Επιχειρηματικών Δεξιοτήτων (2016) που επιλέχτηκε κατά τη διάρκεια της έρευνας ως βασικό έγγραφο αναφοράς.<sup>3</sup>

Το Μοντέλο αποτελείται από δεκατρία αλληλοσυνδεδεμένα κεφάλαια. Ξεκινάμε με την Εισαγωγή. Ακολουθεί μια γενική επισκόπηση του μοντέλου (Κεφάλαιο 2) που δίνει στον αναγνώστη μία απλή και κατανοητή εικόνα του Μοντέλου ως νέο σχέδιο οργάνωσης των πρακτικών ασκήσεων. Το μοντέλο πρακτικής άσκησης περιγράφεται με μεγαλύτερη λεπτομέρεια στο Κεφάλαιο 3, επιτρέποντας στον αναγνώστη να σχηματίσει μια εικόνα των κυρίων συνιστωσών του Μοντέλου και του τρόπου που αλληλοσυνδέονται αυτές. Στο Κεφάλαιο 4 περιγράφεται ο ρόλος κάθε παράγοντα. Τα Κεφάλαια 5 και 6 είναι αφιερωμένα στη μάθηση με βάση την πρόκληση και την επιχειρηματική επώαση. Στο Κεφάλαιο 7 απεικονίζεται το Πλαίσιο Δεξιοτήτων Επιχειρηματικότητας, με στόχο μια βαθύτερη κατανόηση των κυρίων περιοχών δεξιοτήτων της επιχειρηματικότητας. Στο Κεφάλαιο 8 αναλύονται τα μαθησιακά αποτελέσματα. Τα Κεφάλαια 9, 10 και 11 εστιάζουν στην παιχνιδοποίηση, στην ανάλυση μαθησιακών δεδομένων και στις κοινότητες πρακτικής. Τα πρακτικά βήματα για την εφαρμογή και τη βιωσιμότητα του Μοντέλου αποτελούν μέρος του Κεφαλαίου 12. Τέλος, ένα γλωσσάριο περιέχει εξηγήσεις εννοιών σχετικών με το περιεχόμενο του μοντέλου Πρακτικής άσκησης. Λόγω της πανδημίας COVID-19, κατά τη διάρκεια της οποίας οι πρακτικές ασκήσεις έπρεπε να μετατραπούν από δια ζώσης σε εξ αποστάσεως (ή μια μίξω των δύο), προστέθηκε ένα ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ στο μοντέλο EnterMode, το οποίο περιγράφει τα στοιχεία του μοντέλου που πρέπει να προσαρμοστούν για πρακτικές που είναι οργανωμένες ως εξ αποστάσεως (διαδικτυακά).

Το μοντέλο προσφέρει το θεωρητικό υπόβαθρο για την ανάπτυξη των επιχειρηματικών δεξιοτήτων των φοιτητών κατά τη διάρκεια της πρακτικής τους άσκησης. Περιγράφει τη θεωρία πίσω από κάθε εφαρμόσιμο στοιχείο. Το μοντέλο πρέπει να διαβάζεται παράλληλα με τον οδηγό εκπαιδευτών EnterMode<sup>4</sup>, ο οποίος προσφέρει πρακτικές οδηγίες και εργαλεία για την εφαρμογή του μοντέλου στα πλαίσια του εκάστοτε οργανισμού. Στον οδηγό εκπαιδευτών θα βρείτε επίσης τις περιπτώσιολογικές μελέτες που συγκεντρώθηκαν κατά την πιλοτική φάση του μοντέλου πρακτικής άσκησης.

<sup>3</sup> Διαθέσιμο στο <http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101581/lfn27939enn.pdf>

<sup>4</sup> Ο οδηγός εκπαιδευτών διατίθεται στο <http://entermode.eu/outputs/>.





Πιστεύουμε ότι το Μοντέλο είναι αρκετά γενικευμένο ώστε να μπορεί να εφαρμοστεί σε διάφορα πλαίσια και χώρες της Ευρώπης. Το ποικιλότροπο προφίλ των συμμετεχουσών χωρών επέτρεψε την κάλυψη διαφόρων αναγκών και κλάδων, προσφέροντας παράλληλα ένα μοντέλο για κάθε περίπτωση, με συγκεκριμένες προτάσεις για την προσαρμογή του σε διάφορα πλαίσια αναφοράς, εξασφαλίζοντας έτσι την πιο ευρεία κινητικότητα του.

Παρόλα αυτά, **προκειμένου να αναπτύξει κάποιος ένα μοντέλο πρακτικής άσκησης** το οποίο να μπορεί να προωθεί την απόκτηση επιχειρηματικών δεξιοτήτων, είναι απαραίτητο:

- να υιοθετηθεί ένα κοινό πλαίσιο αναφοράς για την επιχειρηματική νοοτροπία και δεξιότητες, να ενσωματωθεί το πρόγραμμα πρακτικής άσκησης στο πρόγραμμα σπουδών και να υιοθετηθούν μέθοδοι επιχειρηματικής αξιολόγησης,
- να είναι αρκετά ευέλικτο το πρόγραμμα πρακτικής άσκησης, ούτως ώστε να ανταποκρίνεται στα ενδιαφέροντα και στις ανάγκες των φοιτητών,
- να συμμετέχουν μέντορες εταιρειών και να δημιουργείται ένα φιλικό περιβάλλον επιχειρηματικής επώασης για τους φοιτητές εντός της εταιρείας,
- να λαμβάνονται υπόψη οι κίνδυνοι: δυναμικά επιχειρηματικά περιβάλλοντα, ανεπαρκής συμμετοχή των εταίρων, εχθρικό διοικητικό σύστημα, ανάθεση τυπικών εργασιών στους φοιτητές, αδυναμία εφαρμογής σε διάφορους τομείς, έλλειψη ενδιαφέροντος και κινήτρου κλπ,
- να υπάρχει ανταπόκριση στις προκλήσεις: τη δημιουργία φιλικού προς τη μάθηση οικοσυστήματος εντός της εταιρείας, την υιοθέτηση καινοτόμων μεθόδων διδασκαλίας, την προσφορά υποστηρικτικής «γεφυρωτικής» δομής ανάμεσα στα πανεπιστήμια και στην κοινωνία.

**«Το μοντέλο πρακτικής άσκησης για την απόκτηση επιχειρηματικής νοοτροπίας και δεξιοτήτων από φοιτητές ΑΕΙ»** συμπληρώνεται από τον οδηγό για εκπαιδευτές, για την εφαρμογή του μοντέλου πρακτικής άσκησης EnterMode. Στόχος του οδηγού είναι να εισαγάγει την επιχειρηματική εκπαίδευση και να εκπαιδεύσει τους υπευθύνους από τα ΑΕΙ και τους μέντορες των εταιριών, ώστε να είναι σε θέση να σχεδιάζουν, να εφαρμόζουν και να αξιολογούν το μοντέλο πρακτικής άσκησης EnterMode για φοιτητές ΑΕΙ.

Οι συγγραφείς του παρόντος πιστεύουν ότι το **«Μοντέλο πρακτικής άσκησης για την απόκτηση επιχειρηματικής νοοτροπίας και δεξιοτήτων»** παρέχει χρήσιμες γνώσεις και οδηγίες για την περαιτέρω ανάπτυξη των επιχειρηματικών δεξιοτήτων και νοοτροπιών, τόσο των φοιτητών και καθηγητών των ΑΕΙ, όσο και των εταιρειών και άλλων οργανισμών και ατόμων που ενδιαφέρονται για αυτά τα ζητήματα. Επιπλέον, το μοντέλο που περιγράφεται παρακάτω μπορεί να χρησιμοποιείται ως σημείο αναφοράς, συμπληρώνοντας κάθε λογής πρακτική άσκηση για την ανάπτυξη των επιχειρηματικών δεξιοτήτων των σπουδαστών.





## 2. Μοντέλο Πρακτικής Άσκησης – Σκεπτικό και γενική επισκόπηση

Οι επιχειρηματικές νοοτροπίες και δεξιότητες είναι πολύ σημαντικές για τους απόφοιτους των ανώτατων εκπαιδευτικών ιδρυμάτων της Ευρώπης, καθώς από αυτούς εξαρτάται η ανάπτυξη της ευρωπαϊκής γνώσης, η στήριξη της καινοτομίας και η ενίσχυση της οικονομίας. Επομένως, δεν αρκεί να διαθέτουν εξειδικευμένες γνώσεις και δεξιότητες στον τομέα των σπουδών τους, αλλά και εγκάρσιες δεξιότητες δημιουργικότητας, καινοτομίας και επιχειρηματικότητας.

Η πρακτική άσκηση στην ανώτερη εκπαίδευση ισοδυναμεί με εργασία σε εταιρεία, με κύριο στόχο την απόκτηση επαγγελματικής εμπειρίας στον συγκεκριμένο κλάδο σπουδών, καθώς και ήπιων δεξιοτήτων απασχόλησης. Οι σπουδαστές έχουν την ευκαιρία να συνδυάσουν την εργασιακή τους εμπειρία με τις θεωρητικές τους γνώσεις, εργαζόμενοι υπό την επίβλεψη επαγγελματιών σε ένα αληθινό εργασιακό περιβάλλον (Renganathan, Abdul Karim and Chong, 2012). Οι πρακτικές ασκήσεις, όμως, δεν σταματούν εκεί. Σύμφωνα με τους Calloway & Beckstead (1995), κατά την πρακτική άσκηση οι σπουδαστές αποκτούν πρακτικές δεξιότητες, βελτιώνονται οι κοινωνικές τους σχέσεις, ενισχύεται το κίνητρό τους για μάθηση και ενισχύεται η κοινωνική τους προσωπικότητα, ενώ αυξάνεται επίσης η πιθανότητα να προσληφθούν μετά την αποφοίτησή τους (Fuller & Schoenberger, 1991). Επιπλέον, σύμφωνα με τους Matthews & Zimmerman (1999), οι πρακτικές ασκήσεις βοηθούν τους σπουδαστές να γίνουν καλύτεροι στην επίλυση προβλημάτων, βελτιώνουν την κριτική τους ικανότητα και τις θεωρητικές τους δεξιότητες, ενώ ταυτόχρονα τους βοηθούν να αποκτούν αντίληψη αφηρημένων εννοιών.

Σύμφωνα με έρευνες, προκειμένου να πετύχει μια πρακτική άσκηση και να ωφελήσει τον σπουδαστή, απαιτείται προσεκτικός σχεδιασμός και προγραμματισμός. Σύμφωνα με τους Narayanan and Olk (2010), δύο από τους πιο σημαντικούς παράγοντες επιτυχίας μίας πρακτικής άσκησης, οι οποίοι πρέπει να λαμβάνονται υπόψη στη φάση του σχεδιασμού της, είναι οι μέντορες και η ικανοποίηση των σπουδαστών. Η σημασία των μεντόρων είναι κρίσιμη, ακόμη κι αν η συναναστροφή τους με τους σπουδαστές είναι χρονικά περιορισμένη. Όσον αφορά στην ικανοποίηση, σύμφωνα με έρευνες οι σπουδαστές από μία πρακτική άσκηση αποζητούν ποικιλία δεξιοτήτων και εργασιών, αυτονομία, να τους αρέσει η δουλειά καθαυτή κ.ο.κ. (Rothman, 2003).

Ο προσεκτικός σχεδιασμός δεν είναι ο μόνος παράγοντας που κρίνει την επιτυχία μίας πρακτικής άσκησης. Οι σχετικοί παράγοντες είναι τρεις: ο οργανισμός αφετηρίας, ο οργανισμός υποδοχής και ο σπουδαστής. Οι παράγοντες αυτοί έχουν διαφορετικούς στόχους και συνεπώς επιθυμούν διαφορετικά αποτελέσματα. Γι' αυτό και παρατηρείται τόσο συχνά έλλειψη συντονισμού ανάμεσα στα ΑΕΙ και στην υποδεχόμενη εταιρεία, όσον αφορά σε συγκεκριμένους στόχους, δραστηριότητες και αναμενόμενα αποτελέσματα πρακτικών ασκήσεων της ανώτερης εκπαίδευσης. Η ευθυγράμμιση αυτών των στόχων μπορεί να αποφέρει θετικά αποτελέσματα για όλους τους εμπλεκόμενους φορείς.

Συνεπώς, στόχος του προτεινόμενου μοντέλου πρακτικής άσκησης EnterMode είναι να συνδυάσει όλα τα προαναφερθέντα στοιχεία προκειμένου να προωθήσει την απόκτηση επιχειρηματικών δεξιοτήτων από σπουδαστές της ανώτερης εκπαίδευσης κατά τη διάρκεια της πρακτικής τους







άσκησης, χρησιμοποιώντας μία προσέγγιση βασισμένη στις προκλήσεις, με στοιχεία παιχνιδοποίησης.

Οι πυλώνες στους οποίους στηρίζεται το μοντέλο πρακτικής άσκησης EnterMode είναι οι εξής:

1. Μάθηση με βάση την πρόκληση, βασισμένη σε εποικοδομητική διαπαιδαγώγηση και πλούσια διδακτικά εργαλεία τα οποία προωθούν μια αυθεντική εμπειρία επιχειρηματικών εργασιών και ρόλων, καθώς και την ανάπτυξη στρατηγικών επίλυσης προβλημάτων στα πλαίσια πραγματικών προκλήσεων του επιχειρείν.
2. Μαθησιακά αποτελέσματα για την απόκτηση επιχειρηματικής νοοτροπίας και δεξιοτήτων, εντός του πλαισίου EntreComp.
3. Τεχνικές παιχνιδοποίησης μέσω παιχνιδιών σοβαρού σκοπού, ειδικά ανεπτυγμένων για το μοντέλο EnterMode, τα οποία θα παρέχουν κίνητρο στους σπουδαστές και θα ενισχύουν συμπληρωματικά την απόκτηση επιχειρηματικών δεξιοτήτων.
4. Επώαση του επιχειρηματικού πνεύματος και κουλτούρας, και ανάπτυξη των απαιτούμενων γνώσεων και δεξιοτήτων για την εφαρμογή της επιχειρηματικότητας.
5. Ενίσχυση της συνεργασίας ανάμεσα σε ΑΕΙ και εταιρείες, με στόχο τη διασφάλιση της βιωσιμότητας αυτής.
6. Ανάπτυξη ικανοτήτων μέσω κοινότητας πρακτικής που στηρίζει την ανάπτυξη, διαμοίραση και εποικοδομητική κριτική της επιχειρηματικής πρακτικής, καθώς και την κοινωνικοποίηση των νεοεισελθέντων στον κόσμο των επιχειρήσεων.
7. Ανάλυση μαθησιακών δεδομένων που επιτρέπουν την παρακολούθηση της προόδου των επιχειρηματικών δεξιοτήτων των σπουδαστών, σε ατομικό και συλλογικό επίπεδο, ούτως ώστε να προσαρμόζεται συνεχώς το μοντέλο EnterMode στις μεταβαλλόμενες ανάγκες οργανισμών και ατόμων.

Συγκεκριμένα, στόχος του μοντέλου πρακτικής άσκησης EnterMode είναι να βοηθήσει σπουδαστές της ανώτερης εκπαίδευσης:

- να αναπτύξουν προσωπικά χαρακτηριστικά και δεξιότητες που αποτελούν τη βάση της επιχειρηματικής νοοτροπίας και συμπεριφοράς, όπως δημιουργικότητα, αίσθηση πρωτοβουλίας, ρίσκο, αυτονομία, αυτοπεποίθηση, ηγεσία, ομαδικότητα.
- να ενημερωθούν για την αυτοαπασχόληση και την επιχειρηματικότητα ως πιθανές επιλογές καριέρας.
- να συμμετέχουν σε εταιρικά προγράμματα και δραστηριότητες,
- να αποκτήσουν συγκεκριμένες επιχειρηματικές δεξιότητες και γνώσεις για το πώς να ανοίξουν μια εταιρεία και να τη διαχειρίζονται αποτελεσματικά.

Συνεπώς, το μοντέλο EnterMode συνδυάζει διάφορα στοιχεία, πρακτικές και μεθόδους που διευκολύνουν όσους έχουν επιφορτιστεί με τον σχεδιασμό των πρακτικών ασκήσεων να οργανώσουν πρακτικές ασκήσεις σπουδαστών ΑΕΙ σε εταιρείες που θα ωφελήσουν όλα τα εμπλεκόμενα μέρη και συγκεκριμένα το εκπαιδευτικό ίδρυμα, τον οργανισμό υποδοχής και κυρίως τον ίδιο τον φοιτητή.

Η υιοθέτηση του μοντέλου πρακτικής άσκησης EnterMode δεν απαιτεί επιπλέον ανθρώπινους ή οικονομικούς πόρους. Όλα τα πανεπιστήμια διαθέτουν δομές για τη διασύνδεση των φοιτητών με τις εταιρείες, για να κανονίζουν πρακτικές ασκήσεις και διεθνή κινητικότητα. Το μοντέλο πρακτικής άσκησης EnterMode μπορεί να ενσωματωθεί στις υπηρεσίες που παρέχουν στους φοιτητές τα





γραφεία καριέρας, τα γραφεία πρακτικής άσκησης και τα γραφεία διεθνών σχέσεων, χωρίς επιπλέον κόστος

## Οφέλη εφαρμογής του μοντέλου πρακτικής άσκησης

Το μοντέλο πρακτικής άσκησης και η βελτίωση των επιχειρηματικών δεξιοτήτων των φοιτητών κατά την πρακτική τους άσκηση έχει πολλά οφέλη, όχι μόνο για τους φοιτητές, και για τις εταιρείες που τους φιλοξενούν, αλλά και για τα Ανώτατα Εκπαιδευτικά Ιδρύματα.

Οι εταιρείες και οι οργανισμοί που παίρνουν μέρος σε προγράμματα πρακτικής άσκησης απολαμβάνουν τα ακόλουθα οφέλη:

- Γρηγορότερη ενσωμάτωση: Η μάθηση μέσω προκλήσεων, η οποία βασίζεται σε πραγματικά προβλήματα της εταιρείας, βοηθά τους φοιτητές να ενσωματώνονται πιο γρήγορα στη λογική της εταιρείας.
- Αύξηση παραγωγικότητας: Η γρηγορότερη ενσωμάτωση των φοιτητών στην εταιρεία και η ανάπτυξη των δεξιοτήτων τους, ανάλογα με τις προκλήσεις που τους θέτει η εταιρεία, μπορεί να οδηγήσει σε αύξηση παραγωγικότητας και αποδοτικότητας των εκπαιδευομένων.
- Φρέσκιες ιδέες/νέες προοπτικές: Οι φοιτητές προτείνουν φρέσκιες ιδέες από τις οποίες μπορούν να επωφεληθούν οι εταιρείες. Επιπλέον, μέσω του μοντέλου, οι φοιτητές έχουν την ελευθερία να επιλέξουν οι ίδιοι το πώς θα λύσουν την εκάστοτε πρόκληση, και συνήθως ακολουθούν διαφορετική οδό από αυτή της εταιρείας.
- Μέντορες: Οι εκπαιδευτές των εταιρειών έχουν την ευκαιρία να γίνουν μέντορες των φοιτητών και να αναπτύξουν τις παιδαγωγικές τους δεξιότητες.
- Αυξημένη προβολή του οργανισμού: Οι εταιρείες που εφαρμόζουν το μοντέλο EnterMode θα παρουσιάζουν τα αποτελέσματα υπό τη μορφή περιπτωσιολογικών μελετών. Επιπλέον, δεδομένου ότι το μοντέλο EnterMode είναι ένα καινοτόμο εργαλείο, στο μέλλον όσες εταιρείες το εφαρμόζουν θα εμφανίζονται πιο ψηλά στη λίστα φοιτητών, άλλων εταιρειών και ΑΕΙ, εφόσον τα αποτελέσματα της πιλοτικής δοκιμής θα δημοσιοποιηθούν σε τοπικό, εθνικό και Ευρωπαϊκό επίπεδο.
- Δικτύωση: Οι εταιρείες που εφαρμόζουν το μοντέλο EnterMode θα διευρύνουν τα δίκτυά τους με άλλες εταιρείες και ΑΕΙ μέσω των Κοινοτήτων Πρακτικής.
- Γεφύρωση χάσματος δεξιοτήτων: Εφαρμόζοντας το μοντέλο για τη βελτίωση των επιχειρηματικών δεξιοτήτων των φοιτητών, οι εταιρείες μπορούν να συνεισφέρουν στη γεφύρωση του χάσματος ανάμεσα στον κόσμο της εργασίας και στον κόσμο της εκπαίδευσης.
- Ευκολότερη εύρεση εργατικού δυναμικού: μέσω του μοντέλου πρακτικής άσκησης, οι εταιρείες έρχονται σε επαφή με φοιτητές που είναι αφοσιωμένοι στη βελτίωση των δεξιοτήτων τους και των δεξιοτήτων τους, πράγμα που καθιστά πολύ πιο εύκολη την εύρεση νέων και ικανών υπαλλήλων.
- Οικονομία: οι εταιρείες μπορούν να ελαττώνουν τα έξοδα των διαδικασιών πρόσληψης και εκπαίδευσης νέων υπαλλήλων.

Τα οφέλη για τους φοιτητές είναι:

- Πιο γρήγορη ενσωμάτωση: αντιμετωπίζοντας αληθινές προκλήσεις στην εταιρεία, οι φοιτητές ενσωματώνονται πιο γρήγορα σε αυτή και μαθαίνουν με βάση αυτά που κάνουν





- Υποστήριξη: μέσω της επιχειρηματικής επώασης, οι φοιτητές δέχονται στήριξη από τους μέντορες και έχουν πρόσβαση στους πόρους της εταιρείας.
- Μεγαλύτερη αυτοεκτίμηση και αυτοπεποίθηση: δουλεύοντας μόνοι τους και μπορώντας να επιλέγουν τις δικές τους λύσεις, οι φοιτητές αποκτούν μεγαλύτερη αυτοπεποίθηση και σιγουριά.
- Πιο γρήγορη απορρόφηση στην αγορά εργασίας: Οι δεξιότητες που αποκτούν οι φοιτητές εξομαλύνουν τη μετάβασή τους στην αγορά εργασίας.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων: Οι φοιτητές αναπτύσσουν επιχειρηματικά προσόντα και δεξιότητες, τα οποία, σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή Επιτροπή είναι πολύ σημαντικά για τη δια βίου μάθηση αλλά και αξιολογούνται θετικά από τους εργοδότες.
- Σχετική εργασιακή εμπειρία: συμμετέχοντας στο πρόγραμμα του EnterMode, οι φοιτητές αποκτούν σχετική εργασιακή εμπειρία, καθώς αντιμετωπίζουν τα πραγματικά προβλήματα της εταιρείας στην οποία κάνουν την πρακτική τους άσκηση.

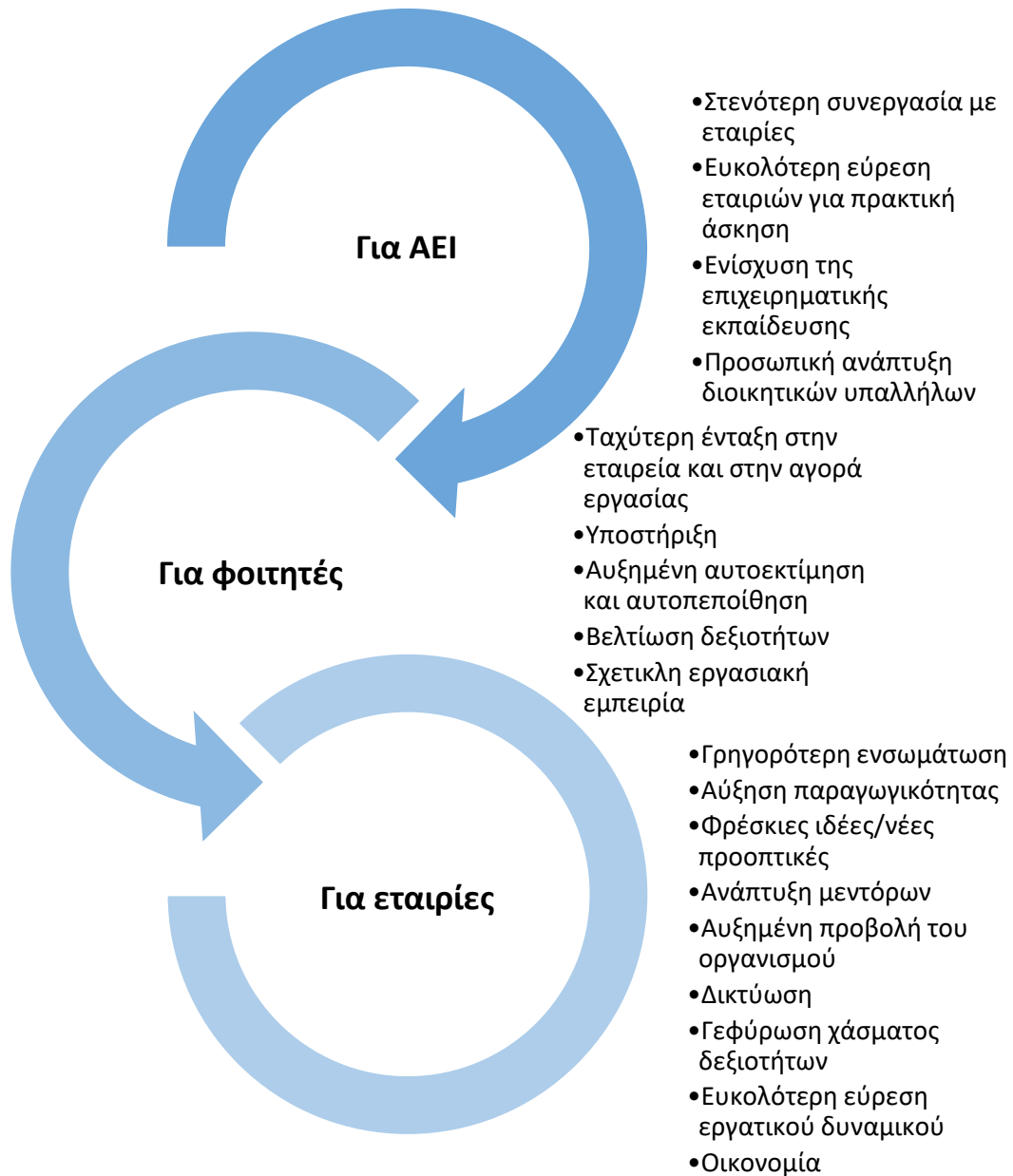
Τα οφέλη για τα ΑΕΙ είναι:

- Στενότερη συνεργασία με εταιρείες. Μέσω του μοντέλου EnterMode, τα ΑΕΙ και οι εταιρείες θα ενισχύσουν τη συνεργασία τους, υπογράφοντας ένα Μνημόνιο Συνεργασίας και επικοινωνώντας ενεργά για το σχεδιασμό και την ανάπτυξη των μεμονωμένων πρακτικών.
- Ευκολότερη εύρεση εταιρειών για να φιλοξενήσουν φοιτητές κατά την πρακτική τους άσκηση. Μέσω εκτεταμένων δραστηριοτήτων διάδοσης και μέσω της βιωσιμότητας του μοντέλου, περισσότερες εταιρείες θα ενδιαφέρονται να συμμετάσχουν στο πρόγραμμα πρακτικής EnterMode για την ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων φοιτητών.
- Ενίσχυση της επιχειρηματικής εκπαίδευσης. Οι καθηγητές ΑΕΙ θα εισαχθούν στην επιχειρηματική εκπαίδευση, στο EntreComp και στις δυνατότητες της επιχειρηματικής μάθησης. Έτσι, θα εμπνευστούν και θα ενθαρρυνθούν να βελτιώσουν τη δική τους διδασκαλία και να αναπτύξουν τις επιχειρηματικές ικανότητες των μαθητών τους.
- Προσωπική ανάπτυξη διοικητικών υπαλλήλων. Οι διοικητικοί υπάλληλοι θα έχουν την ευκαιρία να έχουν άμεση επαφή και να αποκτήσουν εμπειρίες και γνώσεις από την αγορά εργασίας

Στο παρακάτω σχήμα απεικονίζονται τα προαναφερθέντα οφέλη.

***Σχήμα 1. Οφέλη της χρησιμοποίησης του μοντέλου πρακτικής άσκησης EnterMode***







### 3. Το Μοντέλο Πρακτικής Άσκησης EnterMode για την απόκτηση επιχειρηματικής νοοτροπίας και δεξιοτήτων

Όπως προαναφέραμε, στόχος του μοντέλου πρακτικής άσκησης EnterMode είναι η διευκόλυνση της απόκτησης επιχειρηματικών δεξιοτήτων και δεξιοτήτων από φοιτητές της ανώτερης εκπαίδευσης, μέσω μίας προσέγγισης που βασίζεται στις προκλήσεις, με στοιχεία παιχνιδοποίησης.

Συνήθως οι πρακτικές ασκήσεις συμπεριλαμβάνονται στα προγράμματα σπουδών των Ανώτατων Εκπαιδευτικών Ιδρυμάτων. Η πρακτική άσκηση θα μπορούσε να οριστεί ως εργασιακή εμπειρία σε σχέση με τον τομέα σπουδών του φοιτητή, με τον ίδιο να αποκτά την ευκαιρία να εφαρμόζει τις γνώσεις και τις δεξιότητες που έχει αποκτήσει στην τάξη, σε ένα πραγματικό εργασιακό περιβάλλον. Μέσω των πρακτικών ασκήσεων οι φοιτητές αποκτούν πραγματική εργασιακή εμπειρία, πράγμα που τους βοηθά όχι μόνο να αναπτύξουν τα τεχνικά και επαγγελματικά τους προσόντα, αλλά και τις δεξιότητες που θα τους βοηθήσουν να προσληφθούν στο μέλλον.

Οι στόχοι της πρακτικής άσκησης είναι οι παρακάτω:

- Η εξοικείωση των φοιτητών Ανώτατων Εκπαιδευτικών Ιδρυμάτων με τον χώρο εργασίας και τις απαιτήσεις του επαγγελματικού κόσμου,
- Η απόκτηση εργασιακής εμπειρίας, σχετικής με τον τομέα των σπουδών τους,
- Η ανάπτυξη επαγγελματικών δεξιοτήτων και η αύξηση της πιθανότητας πρόσληψης,
- Η ενσωμάτωση των αποφοίτων στο σύστημα παραγωγής της χώρας,
- Η διασύνδεση του ακαδημαϊκού κόσμου και της γνώσης με τον χώρο εργασίας,
- Η δημιουργία αμφίδρομου καναλιού διασποράς και συνεργασίας ανάμεσα σε πανεπιστήμια και εταιρείες.

Ο επιπλέον στόχος που εισαγάγει το μοντέλο επιχειρηματικής πρακτικής άσκησης EnterMode είναι η ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων και η απόκτηση των απαραίτητων δεξιοτήτων για τη μετουσίωση των επιχειρηματικών ιδεών σε πράξεις. Οι φοιτητές, ως επιχειρηματίες, αποκτούν την ευκαιρία να προσαρμόσουν τα χαρακτηριστικά της άσκησης τους, οργανώνοντας τα βήματά τους και αναλαμβάνοντας τον έλεγχο της εκπαιδευτικής τους πορείας.

Το μοντέλο πρακτικής άσκησης EnterMode χρησιμοποιεί τη μεθοδολογία μάθησης που βασίζεται στις προκλήσεις, η οποία μπορεί να εφαρμοστεί σε τρεις φάσεις: φάση δέσμευσης/προετοιμασίας, φάση διερεύνησης και φάση υλοποίησης/σε δράση. Κατά την προετοιμασία, ο εκπαιδευόμενος αντιστοιχίζεται με κάποια εταιρεία και όλοι οι εμπλεκόμενοι καθορίζουν τη σχετική πρόκληση. Κατά τη διερεύνηση, ο φοιτητής, με την καθοδήγηση του μέντορα της εταιρείας, αναλαμβάνει την καθορισμένη πρόκληση, βρίσκει τους απαιτούμενους πόρους και καθορίζει το σχέδιο δράσης. Στην τελευταία φάση, αυτή της υλοποίησης, ο φοιτητής υλοποιεί το σχέδιο δράσης και ολοκληρώνει το πρόγραμμα. Ακολουθεί η τελική αξιολόγηση. Σε κάθε φάση οι φοιτητές αποκτούν διαφορετικές δεξιότητες, σύμφωνα με το πλαίσιο του EntreComp. Τα άλλα κεντρικά στοιχεία του μοντέλου, το παιχνίδι σοβαρού σκοπού και η Κοινότητα Πρακτικής εφαρμόζονται και στις τρεις φάσεις της άσκησης. Μια επισκόπηση του μοντέλου EnterMode παρουσιάζεται στο σχήμα 2.



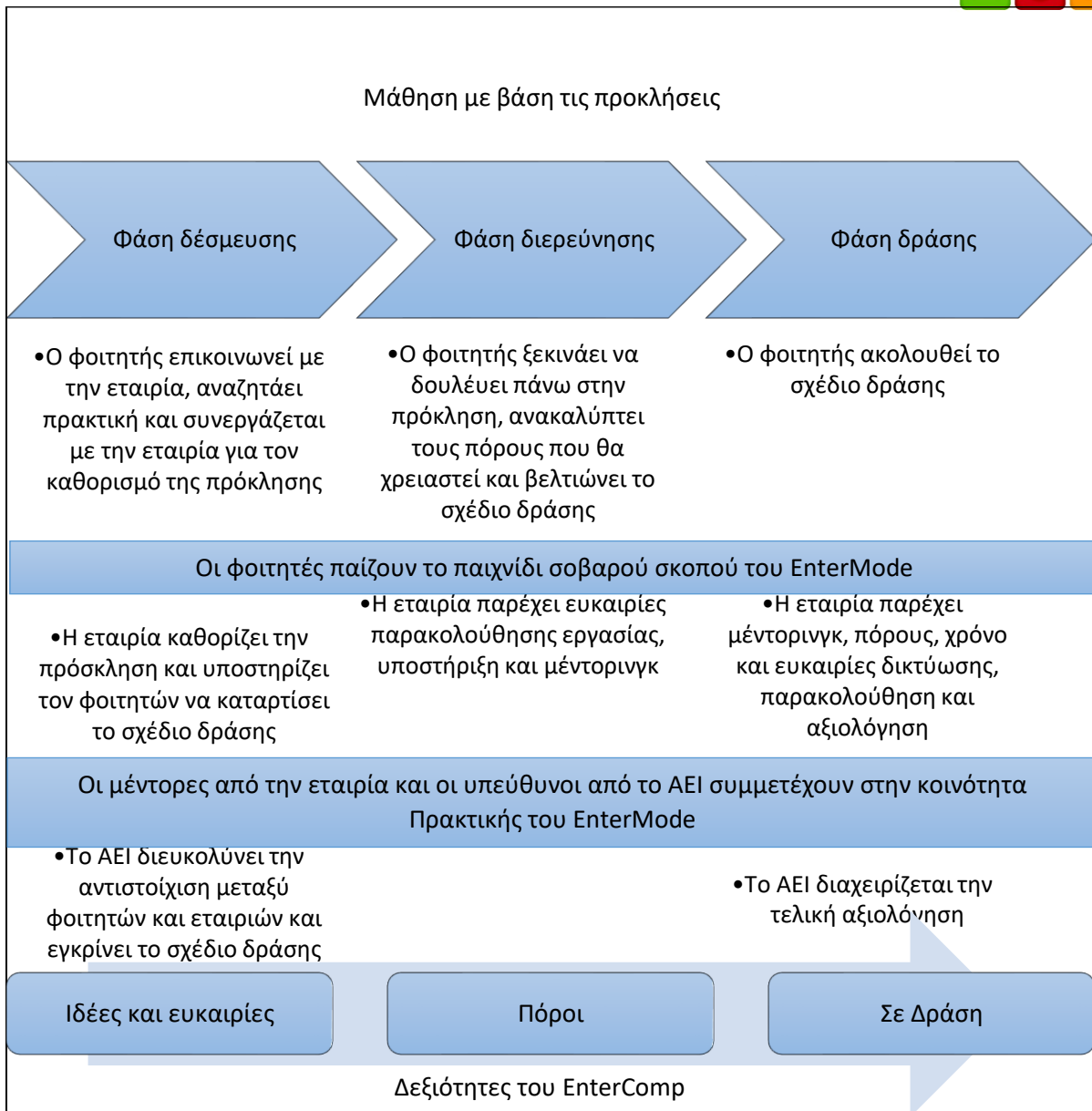


Δεν υπάρχουν περιορισμοί όσον αφορά στους πόρους που πρέπει να διαθέτει μια εταιρεία προκειμένου να εφαρμόσει το μοντέλο πρακτικής άσκησης. Το μοντέλο έχει σχεδιαστεί ούτως ώστε να μπορεί να εφαρμόζεται σε κάθε πλαίσιο και σε διάφορες εταιρείες, ανεξαρτήτως μεγέθους. Έχει ληφθεί υπόψη το ότι διαφορετικές εταιρείες διαθέτουν διαφορετικούς πόρους και ότι σε ορισμένες εταιρείες οι ρόλοι διάφορων ανθρώπων, οι οποίοι περιγράφονται σε επόμενο κεφάλαιο, μπορεί να επικαλύπτονται. Το μοντέλο, όμως, προτείνει ένα γενικότερο πλαίσιο με συγκεκριμένες προτάσεις, το οποίο μπορεί να διαμορφωθεί ούτως ώστε να διασφαλίζεται η ευρεία προσαρμογή του.

Όσον αφορά στον χρόνο που απαιτείται για τον σχεδιασμό των δραστηριοτήτων του μοντέλου, αυτός εξαρτάται από τη διαθεσιμότητα της εταιρείας και τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης. Το μοντέλο EnterMode έχει εφαρμοστεί πιλοτικά σε περισσότερες από 25 περιπτώσεις για 30 ημέρες τουλάχιστον. Σε κάθε περίπτωση, το μοντέλο μπορεί να προσαρμόζεται σε διάφορα πλαίσια, με τη διάρκεια της υλοποίησης να αλλάζει.

## **Σχήμα 2: Επισκόπηση του Μοντέλου EnteMode**





## Πιθανά προβλήματα της υλοποίησης

Κατά την υλοποίηση του μοντέλου πρακτικής άσκησης ενδέχεται να προκύψουν κίνδυνοι και προβλήματα τα οποία μπορεί να εμποδίσουν την πρόσοδό του. Παρακάτω θα δούμε κάποια από αυτούς τους κινδύνους και θα προτείνουμε τρόπους αντιμετώπισης.

**Πίνακας 1. Κίνδυνοι και τρόποι αντιμετώπισης**

Αναγνωρισμένος κίνδυνος	Τρόπος αντιμετώπισης
Οι εταιρείες ή οι φοιτητές δεν ενδιαφέρονται να συμμετέχουν στο μοντέλο.	Σε αυτή την περίπτωση, θα ήταν καλό να εστιάζατε την προσοχή τους στα οφέλη που θα έχουν τόσο οι εταιρείες όσο και οι φοιτητές από την υλοποίηση του μοντέλου.





Η δοθείσα πρόκληση είναι άσχετη με τις ανάγκες της εταιρείας ή δεν βοηθά την ανάπτυξη των επιχειρηματικών δεξιοτήτων του φοιτητή.	Όπως προτείνει το ίδιο το μοντέλο, ιδανικά η εταιρεία πρέπει να προτείνει την πρόκληση και μετά να ορίζει τις δραστηριότητες από κοινού με τους φοιτητές. Όσον αφορά στα μαθησιακά αποτελέσματα, το πλαίσιο EntreComp παρέχει ένα πλήρες σύνολο για να επιλέξει ο μέντορας. Αργότερα, το τελικό σχέδιο της πρακτικής άσκησης εξετάζεται από τον ακαδημαϊκό υπεύθυνο του ΑΕΙ, ο οποίος εξασφαλίζει τη σχετικότητα του με τους στόχους του μοντέλου.
Υπάρχουν αποκλίσεις από το συμφωνηθέν σχέδιο.	Τακτικές συσκέψεις ανάμεσα στους φοιτητές και τον μέντορα της εταιρείας, ο οποίος αναλαμβάνει να παρακολουθεί την πρακτική άσκηση, ώστε να διασφαλίζεται η επιτυχής ολοκλήρωση της πρόκλησης. Ο μέντορας μπορεί επίσης να εφαρμόζει διορθωτικά μέτρα, αν το κρίνει απαραίτητο.
Ο μέντορας δεν συμμετέχει ενεργά.	Η Κοινότητα Πρακτικής ενισχύει τη συμμετοχή όλων των μερών στο μοντέλο και παρέχει σε μέντορες και λοιπούς ενδιαφερομένους όλες τις πληροφορίες που χρειάζονται.
Η φάση προετοιμασίας θα διαρκέσει πολύ και οι συνθήκες που επηρεάζουν την εφαρμογή της πρακτικής άσκησης στην εταιρεία, ενδέχεται να αλλάξουν	Ο οδηγός EnterMode εξηγεί λεπτομερώς τις διαδικασίες για τη φάση προετοιμασίας και παρέχει πρότυπα και παραδείγματα, έτσι ώστε η διάρκεια της φάσης προετοιμασίας να μπορεί να μειωθεί
Ενδέχεται να προκύψουν νομικά εμπόδια	Υποθέτεται ότι ο σχεδιασμός του μοντέλου EnterMode δεν έρχεται σε αντίθεση με τα νομικά πλαίσια. Σε κάθε περίπτωση, το μοντέλο μπορεί να τροποποιηθεί από τα ενδιαφερόμενα μέρη, σύμφωνα με τις εθνικές οδηγίες.







## 4. Ρόλοι

Στην υλοποίηση μίας πρακτικής άσκησης εμπλέκονται διάφοροι παράγοντες. Συγκεκριμένα, οι οργανισμοί αφητηρίας και υποδοχής, και ο φοιτητής. Μπορεί να συμμετέχουν πάνω από ένα άτομα, από το στάδιο του προσχεδιασμού μέχρι την ολοκλήρωση της πρακτικής άσκησης. Οι συμμετέχοντες έχουν διάφορους ρόλους, οπότε η επιτυχία της άσκησης εξαρτάται από την οργάνωση και τον συντονισμό όλων των συμμετεχόντων.

Προκειμένου να είναι υλοποιήσιμο και προσαρμόσιμο το μοντέλο EnterMode σε κάθε είδους πλαίσιο, πρώτα απ' όλα όλοι οι εμπλεκόμενοι πρέπει να γνωρίζουν τους ρόλους τους. Κάθε ένας έχει συγκεκριμένο ρόλο με συγκεκριμένες ευθύνες και δικαιώματα. Σε ορισμένες περιπτώσεις, όπως π.χ. σε μικρούς και μεσαίους οργανισμούς, οι ρόλοι αυτοί μπορεί να επικαλύπτονται και να τους αναλαμβάνει το ίδιο άτομο. Ακολουθεί μια περιγραφή των ρόλων των συμμετεχόντων του μοντέλου EnterMode.

### Φοιτητής:

Οι φοιτητές είναι οι κύριοι επωφελούμενοι της πρακτικής άσκησης και ο άμεσος στόχος του μοντέλου EnterMode.

Προκειμένου να συμμετέχει στην άσκηση, ο φοιτητής πρέπει να πρώτα να κάνει τη σχετική αίτηση στο αρμόδιο γραφείο της σχολής του. Αφού επιλεγεί, θα συμμετέχει στον σχεδιασμό του Σχεδίου Πρακτικής Άσκησης και θα διαμορφώσει την πρόκλησή της από κοινού με την εταιρεία υποδοχής. Αφού ολοκληρωθεί η άσκηση, θα υπογράψει τη σύμβαση μαθητείας με την εταιρεία και το ΑΕΙ. Ακολουθεί η υλοποίηση της άσκησης, όπου ο φοιτητής θα αναλάβει τη δεδομένη πρόκληση εφαρμόζοντας το πλάνο εργασίας και συμμετέχοντας ταυτόχρονα στο παιχνίδι σοβαρού σκοπού. Κατά τη διάρκεια της άσκησης, ο φοιτητής πρέπει να συμπληρώνει αρχείο ολοκληρωμένων εργασιών, υπό την επίβλεψη του μέντορα.

Στο τέλος θα διεξαχθεί η τελική αξιολόγηση της άσκησης στην οποία θα λάβει μέρος ο φοιτητής και θα συντάξει την τελική του αναφορά η οποία θα συμπεριλαμβάνεται στο τελευταίο μέρος του βιβλίου σχετικά με την πορεία της πρακτικής άσκησης. Επιπλέον, θα κάνει μία αυτοαξιολόγηση των επιχειρηματικών δεξιοτήτων που απέκτησε.

### Διοικητικός υπάλληλος ΑΕΙ στο γραφείο πρακτικής άσκησης:

- Ο Διοικητικός υπάλληλος του ΑΕΙ είναι αρμόδιος για την εύρεση συμμετεχόντων κι από τις δύο πλευρές (φοιτητές και εταιρείες), για την προετοιμασία των απαραίτητων εγγράφων (σύμφωνα κατανόησης, συμβάσεις κλπ), για να αντιστοιχίζει τους φοιτητές με τις εταιρείες και για να διαχειρίζεται από διοικητικής πλευράς την πρακτική άσκηση.
- Ο διοικητικός υπάλληλος του ΑΕΙ παρέχει γενικές συμβουλές ή εκπαίδευση στους μέντορες (για τον ρόλο τους, τα καθήκοντά τους, τις ευθύνες τους ή το πώς να διαχειρίζονται τη σχέση τους με τον φοιτητή κλπ).
- Ο διοικητικό υπάλληλος του ΑΕΙ παρέχει επιπλέον εκπαίδευση στους συμμετέχοντες φοιτητές, ώστε να έχουν σαφή κατανόηση σχετικά με τους ρόλους και τις ευθύνες τους στη





σχέση φοιτητή / μέντορα και πώς μπορούν να τη διαχειριστούν. Αυτή η εκπαίδευση μπορεί να γίνει με διαφορετικούς τρόπους ανά ΑΕΙ (π.χ. σεμινάριο, πρόσωπο με πρόσωπο συνάντηση κ.λπ.).

## Ακαδημαϊκός υπεύθυνος καθηγητής από το ΑΕΙ:

Ο υπεύθυνος καθηγητής του ΑΕΙ καθορίζει τα κριτήρια επιλογής των συμμετεχόντων (φοιτητές και εταιρείες), αξιολογεί και εγκρίνει το πλάνο πρακτικής άσκησης και συμμετέχει στην αξιολόγηση κάθε υλοποιημένης πρακτικής άσκησης, καθώς και του προγράμματος της πρακτικής άσκησης στο σύνολό του.

## Μέντορας (Εταιρεία):

Ο μέντορας αναλαμβάνει να στηρίζει τους φοιτητές σε όλα τα βήματα της πρακτικής άσκησης, ξεκινώντας από τον καθορισμό της πρόκλησης (την οποία θα εγκρίνει ο Ακαδημαϊκός Υπεύθυνος) και συνεχίζοντας με το να επιβλέπει και να συμβουλεύει. Αν χρειαστεί, ο μέντορας κάνει διορθωτικές κινήσεις και επικοινωνεί με το γραφείο πρακτικής άσκησης του ΑΕΙ ή μέχρι και με τον Ακαδημαϊκό Υπεύθυνο προκειμένου να επιλύονται τυχόν προβλήματα εγκαίρως. Στο τέλος, παρέχει συνοπτική αναφορά της πρακτικής άσκησης.

Πιο συγκεκριμένα, ο μέντορας:

Πριν την πρακτική άσκηση:

- Συνεργάζεται με άλλα τμήματα της εταιρείας και κυρίως με το τμήμα Ανθρώπινου Δυναμικού (εάν υπάρχει), προκειμένου να καθοριστεί η πρόκληση που έχει ανατεθεί στον φοιτητή.
- Συμμετέχει στην ειδική εκπαίδευση που προσφέρει το ΑΕΙ για μέντορες.
- Εξασφαλίζει ότι η σχέση με τον φοιτητή βασίζεται στην εμπιστοσύνη και τη συνεργασία.
- Ενημερώνει τον φοιτητή για την εταιρεία, τους στόχους της, τους πόρους και τις λειτουργίες της, έτσι ώστε ο φοιτητής να έχει μια σαφή εικόνα της εταιρείας.
- Ορίζει με σαφήνεια το θέμα της εργασίας στον φοιτητή.
- Ενημερώνει τον φοιτητή για τους πόρους που προσφέρει η εταιρεία.
- Συμφωνεί με το φοιτητή το πρόγραμμα εργασίας.
- Συμφωνεί σχετικά με τους τρόπους και τα μέσα επικοινωνίας και συνεργασίας με τον φοιτητή.

Κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης, παρέχει καθοδήγηση / μέντορινγκ:

- Παρακολουθεί την πρόοδο του φοιτητή.
- Παρέχει συμβουλές όταν χρειάζεται.
- Παρακινεί τον φοιτητή στα καθήκοντά του, τον υποστηρίζει να ξεπεράσει τις πιθανές δυσκολίες και παρέχει συμβουλές με στόχο τη διασφάλιση της δέσμευσης και τη μεγιστοποίηση του αντίκτυπου της πρακτικής άσκησης.

Τέλος, στο τέλος της πρακτικής άσκησης, αυτός / αυτή

- Παρέχει μια τελική έκθεση με μια συνολική αξιολόγηση της πρακτικής άσκησης.
- Παρέχει ανατροφοδότηση στο ΑΕΙ σχετικά με την εφαρμογή του μοντέλου πρακτικής άσκησης.





Πρόσφατες έρευνες τονίζουν το πόσο σημαντικό είναι να εκπαιδεύονται οι μέντορες ούτως ώστε να αντιλαμβάνονται το πλαίσιο εντός του οποίου θα κινούνται και να μπορούν να αναπτύξουν κατάλληλες σχέσεις με τους ασκούμενους (τους φοιτητές). Συνεπώς, η εκπαίδευση των μεντόρων πριν την έναρξη της πρακτικής άσκησης και τη συνεργασία τους με τους φοιτητές είναι κρίσιμης σημασίας. Ο εκπαιδευτής του μέντορα (είτε ο Ακαδημαϊκός Υπεύθυνος του ΑΕΙ, ένα υπεύθυνος πρακτικής άσκησης από το ΑΕΙ είτε ένας εξωτερικός εκπαιδευτής) καθορίζει το πλαίσιο της πρακτικής άσκησης, καθώς και αυτό της σχέσης του δεύτερου με τους φοιτητές, αποσαφηνίζοντας τους ρόλους και τις ευθύνες και των δύο μερών. Επιπλέον, βοηθά τον μέντορα να αναπτύξει τις απαραίτητες δεξιότητες ούτως ώστε να μπορεί να μεταδίδει καλύτερα τις γνώσεις και τις εμπειρίες του στον φοιτητή, εστιάζοντας στην ανάπτυξη δεξιοτήτων όπως η επικοινωνία, η διερεύνηση και η ακρόαση ή το πώς να χτίζει μία σχέση εμπιστοσύνης.

## Υπεύθυνος Ανθρώπινου Δυναμικού (Εταιρεία):

Ο υπεύθυνος Ανθρώπινου Δυναμικού είναι ο σύνδεσμος με το ΑΕΙ. Αυτός αυτή

- προσφέρει θέσεις πρακτικής άσκησης στους φοιτητές.
- καθορίζει συγκεκριμένα κριτήρια επιλογής για την εταιρεία.
- επιλέγει και εκχωρεί μέντορες από την εταιρεία.
- υποστηρίζει τον μέντορα στον καθορισμό πρόκλησης.
- διασφαλίζει ότι παρέχονται όλοι οι απαραίτητοι πόροι στον μαθητή (επιχειρηματική επώαση).
- διαχειρίζεται διοικητικά την πρακτική άσκηση.

Αφού επιλεγθεί κάποιος συγκεκριμένος φοιτητής, ο υπεύθυνος καλείται να υπογράψει την εκπαιδευτική σύμβαση και να παρέχει τους απαραίτητους πόρους (άνθρωποι, πληροφορίες, υποδομές κλπ) για την εφαρμογή της πρακτικής άσκησης. Προετοιμάζει επίσης όλα τα απαραίτητα έγγραφα από την πλευρά της εταιρείας.

Σε μικρότερες εταιρείες όπου δεν ορίζεται σαφής υπεύθυνος Ανθρώπινου Δυναμικού, αυτό το έργο μπορεί να αναληφθεί από άλλα διευθυντικά άτομα σύμφωνα με τη δομή της εταιρείας.

## 5. Φάσεις της μάθησης με βάση την πρόκληση στο μοντέλο EnterMode

Η μάθηση με βάση την πρόκληση βασίζεται σε ένα συνεργατικό πλαίσιο, όπου οι φοιτητές, στην προσπάθειά τους να ανακαλύψουν και να ξεπεράσουν προκλήσεις, αποκτούν βαθιά γνώση και ταυτόχρονα αναπτύσσουν δεξιότητες που ενισχύουν την προσληψιμότητα, καθώς και τις επιχειρηματικές δεξιότητες τους. Η μέθοδος αυτή χρησιμοποιεί τις προκλήσεις για να πλαισιώσει διδακτικές εμπειρίες. Όταν αντιμετωπίζουν μια πρόκληση, οι ομάδες ή τα άτομα χρησιμοποιούν την εμπειρία τους, εσωτερικούς και εξωτερικούς πόρους, σχεδιάζουν πλάνο δράσης και πασχίζουν να βρουν την καλύτερη δυνατή λύση. Οι προκλήσεις ενισχύουν τα μαθησιακά περιβάλλοντα προσθέτοντας εμπειρική μάθηση, αυτορυθμιζόμενη μάθηση, πάθος, κριτική σκέψη και ιδιοκτησία. Η





προσέγγιση αυτή που εστιάζει στον μαθητή, επιτρέπει στους ασκούμενους να καταπιάνονται με προβλήματα που προκύπτουν στον χώρο εργασίας και στον πραγματικό κόσμο, ενισχύοντας έτσι φορητές δεξιότητες όπως είναι η ομαδικότητα, η επίλυση προβλημάτων, η ανάληψη ρίσκου, η δημόσια ομιλία, η αυτοπεποίθηση, το ατομικό κίνητρο και η δημιουργικότητα.

Σύμφωνα με τους Nichols, Cator & Torres (2016), το πλαίσιο της μάθησης με βάση την πρόκληση χωρίζεται σε τρεις αλληλοσυνδεόμενες φάσεις: Προετοιμασία/Δέσμευση, Διερεύνηση και Υλοποίηση/Σε δράση. Κάθε φάση περιλαμβάνει δραστηριότητες που προετοιμάζουν τους φοιτητές να προχωρήσουν στην επόμενη. Για τη στήριξη της όλης διαδικασίας απαιτείται συνεχής καταγραφή, περιουλλογή και ανταλλαγή πληροφοριών. Στη μάθηση με βάση την πρόκληση, ο κύριος ρόλος του μέντορα εναλλάσσεται ανάμεσα στην παροχή πληροφοριών και στην καθοδήγηση των φοιτητών για την επίλυση ενός προβλήματος, με στόχο την απόκτηση της γνώσης. Οι φοιτητές αναλύουν το πρόβλημα, διαμορφώνουν διερευνητικές ερωτήσεις, διερευνούν το αντικείμενο χρησιμοποιώντας πολυποικίλες πηγές και καταλήγουν σε μια σειρά πιθανών λύσεων, πριν επιλέξουν την πιο λογική.

Με βάση το παραπάνω πλαίσιο, το μοντέλο πρακτικής άσκησης EnterMode χωρίζεται στις ακόλουθες φάσεις:

## Φάση 1: Δέσμευση/Προετοιμασία

Η φάση δέσμευσης ξεκινά πριν την έναρξη της πρακτικής άσκησης, όπου επιλέγεται η εταιρία και καθορίζεται η πρόκληση, και συνεχίζεται καθ' όλη τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης με παρατήρηση της εργασίας.

Οι μέντορες ορίζουν την πρόκληση μαζί με τους φοιτητές. Προκειμένου να ανταποκρίνεται το πρόγραμμα στα ενδιαφέροντα και στις ανάγκες των φοιτητών, οι μέντορες πρέπει να παρέχουν ένα ευρύ πλαίσιο, μέσα από το οποίο οι φοιτητές θα εξαγάγουν μία σαφή και διαχειρίσιμη πρόκληση.

Η ιδέα που θα επιλέξει ο μέντορας θα πρέπει να στοχεύει στην ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων και ταυτόχρονα να σχετίζεται με τους φοιτητές και την εταιρεία. Πρέπει να είναι ανοικτή και να αντιπροσωπεύει μία πραγματική ανάγκη, ένα πραγματικό πρόβλημα, ένα πρόγραμμα ή οτιδήποτε εντός του πλαισίου της εταιρείας. Πρέπει επίσης να είναι προσεγγίσιμη από διάφορες οδούς.

Αφού θεσπιστεί η κύρια πρόκληση, οι φοιτητές πρέπει να την οριοθετήσουν και να την εξατομικεύσουν, αναπτύσσοντας την τελική, αποσαφηνισμένη πρόκληση, η οποία πρέπει να επιλυθεί. Με βάση την τελική περιγραφή της πρόκλησης και την αυτοαξιολόγηση των επιχειρηματικών δεξιοτήτων που συμπληρώνει ο μαθητής, οι μέντορες θα καθορίσουν την επιχειρηματική δεξιότητα που θα καλλιεργηθεί, με βάση το πλαίσιο του EntreComp, και μαζί με τον φοιτητή θα καταρτίσουν το σχέδιο δράσης.

Επιπλέον, η εταιρεία θα καθορίσει τους πόρους που θα βοηθήσουν στη συγκεκριμένη εφαρμογή του μοντέλου. Οι πόροι που παρέχει η εταιρεία προέρχονται από την εταιρεία και περιλαμβάνουν υλικούς πόρους π.χ. χώρους γραφείων, υπολογιστές, χαρτικά κ.λπ., καθώς και μη υλικούς πόρους π.χ. χρόνος, γνώση, καθοδήγηση, υποστήριξη κ.λπ.





## Φάση 2: Διερεύνηση

Στη δεύτερη φάση, φοιτητές και μέντορες χτίζουν τα θεμέλια για τις λύσεις και την ανάπτυξη των επιχειρηματικών δεξιοτήτων.

Οι μέντορες και οι φοιτητές πρέπει να καθορίσουν σαφείς δράσεις που θα οδηγήσουν στην ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων και στην ολοκλήρωση της πρόκλησης, ενώ οι φοιτητές πρέπει να βρουν τη λύση του προβλήματος. Ο καθορισμός προτεραιοτήτων και η κατηγοριοποίηση διαμορφώνουν μία οργανωμένη διδακτική εμπειρία, η οποία παρέχει τη μέθοδο και τα θεμέλια για τον εντοπισμό των λύσεων και την ενίσχυση των δεξιοτήτων.

Παράλληλα, η εταιρεία παρέχει εργασία, στήριξη και καθοδήγηση. Έτσι οι φοιτητές θα μπορούν να παρακολουθούν πώς εργάζονται οι υπάλληλοι και να σχεδιάζουν – με τη βοήθεια του μέντορα – πλάνο δράσης, το οποίο θα οδηγήσει στην ολοκλήρωση της δεδομένης πρόκλησης.

Ο μαθητής θα αναγνωρίσει και θα κινητοποιήσει πόρους που θα τον βοηθήσουν να ολοκληρώσει την προτεινόμενη πρόκληση. Τέτοιοι πόροι θα μπορούσαν να είναι για παράδειγμα χρόνος, δέσμευση, δικό τους δίκτυο, έρευνα, μέσα κοινωνικής δικτύωσης κ.λπ.

## Φάση 3: Υλοποίηση/Σε δράση

Στη φάση αυτή οι φοιτητές επιλέγουν, αναπτύσσουν και εφαρμόζουν λύσεις, οι οποίες οδηγούν στην ολοκλήρωση της πρόκλησης. Ο διαθέσιμος χρόνος και οι πόροι καθορίζουν το βάθος και την εφαρμογή των λύσεων. Σε αυτή τη φάση η μάθηση είναι ανεξάρτητη και αυτορρυθμιζόμενη, αλλά και πάλι οι μέντορες πρέπει να καθοδηγούν και να στηρίζουν τους ασκούμενους.

Σημαντικό κομμάτι αυτής της φάσης είναι επίσης η παρακολούθηση και η αξιολόγηση της προόδου των φοιτητών, σε σχέση με τους στόχους που έχουν τεθεί στα προηγούμενα στάδια. Απαιτείται συνεχής παρακολούθηση προκειμένου να διασφαλιστεί η ανάπτυξη των επιθυμητών επιχειρηματικών δεξιοτήτων, καθώς και ότι η πρόκληση θα έχει ολοκληρωθεί εντός του προκαθορισμένου χρόνου. Μέσω της παρακολούθησης μπορεί επίσης να κατευθύνεται η διαδικασία της μάθησης.

Η αξιολόγηση πρέπει να συμπεριλαμβάνει επικοινωνιακή κριτική της προσπάθειας των φοιτητών και περιγραφή του επιπέδου των γνώσεων και δεξιοτήτων που απέκτησαν. Οι μέντορες πρέπει να συναντιούνται τακτικά με τους φοιτητές, να αναλύουν την κριτική, να αποσαφηνίζουν τους στόχους, να επεξεργάζονται τα βήματα και να προωθούν τον στοχασμό.

Η αξιολόγηση μπορεί να γίνει με διάφορους τρόπους:

- Αξιολόγηση από τους εκπαιδευτές, τον μέντορα της εταιρείας και το ΑΕΙ. Αξιολογούνται τόσο η απόκτηση και ανάπτυξη εννοιολογικών, τεχνικών και επαγγελματικών δεξιοτήτων, όσο και επιχειρηματικών δεξιοτήτων.
- Αυτό-αξιολόγηση. Υπολογίζεται η βελτίωση και πρόοδος των επιχειρηματικών δεξιοτήτων, πιθανά υπό τη μορφή ενδοσκοπήσης. Μέσω της αυτό-αξιολόγησης, οι φοιτητές αντιλαμβάνονται τα κενά τους και βρίσκουν τρόπους να βελτιωθούν.





Στον οδηγό εκπαιδευτή που συνοδεύει το παρόν έγγραφο θα βρείτε πληροφορίες για την εφαρμογή των αρχών της Μάθησης με Βάση την Πρόκληση σε κάθε φάση της, πιθανά θέματα που θα πρέπει να αναλογιστείτε, καθώς και πρακτικές πληροφορίες και παραδείγματα.





## 6. Στοιχεία επιχειρηματικής επώασης (incubation) κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης EnterMode

Σε μία πρακτική άσκηση στα πρότυπα του EnterMode, οι εταιρείες πρέπει να εξασφαλίζουν για τους φοιτητές ένα περιβάλλον όπου οι δεύτεροι θα μπορούν να αναπτύξουν τις επιχειρηματικές τους δεξιότητες. Πρέπει να τους παρέχονται οι απαραίτητοι πόροι και στήριξη ούτως ώστε να μπορούν να ολοκληρώνουν τις εργασίες τους, παράλληλα παρακολουθώντας και αξιολογώντας την απόδοση και την πρόοδό τους. Το περιβάλλον πρέπει να αντιστοιχεί στα ενδιαφέροντα και στις ανάγκες των φοιτητών. Δεδομένου ότι οι εταιρείες μπορεί να διαφέρουν σε μέγεθος, αριθμό υπαλλήλων, υποκαταστήματα και περιβάλλοντα μάθησης, είναι σημαντικό να προσαρμοστούν τα στοιχεία επιχειρηματικής επώασης στις προτιμήσεις, τις ανάγκες και τις δυνατότητες των εταιρειών.

Οι εταιρείες θα μπορούσαν να προσφέρουν πόρους, εκπαίδευση και εκπαιδευτική υποστήριξη σε φοιτητές, ενώ αυτοί θα μπορούσαν να συνεισφέρουν με τις δικές τους επαφές για να επεκτείνουν το δίκτυο των επιχειρήσεων. Μπορούν να βοηθούν την ολοκλήρωση δραστηριοτήτων που σχετίζονται με την επιχειρηματικότητα, όπως η αναγνώριση ευκαιριών, η δημιουργικότητα, η κινητοποίηση πόρων, η παροχή κινήτρου και η συνεργασία, η πρωτοβουλία, ο σχεδιασμός και η διαχείριση. Κυρίως, μπορούν να παρέχουν κρίσιμες πληροφορίες στους φοιτητές, όπως τα οικονομικά ρίσκα που συνδέονται με τις επιχειρήσεις, τις δυνατότητες της αγοράς, τους κινδύνους, τις νομικές επιπλοκές, τις επιλογές ασφάλισης και άλλες πρακτικές πληροφορίες που έχουν να κάνουν με τις επιχειρήσεις και τις οποίες ίσως αντιμετωπίσουν οι φοιτητές στο μέλλον. Ο κύριος ρόλος των εταιρειών είναι να ενισχύσουν την εμπειρία και τις επιχειρηματικές δεξιότητες των νεαρών ασκούμενων, ούτως ώστε να είναι αυτοί έτοιμοι για μελλοντικές θέσεις εργασίας και για την απόκτηση δεξιοτήτων χρήσιμων για την ίδρυση των δικών τους επιχειρήσεων.

Το περιβάλλον της πρακτικής άσκησης το οποίο παρέχεται για τους φοιτητές στις εταιρίες κατά την διάρκεια των πρακτικών άσκησης EnterMode, έχει πολλές ομοιότητες με το περιβάλλον θερμοκοιτίδας για νέους επιχειρηματίες. Στις επόμενες παραγράφους αναλύουμε την έννοια της επιχειρηματικής επώασης και τις δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα σε μια επιχειρηματική θερμοκοιτίδα. Εξηγούμε γιατί η επιχειρηματική επώαση είναι σημαντική για το μοντέλο πρακτικής άσκησης EnterMode για την ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων. Βρείτε συγκεκριμένα παραδείγματα και πρακτικές πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο εφαρμογής δραστηριοτήτων επιχειρηματικής επώασης στην εταιρεία σας στον οδηγό του EnterMode.

### Γενικά για την επιχειρηματική επώαση

Ο όρος «επώαση» προέρχεται από τον γεωργικό τομέα και αφορά στην τεχνητή επώαση των αυγών. Η θερμοκοιτίδα παρέχει ιδανικές συνθήκες στα αυγά και στους νεοσσούς. Στον επιχειρηματικό κόσμο, ο όρος αντιστοιχεί στην καθοδήγηση και στην πρόνοια πολλαπλών υπηρεσιών, μέσω των οποίων





μπορεί να αναπτυχθεί και να συνεισφέρει στην κοινωνία ο νέος επιχειρηματίας ή η νεοσύστατη επιχείρηση. Η επιχειρηματική θερμοκοιτίδα παρέχει ένα περιβάλλον που προωθεί την ανάπτυξη, την ανεξαρτησία και την επιτυχία, προσφέροντας υπηρεσίες όπως γραφεία, εργαστήρια, κουλτούρα, καθοδήγηση, δικτύωση και οικονομική στήριξη.

Η επιχειρηματική θερμοκοιτίδα είναι μία εταιρεία που παρέχει συστέγαση σε νέους επιχειρηματίες. Πέρα από πιο οικονομικό, το σύστημα αυτό τους φέρνει σε επαφή με άλλους ομοϊδεάτες νέους, αποφοίτους, επαγγελματίες, ειδικούς και συνεργάτες. Η επιχειρηματική θερμοκοιτίδα επίσης προσφέρει εξειδικευμένες υπηρεσίες, πρόσβαση σε πιθανούς πελάτες, επενδυτές, ενδιαφερόμενα μέρη και προηγμένη γνώση. Συγκεκριμένα, οι υπηρεσίες, η εσωτερική εμπειρογνώση, η καθοδήγηση και η δικτύωση είναι πολύ σημαντικά για να πετύχει ένας επιχειρηματίας ή τουλάχιστον για να αποκτήσει επιχειρηματική γνώση και δεξιότητες. Τα εργαλεία των θερμοκοιτιδών που προσφέρονται είναι διαθέσιμα κοινόχρηστα γραφεία, εργαστήρια και σεμινάρια, προσωπική καθοδήγηση, συνεργασία με ομοϊδεάτες, κριτική από άτομα του χώρου, ανταλλαγή γνώσης και γνωριμιών με ειδικούς και καμβάς επιχειρηματικού μοντέλου, που δημιουργεί ένα εντελώς εναλλασσόμενο επιχειρηματικό μοντέλο.

Η θερμοκοιτίδα προσφέρει στον επιχειρηματία όλα τα εργαλεία που χρειάζεται για να αναπτυχθεί, ενώ ταυτόχρονα μαθαίνει. Δεν του κάνει κήρυγμα, ούτε τον παίρνει απ' το χεράκι. Τον ενθαρρύνει να ψάξει, να ανακαλύψει, να κάνει λάθη, να μάθει από τα λάθη του και να ανακάμψει. Μετά από ορισμένη περίοδο στη θερμοκοιτίδα, ο νέος επιχειρηματίας είναι έτοιμος να ανοίξει τα φτερά του και να προχωρήσει στην επόμενη φάση.

Δεδομένου ότι η επιχειρηματική επώαση έχει αποδειχθεί ένας αποτελεσματικός τρόπος καθοδήγησης των επιχειρηματιών στην επιχειρηματική τους ανάπτυξη ως άτομα, στοιχεία επιχειρηματικής επώασης θα ενσωματωθούν στο μοντέλο πρακτικής άσκησης EnterMode. Έχουμε εντοπίσει τα στοιχεία που χρησιμοποιούνται στην θερμοκοιτίδα των επιχειρήσεων που είναι τα πιο σημαντικά για την ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων και τα μεταφέρουμε στην κατάσταση πρακτικής άσκησης. Είναι σημαντικό να αντιμετωπίσουμε αυτά τα στοιχεία επώασης κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης για να παρέχουμε ένα βέλτιστο κλίμα για την ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων. Στην επόμενη παράγραφο θα συζητηθεί ποια στοιχεία μιας θερμοκοιτίδας είναι ενσωματωμένα στο μοντέλο πρακτικής EnterMode.

## Πρακτική άσκηση EnterMode

Αρχικά πρέπει να εντοπίσουμε τις διαφορές ανάμεσα στην επιχειρηματική θερμοκοιτίδα και στην εταιρεία που θα υποδεχτεί τους ασκούμενους. Έτσι τίθενται τα όρια εφαρμογής πρακτικών θερμοκοιτίδας σε πρακτικές ασκήσεις EnterMode.

Η μεγαλύτερη διαφορά ανάμεσα σε μια θερμοκοιτίδα και σε μία εταιρεία είναι ότι η καθοδήγηση των νέων επιχειρηματιών είναι ο βασικός στόχος του πρώτου, ενώ πιθανότατα μια εταιρεία καταπίνεται και με άλλες βασικές δραστηριότητες. Οι εταιρείες προτίθενται να αφιερώσουν κάποιον χρόνο στην ανάπτυξη ενός φοιτητή, αλλά πρέπει να εστιάζουν και στις κύριες δραστηριότητές τους. Συνεπώς, πρέπει να αντιλαμβανόμαστε ότι ο χρόνος της εταιρείας είναι περιορισμένος και να τον διαχειριζόμαστε έξυπνα.







Άλλη μια διαφορά είναι ότι οι θερμοκοιτίδες έχουν ως στόχο την παραγωγή δυνατών επιχειρηματιών. Οι εταιρείες που φιλοξενούν ασκούμενους συνεισφέρουν μεν στην ανάπτυξη της επιχειρηματικής συμπεριφοράς τους, αλλά δεν τους μεταμορφώνουν κιόλας σε επιχειρηματίες. Τους μαθαίνουν επιχειρηματικές δεξιότητες τις οποίες κρίνουν σημαντικές οι υπάλληλοί της.

Έχοντας μελετήσει τις δραστηριότητες των θερμοκοιτίδων, και λαμβάνοντας υπόψη τις διαφορές τους με τις εταιρείες που φιλοξενούν ασκούμενους, αναγνωρίσαμε τέσσερα στοιχεία που μπορούν να ενσωματωθούν στο μοντέλο EnterMode. Τα τέσσερα αυτά στοιχεία είναι η συνεργασία, η καθοδήγηση, η ανταλλαγή εμπειριών και γνώσεων και η δικτύωση. Στις πρακτικές ασκήσεις EnterMode, οι τέσσερις αυτές περιοχές παρακολουθούνται στενά καθ' όλη τη διάρκεια της άσκησης.

## Στοιχείο 1: Συνεργασία

Προκειμένου να παρέχουν φιλικό μαθησιακό περιβάλλον, οι εταιρείες χρησιμοποιούν πολλούς και διάφορους πόρους κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης EnterMode των μαθητών ανώτερης εκπαίδευσης. Ο χώρος εργασίας πρέπει να είναι κατάλληλος και να ενθαρρύνει την αυτόνομη ανάπτυξη, επιτρέποντας ταυτόχρονα τη συζήτηση και τη συνεργασία. Ιδανικά, οι ασκούμενοι πρέπει να μπορούν να συνεργάζονται με πολλούς συναδέλφους, είτε μιλάμε για υπάλληλους της εταιρείας, είτε για άλλους ασκούμενους. Έτσι αποφεύγεται η απομόνωση και ο κοινωνικός αποκλεισμός. Θα βελτιώσει τις ευκαιρίες συνεργασίας και θα ενθαρρύνει τις ομαδικές δραστηριότητες. Ειδικά κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης, η ομαδική εργασία είναι σημαντική και καλλιεργεί ένα αποτελεσματικό εργασιακό και μαθησιακό περιβάλλον τόσο για τους εργαζόμενους όσο και για τους ασκούμενους.

Στην αρχή της πρακτικής άσκησης πρέπει να γίνεται συζήτηση για το όραμα και την αποστολή της εταιρείας. Η εταιρεία πρέπει να τα επικοινωνεί και να επιτρέπει στους ασκούμενους να συμμετέχουν στις συσκέψεις. Έτσι θα μπορούν να συμμετέχουν στις συζητήσεις για τα θέματα που αντιμετωπίζει η εταιρεία. Οι ασκούμενοι μπορούν να μπαίνουν σταδιακά στο κλίμα, ξεκινώντας με απλές εργασίες, οι οποίες όμως να είναι αληθινές και να τους δίνουν κίνητρο. Για παράδειγμα, ο ασκούμενος μπορεί να προετοιμάσει ένα εργαστήριο για υπάλληλους ή άλλους ασκούμενους σχετικά με τους βραχυπρόθεσμους ή μακροπρόθεσμους στόχους της εταιρείας. Έτσι εξοικειώνεται με την εταιρεία, εξασκεί τις οργανωτικές του δεξιότητες, μαθαίνει πώς να παίρνει πρωτοβουλία και να κινητοποιεί άλλους, ενώ ταυτόχρονα η εταιρεία επωφελείται από νέες προοπτικές, ιδέες και γνωριμίες.

## Στοιχείο 2: Μέντορας

Ο μέντορας συμπληρώνει τους υπόλοιπους πόρους κι αποτελεί μία από τις πιο σημαντικές υπηρεσίες σε όλες τις φάσεις της πρακτικής άσκησης κατά το EnterMode. Κάθε ασκούμενος χρειάζεται ένα έμπιστο άτομο το οποίο θα του κάνει δύσκολες ερωτήσεις, εποικοδομητική κριτική και θα τον παραινει να εξετάζει πληροφορίες από διαφορετική σκοπιά. Αυτός είναι ο μέντορας. Ο μέντορας εξισορροπεί τους μαθησιακούς στόχους του ασκούμενου με το εταιρικό όραμα, διατηρώντας πάντα στενή σχέση μαζί του. Το σωστό ταίριασμα ασκούμενου – μέντορα θέτει τα θεμέλια για την ανάπτυξη δεξιοτήτων και γνώσεων. Ταυτόχρονα δημιουργείται το ιδανικό μαθησιακό περιβάλλον για





στοχασμό, κριτική και αξιολόγηση, πράγμα σημαντικό ούτως ώστε να είναι αποτελεσματική η άσκηση και να προετοιμάζει τον ασκούμενο για τη μελλοντική του απασχόληση. Ο μέντορας θα είναι ένα κρίσιμο, καθοδηγητικό άτομο, θα παρακολουθεί την πρόοδο των μαθησιακών στόχων, οι οποίοι έχουν τεθεί πριν από την πρακτική άσκηση, και θα οργανώνει τακτικές συναντήσεις με τον ασκούμενο για να συζητήσει τις δυσκολίες, την πρόοδο, τα διδάγματα. Θα αξιολογήσει επίσης και θα προσαρμόσει τους βραχυπρόθεσμους στόχους υπέρ τόσο της εταιρείας όσο και του ασκούμενου. Ο μέντορας θα είναι πάντα διαθέσιμος για τον ασκούμενο και θα παρέχει συμβουλές όπου χρειάζεται. Αυτό επιτρέπει στον ασκούμενο να αναπτυχθεί προσωπικά, να επιτύχει τους στόχους του και να διευρύνει την ευαισθητοποίηση, τη γνώση και τις εμπειρίες του στις επιχειρηματικές δεξιότητες.

Ο ίδιος μέντορας μπορεί να αναλάβει περισσότερους από έναν ασκούμενους. Δεν πρέπει, όμως, να υπερβαίνονται τα όρια. Πρέπει να υπολογίζεται πραγματιστικά το κόστος σε χρόνο και να συγκρίνεται με τον χρόνο που μπορεί διαθέσει ο μέντορας. Τίποτα δεν είναι πιο αναποτελεσματικό από έναν μέντορα που δεν προλαβαίνει να ασχοληθεί με τον ασκούμενο. Κάτι τέτοιο θα προκαλούσε σύγχυση στον μέντορα, στον ασκούμενο και στον ακαδημαϊκό υπεύθυνο. Ο μέντορας διατηρεί στενή επαφή με τον ακαδημαϊκό υπεύθυνο του ΑΕΙ. Η συνεργασία ανάμεσα στον μέντορα και στον ακαδημαϊκό υπεύθυνο πρέπει να διατηρείται προκειμένου να παρακολουθείται η πρόοδος του ασκούμενου. Συνεπώς, οι προσαρμογές και οι παρεμβάσεις είναι ευπρόσδεκτες, όποτε είναι αυτό απαραίτητο.

### Στοιχείο 3: Ανταλλαγή εμπειριών και γνώσεων

Το τρίτο στοιχείο των θερμοκοιτίδων που μπορεί να εφαρμοστεί σε πρακτικές ασκήσεις της ανώτερης εκπαίδευσης είναι η ανταλλαγή εμπειριών και γνώσεων. Η εταιρεία υποδοχής πρέπει να παρέχει επαρκή χώρο και χρόνο για την ενίσχυση των επιχειρηματικών δεξιοτήτων και για στοχασμό, οργανώνοντας συσκέψεις. Για παράδειγμα, εβδομαδιαίες συναντήσεις, συντονισμένες από μέντορα ή ακαδημαϊκό υπεύθυνο, στις οποίες οι ασκούμενοι θα καταθέτουν τις ιδέες τους σχετικά με βέλτιστες πρακτικές, τις εμπειρίες που αποκόμισαν την εβδομάδα που πέρασε, τα σχέδιά τους για την επερχόμενη εβδομάδα και τα προβλήματα που αντιμετώπισαν. Οι συσκέψεις αυτές μπορούν να λαμβάνουν χώρα είτε στο πανεπιστήμιο, είτε στην εταιρεία υποδοχής. Για να είναι αποτελεσματικές, πρέπει να συμμετέχουν πολλοί ασκούμενοι. Έτσι διασφαλίζεται η αξιολόγηση από συναδέλφους και η μάθηση από εμπειρίες τρίτων. Ακολουθώντας, όλες οι δραστηριότητες της εβδομάδας, τα μαθήματα που πάρθηκαν και οι στόχοι που επιτεύχθηκαν καταγράφονται σε ημερολόγιο προκειμένου να παρακολουθείται η καμπύλη εκμάθησης και η ατομική πρόοδος.

Ένας άλλος τρόπος να ενισχυθεί η ανταλλαγή γνώσεων και εμπειριών είναι η οργάνωση συσκέψεων με διάφορες ομάδες ανθρώπων και όχι μόνο ασκούμενους. Αν συμπεριλαμβάνονται π.χ. και υπάλληλοι της εταιρείας, ακούγονται και λαμβάνονται υπόψη διάφορες οπτικές, ενώ συμμετέχουν άτομα με γνώσεις από διάφορους τομείς.

### Στοιχείο 4: Δικτύωση

Τελευταίος, αλλά πολύ σημαντικός παράγοντας ενίσχυσης του πνεύματος επιχειρηματικότητας είναι το χτίσιμο και η διεύρυνση δικτύου. Όσοι φοιτητές κάνουν πρακτική άσκηση, εργάζονται σε εταιρεία





που έχει επιλεγθεί βάσει ορισμένων κριτηρίων, όπου θα γνωρίσουν άτομα με τεράστια εμπειρία στον εκάστοτε χώρο. Αυτά τα άτομα θα παρέχουν πληροφορίες και καθοδήγηση στους φοιτητές, επιπρόσθετες αυτών του μέντορα, και θα τους βοηθήσουν να εξερευνήσουν τα υπέρ και τα κατά του κλάδου που επέλεξαν, καθώς και τις ευκαιρίες και τους κινδύνους που θα αντιμετωπίσουν στο μέλλον. Η δικτύωση είναι σημαντικό κομμάτι της επιχειρηματικότητας. Βοηθά τους φοιτητές να διευρύνουν τον κύκλο γνωριμιών τους, να βρίσκουν θέσεις εργασίας και να αντιλαμβάνονται καλύτερα τα νέα και τις τάσεις. Σε αυτό το πλαίσιο οι φοιτητές έχουν την ευκαιρία να αναπτύξουν σχέσεις με άτομα και εταιρείες με τα οποία μπορεί να συνεργαστούν στο μέλλον. Ο ρόλος της δικτύωσης είναι σημαντικός για την εκμετάλλευση των οφελών της πρακτικής άσκησης στην προσωπική ανάπτυξη και στο μέλλον.





## 7. Το Πλαίσιο Επιχειρηματικών Δεξιοτήτων (EntreComp)

### Το πλαίσιο EntreComp στο μοντέλο πρακτικής άσκησης EnterMode

Το πλαίσιο EntreComp<sup>5</sup> παρέχει στο μοντέλο πρακτικής άσκησης EnterMode ένα σύνολο μαθησιακών αποτελεσμάτων, πάνω στα οποία βασίζεται. Έχοντας εντοπίσει τις δεξιότητες στις οποίες θα επικεντρωθεί η πρακτική άσκηση – και το επίπεδό τους – ο μέντορας μπορεί να επιλέξει τα μαθησιακά αποτελέσματα του πλαισίου EntreComp, καθώς και τον βαθμό προόδου τους. Οι δραστηριότητες που θα οργανωθούν θα πρέπει να οδηγούν στην επίτευξη των επιλεγμένων μαθησιακών αποτελεσμάτων.

Στα ακόλουθα κεφάλαια παρέχονται περισσότερες πληροφορίες για το πλαίσιο EntreComp, για τις Δεξιότητες και για τα Μαθησιακά Αποτελέσματα.

Στον οδηγό για τους μέντορες περιγράφονται λύσεις για το πως γίνεται η επιλογή μαθησιακών αποτελεσμάτων του πλαισίου EntreComp, καθώς και ένας πίνακας με συγκεκριμένα παραδείγματα δραστηριοτήτων που μπορούν να υλοποιηθούν ανάλογα με τα επιλεγμένα μαθησιακά αποτελέσματα.

### Η επιχειρηματικότητα ως Δεξιότητα

Για την ενίσχυση του επιχειρηματικού πνεύματος και νοοτροπίας, πρώτα απ' όλα πρέπει να οριστεί η επιχειρηματικότητα ως δεξιότητα.

Ως επιχειρηματικότητα ορίζεται η ικανότητα αναγνώρισης και εκμετάλλευσης ευκαιριών σε οποιοδήποτε πλαίσιο (EntreComp, 2016). Συνεπώς, είναι σημαντική σε κάθε κλάδο και έχει εφαρμογή τόσο σε εμπορικά, όσο και σε μη κερδοσκοπικά εγχειρήματα. Στόχος της επιχειρηματικής εκπαίδευσης είναι να αναπτύξει ο μαθητής δημιουργικότητα, καινοτομία, να ξέρει να ρισκάρει, καθώς και να οργανώνει και να διαχειρίζεται προγράμματα προκειμένου να πετυχαίνει τους στόχους του. Ουσιαστικά, επιχειρηματικότητα σημαίνει λαμβάνω πρωτοβουλία και μετουσιώνω ιδέες σε πράξεις.

Το Πλαίσιο Επιχειρηματικών Δεξιοτήτων που ανέπτυξε το Κοινό Κέντρο Ερευνών (JRC) της Ευρωπαϊκής Επιτροπής εκ μέρους της Γενικής Διεύθυνσης Απασχόλησης, Κοινωνικών Υποθέσεων και Συμπερίληψης (DG EMPL). Είναι γνωστό και ως EntreComp και αποτελεί εργαλείο βελτίωσης της επιχειρηματικής ικανότητας Ευρωπαίων πολιτών και ευρωπαϊκών οργανισμών.

Το EntreComp ορίζει την επιχειρηματικότητα ως εγκάρσια ικανότητα, η οποία αφορά σε κάθε πλευρά της ζωής: για την ατομική ανάπτυξη, για την ενεργό συμμετοχή στην κοινωνία, για την (επαν)είσοδο

---

<sup>5</sup> <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101581/lfn27939enn.pdf>





στην αγορά εργασίας ως υπάλληλος ή αυτοαπασχολούμενος και για την έναρξη ή αναβάθμιση επιχειρημάτων με πολιτισμικά, κοινωνικά ή εμπορικά κίνητρα.

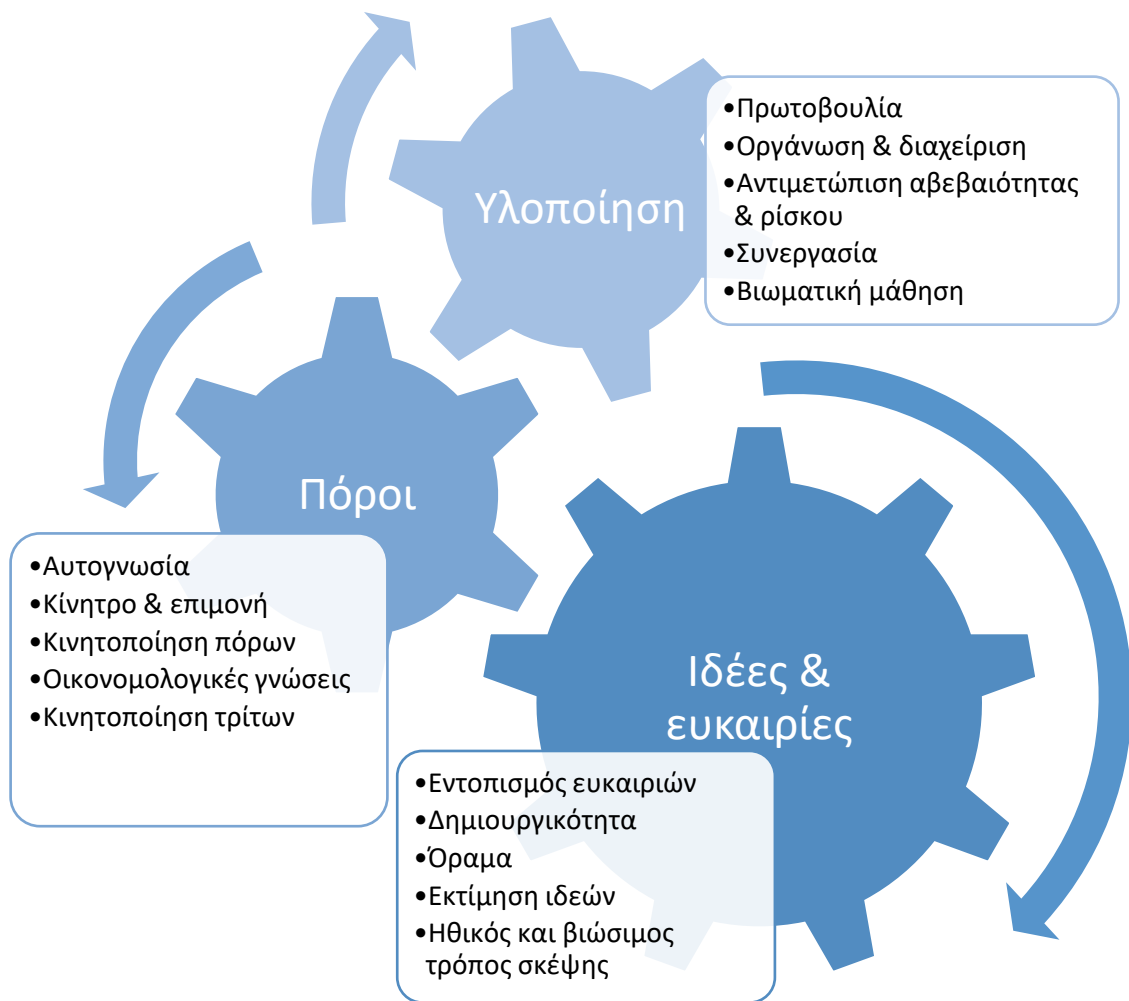
Σύμφωνα με το πλαίσιο EntreComp, επιχειρηματική δεξιότητα είναι η ικανότητα να μετουσιώνουμε ιδέες και ευκαιρίες σε πράξεις. Συνεπώς, δίνεται έμφαση στην επίδραση που έχει η επιχειρηματικότητα στο άτομο, παρά στην ικανότητα να φτιάξει κάποιος μια επιχείρηση. Οι δεξιότητες της επιχειρηματικότητας είναι κατά κύριο λόγο εγκάρσιες, προωθώντας την πρωτοβουλία, την αυτονομία και την καινοτομία τόσο στην προσωπική, όσο και στην επαγγελματική μας ζωή (Lurri, Bolzani & Terziena, 2019).

## Το πλαίσιο EntreComp

Δύο είναι οι βασικές διαστάσεις του μοντέλου EntreComp: Οι τρεις περιοχές δεξιοτήτων που αντικατοπτρίζουν τον ορισμό της επιχειρηματικότητας ως ικανότητα μετουσίωσης των ιδεών σε πράξεις που παράγουν αξία για τρίτους, και τις 15 δεξιότητες που αποτελούν τα δομικά στοιχεία της επιχειρηματικότητας ως δεξιότητα κάθε πολίτη. Οι τρεις περιοχές δεξιοτήτων διασυνδέονται στενά. Η επιχειρηματικότητα ως δεξιότητα τοποθετείται υπεράνω και των τριών μαζί. Οι 15 δεξιότητες είναι επίσης αλληλένδετες και αλληλοσυνδεόμενες, και πρέπει να αντιμετωπίζονται ως μέρη ενός συνόλου, όπως φαίνεται στο σχήμα 3.

**Σχήμα 3. Κύριες περιοχές δεξιοτήτων με βάση το Πλαίσιο Επιχειρηματικών Δεξιοτήτων**





## Δεξιότητες κατά το EntreComp

Στον Πίνακα 1 αναλύονται οι επιχειρηματικές δεξιότητες και τα μαθησιακά αποτελέσματα στα επιμέρους στοιχεία τους. Η σειρά με την οποία παρουσιάζονται οι δεξιότητες δεν υπονοεί ότι υπάρχει κάποια συγκεκριμένη σειρά απόκτησής τους ή κάποια ιεραρχία: καμία δεξιότητα δεν προηγείται και κανένα τους δεν είναι πιο σημαντικό από τα άλλα.

Ο μαθητής δεν χρειάζεται να κατέχει όλες τις δεξιότητες στον μέγιστο ή στον ίδιο βαθμό. Ανάλογα με το πλαίσιο αναφοράς, είναι αναμενόμενο να δίνεται μεγαλύτερη έμφαση σε ορισμένες δεξιότητες και μικρότερη σε άλλες. Ή αλλιώς, οι δεξιότητες ρυθμίζονται ούτως ώστε να αντικατοπτρίζουν μια επιχειρηματική διαδικασία που αποσκοπεί στη μάθηση μέσω της επιχειρηματικότητας.

Αυτό μπορεί να θεωρηθεί αφετηρία για την ερμηνεία της επιχειρηματικής νοοτροπίας, η οποία με τον καιρό θα αναλύεται και θα προσαρμόζεται στις συγκεκριμένες ανάγκες της εκάστοτε ομάδας.

### Πίνακας 2. Επιχειρηματικές δεξιότητες





Περιοχή	Δεξιότητα	Συμβουλές	Περιγραφή
ΙΔΕΕΣ ΚΑΙ ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ	Εντοπισμός ευκαιριών	<ul style="list-style-type: none"><li>• Αναγνωρίστε ευκαιρίες για δημιουργία αξίας.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Αναγνωρίστε και εκμεταλλευτείτε ευκαιρίες δημιουργίας αξίας, εξερευνώντας το κοινωνικό, πολιτισμικό και οικονομικό πεδίο.</li><li>• Αναγνωρίστε τις ανάγκες και τις προκλήσεις.</li><li>• Κάντε καινούργιες διασυνδέσεις και ενώστε σκόρπια στοιχεία του πεδίου για να δημιουργήσετε ευκαιρίες δημιουργίας αξίας.</li></ul>
	Δημιουργικότητα	<ul style="list-style-type: none"><li>• Αναπτύξτε δημιουργικές και πρακτικές ιδέες</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Αναπτύξτε αρκετές ιδέες και ευκαιρίες δημιουργίας αξίας, συμπεριλαμβανομένων καλύτερων λύσεων για υπάρχοντα και νέα προβλήματα.</li><li>• Εξερευνήστε και πειραματιστείτε με καινοτόμες προσεγγίσεις.</li><li>• Συνδυάστε γνώση και πόρους για να πετύχετε πολύτιμα αποτελέσματα.</li></ul>
	Όραμα	<ul style="list-style-type: none"><li>• Προσπαθήστε να υλοποιήσετε το όραμά σας για το μέλλον.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Φανταστείτε το μέλλον.</li><li>• Οραματιστείτε πώς θα μετουσιώσετε τις ιδέες σας σε πράξεις.</li><li>• Φανταστείτε μελλοντικά σενάρια για να καθοδηγήσετε τις προσπάθειες και τις δράσεις.</li></ul>
	Εκτίμηση ιδεών	<ul style="list-style-type: none"><li>• Εκμεταλλευτείτε στο έπακρο ιδέες και ευκαιρίες.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ορίστε την έννοια της αξίας υπό κοινωνικούς, πολιτισμικούς και οικονομικούς όρους.</li><li>• Αναγνωρίστε τι προοπτικές έχει μια ιδέα για να παράγει αξία και αναγνωρίστε κατάλληλους τρόπους να την εκμεταλλευτείτε στο έπακρο.</li></ul>





	Ηθικός και βιώσιμος τρόπος σκέψης	<ul style="list-style-type: none"><li>• Αξιολογήστε τις συνέπειες και τις επιπτώσεις ιδεών, ευκαιριών και πράξεων.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Αξιολογήστε τις συνέπειες των ιδεών που παράγουν αξία και το αποτέλεσμα των επιχειρηματικών δράσεων στην κοινότητα – στόχο, στην αγορά, στην κοινωνία και στο περιβάλλον.</li><li>• Αναλογιστείτε πόσο βιώσιμο είναι οι μακροπρόθεσμοι κοινωνικοί, πολιτισμικοί και οικονομικοί στόχοι σας, καθώς και οι τρόποι που επιλέξατε να τους πετύχετε.</li><li>• Πράξτε υπεύθυνα.</li></ul>
ΠΟΡΟΙ	Αυτογνωσία και αποτελεσματικότητα	<ul style="list-style-type: none"><li>• Πιστέψτε στον εαυτό σας και συνεχίστε να βελτιώνεστε.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Αναλογιστείτε τις ανάγκες, τις φιλοδοξίες και τις επιθυμίες σας βραχυ/μεσο/μακροπρόθεσμα.</li><li>• Αναγνωρίστε και αξιολογήστε τα ατομικά και ομαδικά δυνατά και αδύναμα σημεία σας.</li><li>• Πιστέψτε στην ικανότητά σας να ασκείτε επιρροή, παρά τις αβεβαιότητες, τα πισωγυρίσματα και τις προσωρινές αποτυχίες.</li></ul>
	Κίνητρο και επιμονή	<ul style="list-style-type: none"><li>• Παραμείνετε συγκεντρωμένοι και μην τα παρατάτε</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Να μετουσιώνετε αποφασιστικά τις ιδέες σας σε πράξεις και να ικανοποιείτε την ανάγκη σας να πετυχαίνετε πράγματα.</li><li>• Να είστε υπομονετικοί και να επιμένετε να προσπαθείτε να πετύχετε τους μακροπρόθεσμους ατομικούς ή ομαδικούς στόχους σας.</li><li>• Να αντέχετε την πίεση, τις δυσκολίες και τις πρόσκαιρες αποτυχίες.</li></ul>
	Κινητοποίηση πόρων	<ul style="list-style-type: none"><li>• Να συγκεντρώνετε και να διαχειρίζεστε τους απαιτούμενους πόρους</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Αποκτήστε και διαχειριστείτε τους υλικούς, μη-υλικούς και ψηφιακούς πόρους που χρειάζεστε προκειμένου να μετουσιώσετε τις ιδέες σας σε πράξεις.</li></ul>







			<ul style="list-style-type: none"><li>• Εκμεταλλευτείτε στο έπακρο τους περιορισμένους πόρους.</li><li>• Αποκτήστε και διαχειριστείτε τις απαιτούμενες δεξιότητες που χρειάζονται σε κάθε φάση, συμπεριλαμβανομένων τεχνικών, νομικών, φοροτεχνικών και ψηφιακών δεξιοτήτων (π.χ. μέσω κατάλληλων συνεργασιών, δικτύωσης, ανάθεσης σε τρίτους και πληθοπορισμού).</li></ul>
	Οικονομολογικές γνώσεις	<ul style="list-style-type: none"><li>• Αναπτύξτε οικονομολογική τεχνογνωσία</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Υπολογίστε το κόστος μετουσίωσης μιας ιδέας σε αξιο-παραγωγική δραστηριότητα.</li><li>• Σχεδιάστε, εφαρμόστε και αξιολογήστε τις οικονομικές φύσεως αποφάσεις σας σε βάθος χρόνου.</li><li>• Διαχειριστείτε τα οικονομικά σας για να διασφαλίσετε τη βιωσιμότητα της αξιο-παραγωγικής δραστηριότητάς σας σε βάθος χρόνου.</li></ul>
	Κινητοποίηση τρίτων	<ul style="list-style-type: none"><li>• Γίνετε πηγή έμπνευσης και ενθουσιασμού για άλλους και πείστε τους να συμμετέχουν</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Εμπνεύστε και ενθουσιάστε δυνητικά ενδιαφερόμενα μέρη.</li><li>• Εξασφαλίστε την απαραίτητη στήριξη για να πετύχετε αποτελέσματα.</li><li>• Επιδείξτε αποτελεσματική επικοινωνία, πειθώ, διαπραγμάτευση και ηγεσία.</li></ul>
ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ	Ανάληψη πρωτοβουλίας	<ul style="list-style-type: none"><li>• Κάντε το</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Βάλτε μπρος διαδικασίας που παράγουν αξία.</li><li>• Αναλάβετε προκλήσεις.</li><li>• Προσπαθήστε να πετύχετε αυτόνομα τους στόχους σας. Διατηρήστε τις προθέσεις σας και εκτελέστε τις προγραμματισμένες εργασίες.</li></ul>





Σχεδιασμός και διαχείριση	<ul style="list-style-type: none"><li>• Προτεραιότητες, οργάνωση, παρακολούθηση</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Θέστε βραχυ/ μεσο/ μακροπρόθεσμους στόχους.</li><li>• Θέστε προτεραιότητες και σχέδια δράσης.</li><li>• Προσαρμοστείτε σε απρόσμενες αλλαγές.</li></ul>
Αντιμετώπιση αβεβαιότητας, δυσκολιών και κινδύνων	<ul style="list-style-type: none"><li>• Πάρτε αποφάσεις για να αντιμετωπίσετε την αβεβαιότητα, τις δυσκολίες και τους κινδύνους.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Πάρτε αποφάσεις ακόμη κι αν έχουν απρόβλεπτα αποτελέσματα, αν οι πληροφορίες είναι ελλιπείς ή αντικρουόμενες ή αν υπάρχει κίνδυνος μη επιθυμητών αποτελεσμάτων.</li><li>• Δομήστε μεθόδους δοκιμής ιδεών και πρωτοτύπων από τα πρώτα κιόλας στάδια, ούτως ώστε να ελαττώσετε τον κίνδυνο αποτυχίας.</li><li>• Διαχειριστείτε γρήγορες εξελίξεις σύντομα και ευέλικτα.</li></ul>
Συνεργασία	<ul style="list-style-type: none"><li>• Φτιάξτε ομάδα, συνεργαστείτε και δικτυωθείτε.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Συνεργαστείτε και συντονιστείτε με άλλους για να αναπτύξετε ιδέες και να τις υλοποιήσετε.</li><li>• Δικτυωθείτε.</li><li>• Επιλύστε συγκρούσεις και αντιμετωπίστε θετικά τον ανταγωνισμό, όποτε χρειάζεται.</li></ul>
Βιωματική μάθηση	<ul style="list-style-type: none"><li>• Μάθετε πράττοντας</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Χρησιμοποιήστε κάθε πρωτοβουλία για τη δημιουργία αξίας σαν ευκαιρία μάθησης.</li><li>• Μάθετε με άλλους, συμπεριλαμβανομένων συναδέλφων και μεντόρων.</li><li>• Στοχαστείτε και μάθετε τόσο από επιτυχίες, όσο και από αποτυχίες (τις δικές σας και άλλων).</li></ul>

Πηγή: EntreComp, 2016





Η επιχειρηματικότητα ως ικανότητα αναπτύσσεται μέσω δράσεων ατόμων ή συλλογικών φορέων που αποσκοπούν στη δημιουργία αξίας για τρίτους. Συνεπώς, η επιχειρηματική μάθηση προσωρά προς δύο κατευθύνσεις:

1. Την ανάπτυξη της αυτονομίας και της υπευθυνότητας κατά την υλοποίηση και εκμετάλλευση ιδεών και ευκαιριών αντίστοιχα, για τη δημιουργία αξίας.
2. Την ανάπτυξη ικανότητας παραγωγής αξίας, από απλά και προβλέψιμα πλαίσια μέχρι περίπλοκα και συνεχώς μεταβαλλόμενα περιβάλλοντα.

## Μοντέλο προόδου EntreComp

Δεν αρκεί μία απλή σειρά βημάτων για να γίνει κάποιος καλός επιχειρηματίας. Αντίθετα, όπως φαίνεται στο μοντέλο προόδου, τα όρια των ατομικών και συλλογικών επιχειρηματικών δεξιοτήτων μπορούν να εξωθηθούν ούτως ώστε να έχουν ακόμη μεγαλύτερο αντίκτυπο τα εγχειρήματα που δημιουργούν αξία. Στόχος του Μοντέλου Προόδου είναι να παρέχει σημείο αναφοράς για την κατάρτιση, ξεκινώντας από τη δημιουργία αξίας με εξωτερική υποστήριξη, μέχρι τη δημιουργία μεταμορφωτικής αξίας. Αποτελείται από τέσσερα κυρίως επίπεδα: Θεμελιώδες, Ενδιάμεσο, Προχωρημένο και Ανώτατο. Κάθε επίπεδο χωρίζεται σε δύο υπο-επίπεδα, όπως φαίνεται στον Πίνακα 2. Στο Θεμελιώδες επίπεδο, η επιχειρηματική αξία δημιουργείται με εξωτερική υποστήριξη. Στο Ενδιάμεσο επίπεδο, η επιχειρηματική αξία δημιουργείται με αυξανόμενη αυτονομία. Στο Προχωρημένο επίπεδο αναπτύσσεται η ευθύνη υλοποίησης των ιδεών. Στο Ανώτατο επίπεδο, η παραγόμενη αξία έχει σημαντικό αντίκτυπο στο πεδίο αναφοράς της.

Τα επίπεδα αυτά ικανοτήτων βοηθούν τον αναγνώστη να καταλάβει τα μαθησιακά αποτελέσματα. Στόχος του μοντέλου είναι να είναι κατανοητά και να προσφέρουν ένα εργαλείο το οποίο να μπορεί να προσαρμόζεται στην εκάστοτε ανάγκη. Δεν είναι περιοριστικό, ούτε απαιτεί να φτάνουν όλοι στο ανώτατο επίπεδο ή έστω στο ίδιο επίπεδο σε όλες τις δεξιότητες. Αν οι συμμετέχοντες του εκπαιδευτικού προγράμματος είναι υποδηματοποιοί, τότε αυτό μπορεί να εστιάζει σε δεξιότητες όπως οι «εντοπισμός ευκαιριών», «όραμα», «κινητοποίηση πόρων», «κινητοποίηση τρίτων», «σχεδιασμός και οργάνωση». Ταυτόχρονα, μπορεί να κατακτήσουν σε ενδιάμεσο βαθμό τη δεξιότητα των «οικονομολογικών γνώσεων». Είναι σημαντικό να δίνεται προτεραιότητα στις κατάλληλες δεξιότητες, με γνώμονα τις ανάγκες των μαθητών. Επιστρέφοντας στο προηγούμενο παράδειγμα, θα μπορούσαμε να δώσουμε προτεραιότητα στην ικανότητα να αντιλαμβάνονται πόσο οικονομικά βιώσιμες είναι οι ιδέες τους, αντί να μάθουν να κάνουν διπλές καταχωρήσεις σε λογιστικά βιβλία, πράγμα που απαιτεί προχωρημένες γνώσεις.





Πίνακας 3. Μοντέλο Προόδου EntreComp.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΡΟΟΔΟΥ			
Θεμελιώδες		Ενδιάμεσο	
Βασίζεται στη στήριξη άλλων		Αναπτύσσει αυτονομία	
Υπό άμεση επίβλεψη	Με περιορισμένη υποστήριξη, κάποια αυτονομία και με συναδέλφους	Μόνος μου και με συναδέλφους	Αναλαμβάνω και μοιράζομαι κάποιες ευθύνες
<b>Επίπεδο 1. Ανακάλυψη</b>	<b>Επίπεδο 2. Εξερεύνηση</b>	<b>Επίπεδο 3. Πειραματισμός</b>	<b>Επίπεδο 4. Τόλμημα</b>
Ανακαλύψτε τα προσόντα σας, τι προοπτικές σας, τα ενδιαφέροντά σας και τις επιθυμίες σας. Αναγνωρίστε διαφόρους τύπους προβλημάτων και αναγκών που μπορούν να καλυφτούν με δημιουργικό τρόπο.	Εξερευνήστε διαφορετικές προσεγγίσεις προβλημάτων, εστιαζόμενοι στη διαφοροποίηση και στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και στάσεων.	Αναπτύξτε κριτική σκέψη και πειραματιστείτε με τη δημιουργία αξίας, π.χ. μέσω πρακτικής επιχειρηματικής εμπειρίας.	Μετουσιώστε ιδέες σε πράξεις στον «πραγματικό κόσμο» και αναλάβετε την ευθύνη.
Προχωρημένο		Ανώτατο	
Ανάληψη ευθύνης		Κινητήρια δύναμη μετασχηματισμού, καινοτομίας και ανάπτυξης	
Με λίγη καθοδήγηση και μαζί με άλλους	Ανάληψη ευθύνης για τις αποφάσεις σας και συνεργασία με άλλους	Ανάληψη ευθύνης για τη συνεισφορά σε περίπλοκες εξελίξεις συγκεκριμένου τομέα	Σημαντική συνεισφορά στις εξελίξεις συγκεκριμένου τομέα
<b>Επίπεδο 5. Βελτίωση</b>	<b>Επίπεδο 6. Ενίσχυση</b>	<b>Επίπεδο 7. Διεύρυνση</b>	<b>Επίπεδο 8. Μεταμόρφωση</b>





Βελτιώστε την ικανότητά σας να μετουσιώνετε ιδέες σε πράξεις. Αναλάβετε όλο και περισσότερες ευθύνες για την ανάπτυξη επιχειρηματικής γνώσης.	Συνεργαστείτε με άλλους χρησιμοποιώντας τις γνώσεις σας για να παράγετε αξία και να αντιμετωπίζετε όλο και πιο περίπλοκες προκλήσεις.	Επικεντρωθείτε στα προσόντα που απαιτούνται για την αντιμετώπιση περίπλοκων προκλήσεων, για τη διαχείριση ενός συνεχώς μεταλλασσόμενου περιβάλλοντος, με υψηλό βαθμό αβεβαιότητας.	Επικεντρωθείτε σε νέες προκλήσεις αναπτύσσοντας καινούργια γνώση μέσω έρευνας, ανάπτυξης και καινοτομίας, προκειμένου να φτάσετε στην τελειότητα και να αλλάξετε τον τρόπο που γίνονται τα πράγματα.
---	---	--	--

Πηγή: EntreComp, 2016

## 8. Μαθησιακά Αποτελέσματα

Σύμφωνα με το Cedefop (2017), τα μαθησιακά αποτελέσματα εκφράζουν τι αναμένεται να γνωρίζει, να μπορεί να κάνει και να κατανοεί ο εκπαιδευόμενος μετά από μία σειρά μαθημάτων, και παίζουν όλο και πιο σημαντικό ρόλο στην προσπάθεια για τη βελτίωση της ποιότητας και της σχετικότητας της εκπαίδευσης και της κατάρτισης στην Ευρώπη. Τα μαθησιακά αποτελέσματα βοηθούν στην αποσαφήνιση των στόχων προγραμμάτων και διαπιστευτηρίων και διευκολύνουν τους εμπλεκόμενους να πετύχουν αυτούς τους στόχους.

Τα μαθησιακά αποτελέσματα χρησιμοποιούνται επίσης ως κοινό σημείο αναφοράς στο Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Δεξιοτήτων (EQF), προκειμένου να διευκολύνεται η σύγκριση και μεταφορά διαπιστευτηρίων ανάμεσα σε χώρες, συστήματα και ιδρύματα. Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Δεξιοτήτων (EQF) είναι ένα κοινό ευρωπαϊκό πλαίσιο αναφοράς του οποίου σκοπός είναι να καταστούν τα προσόντα πιο ευανάγνωστα και κατανοητά σε διάφορες χώρες και συστήματα. Καλύπτοντας τα προσόντα σε όλα τα επίπεδα και σε όλα τα υποσυστήματα εκπαίδευσης και κατάρτισης, το EQF παρέχει μια ολοκληρωμένη επισκόπηση των προσόντων. Αυτό είναι σημαντικό για την υποστήριξη της διασυνοριακής κινητικότητας των εκπαιδευομένων. Το EQF καθορίζει οκτώ επίπεδα δεξιοτήτων, από το βασικό 1 μέχρι το προχωρημένο 8, ούτως ώστε να ενισχύεται η σαφήνεια και η φορητότητα των πιστοποιήσεων.

Στο πίνακα 4 καταγράφονται οι περιγραφικοί όροι του EQF για τα μαθησιακά αποτελέσματα των επιπέδων 6-8, τα οποία ανταποκρίνονται σε επίπεδα Ανώτερης Εκπαίδευσης.

**Πίνακας 4. Περιγραφικοί όροι του EQF για τα μαθησιακά αποτελέσματα**

Περιγραφικοί όροι του EQF για τα μαθησιακά αποτελέσματα			
	Γνώσεις	Ικανότητες	Υπευθυνότητα και αυτονομία





Επίπεδο EQF 6 (Προπτυχιακό)	Προχωρημένες γνώσεις σε εργασιακό ή ακαδημαϊκό κλάδο, συμπεριλαμβανομένης της κατανόησης θεωριών και αρχών	Προχωρημένες δεξιότητες, επίδειξη κατάρτισης και καινοτομίας για την επίλυση περίπλοκων και απρόβλεπτων προβλημάτων σε εξειδικευμένο επαγγελματικό ή ακαδημαϊκό τομέα	Διαχείριση περίπλοκων τεχνικών ή επαγγελματικών δραστηριοτήτων ή προγραμμάτων, ανάληψη ευθύνης για τη λήψη αποφάσεων σε απρόβλεπτα επαγγελματικά ή ακαδημαϊκά πλαίσια. Ανάληψη ευθύνης για τη διαχείριση της επαγγελματικής ανάπτυξης ατόμων και ομάδων
Επίπεδο EQF 7 (Μεταπτυχιακό)	Εξειδικευμένες γνώσεις, ορισμένες εκ των οποίων είναι στην αιχμή του εκάστοτε επαγγελματικού ή ακαδημαϊκού τομέα, ως βάση πρωτότυπων ιδεών ή/και έρευνας.  Επίγνωση γνωσιακών θεμάτων του εκάστοτε κλάδου και της διεπαφής διαφόρων κλάδων	Εξειδικευμένες ικανότητες επίλυσης προβλημάτων που απαιτούνται στην έρευνα ή/και στην καινοτομία για την ανάπτυξη νέας γνώσης/διαδικασιών και για την ενσωμάτωση γνώσης από διάφορους τομείς	Διαχείριση και μεταρρύθμιση επαγγελματικών ή ακαδημαϊκών πλαισίων τα οποία είναι περίπλοκα, απρόβλεπτα και απαιτούν νέες στρατηγικές προσεγγίσεις.  Ανάληψη ευθύνης για τη συνεισφορά στην επαγγελματική γνώση και άσκηση ή/και για την αξιολόγηση της απόδοσης ομάδων
Επίπεδο EQF 8 (Διδακτορικό)	Εξειδικευμένες γνώσεις αιχμής επί του εκάστοτε επαγγελματικού ή ακαδημαϊκού κλάδο και των διεπαφών ανάμεσα σε κλάδους	Πλέον προηγμένες και εξειδικευμένες ικανότητες και τεχνικές, συμπεριλαμβανομένης της σύνθεσης και της αξιολόγησης, που απαιτούνται για την επίλυση κρίσιμων προβλημάτων στην έρευνα ή/και στην καινοτομία και για τη διεύρυνση και επανακαθορισμό υπάρχουσας γνώσης ή	Ουσιαστική αυθεντία, καινοτομία, αυτονομία, ακαδημαϊκή και επαγγελματική ακεραιότητα και σταθερή αφοσίωση στην ανάπτυξη νέων ιδεών ή διαδικασιών, στην πρώτη γραμμή επαγγελματικών ή ακαδημαϊκών πλαισίων, συμπεριλαμβανομένου του ερευνητικού





		επαγγελματικών πρακτικών	
--	--	-----------------------------	--

Πηγή: Cedefop. 2017

Τα μαθησιακά αποτελέσματα βοηθούν τη διασαφήνιση των στόχων προγραμμάτων και πιστοποιήσεων, και διευκολύνουν τους εμπλεκόμενους να εκπληρώσουν αυτές τις προσδοκίες. Ο μαθητής επωφελείται, καθώς καθίσταται σαφές το τι πρέπει να γνωρίζει, κατανοεί και μπορεί να κάνει μετά το πέρας μιας σειράς μαθημάτων ή ενός προγράμματος. Ο διδάσκων μπορεί να προσανατολίσει πιο εύκολα το πρόγραμμα, να επιλέξει μεθόδους και να κατευθύνει τη διδασκαλία. Η αγορά εργασίας ανταποκρίνεται σχετικά στις απαιτούμενες δεξιότητες τις οποίες έχει η ίδια καθορίσει. Το εκπαιδευτικό ίδρυμα παρέχει σημαντικό σημείο αναφοράς ποιότητας και έχει σημαντική συνεισφορά στη συνεχόμενη αναθεώρηση και ανάπτυξη. Ο αξιολογητής διευκολύνεται, καθώς τα μαθησιακά αποτελέσματα διασαφηνίζουν τα κριτήρια επιτυχίας/αποτυχίας. Η σχετικότητα τους οφείλεται στη διαφάνεια που προσφέρουν, συνδέοντας τις ανάγκες της κοινωνίας με τις δεξιότητες που προσφέρει η εκπαίδευση και κατάρτιση. Τα μαθησιακά αποτελέσματα πρέπει να επικεντρώνονται πάντα στον μαθητή και στο τι πρέπει να γνωρίζει, να μπορεί να κάνει και να κατανοεί όσον αφορά σε γνώσεις, ικανότητες και δεξιότητες (Cedefop, 2017).

Σύμφωνα με το Cedefop (2012), οι δεξιότητες είναι τα μαθησιακά αποτελέσματα που έχουμε επιτύχει και τα οποία επικυρώνονται μέσω της ικανότητας του μαθητή να εφαρμόζει αυτόνομα τις γνώσεις και τις δεξιότητές του στην κοινωνία και στην εργασία (Cedefop, 2012). Ο ορισμός που παρείχε η πρόταση του 2008 στο EQF μπορεί να θεωρηθεί συμβιβασμός με στόχο μια κοινή προσέγγιση: «Δεξιότητα είναι η αποδεδειγμένη ικανότητα χρήσης γνώσεων, δεξιοτήτων και προσωπικών, κοινωνικών ή/και μεθοδολογικών ικανοτήτων, στην εργασία ή στη μαθητεία, και στην επαγγελματική και προσωπική ανάπτυξη» (Ευρωκοινοβούλιο and Συμβούλιο της ΕΕ, 2008).

Κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης EnterMode και προκειμένου οι φοιτητές να αποκτήσουν τις επιθυμητές επιχειρηματικές δεξιότητες, είναι σημαντικό τα μαθησιακά αποτελέσματα να καθορίζονται κατά την ανάπτυξη του προγράμματος πρακτικής άσκησης. Το πλαίσιο EntreComp<sup>6</sup> παρέχει παραδείγματα και μια λίστα μαθησιακών αποτελεσμάτων, για κάθε δεξιότητα και ανάλογα με το επίπεδο προόδου. Οι μέντορες της εταιρείας μπορούν να επιλέξουν τα μαθησιακά αποτελέσματα στα οποία θα επικεντρωθεί η πρακτική άσκηση, από το πλαίσιο EntreComp. Περισσότερες πληροφορίες για το πώς να επιλέξετε και να γράψετε μαθησιακά αποτελέσματα, μπορείτε να βρείτε στον οδηγό του EnterMode.

<sup>6</sup> <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101581/lfn27939enn.pdf>





## 9. Παιχνιδοποίηση και το παιχνίδι σοβαρού σκοπού του EnterMode

Σύμφωνα με ειδικούς, «η παιχνιδοποίηση είναι η χρήση στοιχείων παιχνιδιών σε πλαίσια εκτός παιχνιδιών» (Deterding, et al., 2011). Ο τομέας της εκπαίδευσης είναι ένα τυπικό παράδειγμα μη-παιχνιδιού. Ο στόχος είναι να κάνουμε μια κατά τα άλλα όχι ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα ή ευχάριστη διαδικασία ενδιαφέρουσα, συναρπαστική, ευχάριστη. Η παιχνιδοποίηση μπορεί να παρέχει άμεση πρόσβαση σε σχόλια ανατροφοδότησης.

Η παιχνιδοποίηση είναι μια σχετικά νέα μαθησιακή προσέγγιση, η οποία ενισχύει τη γνώση και εισαγάγει τους μαθητές στη μαθησιακή διαδικασία. Χρησιμοποιείται για την ενίσχυση του κινήτρου και της ενεργού συμμετοχής των μαθητών. Συγκεκριμένα, παιχνιδοποίηση είναι η χρήση στοιχείων παιχνιδιού, τα οποία αποτελούν εργαλεία εφαρμογής συγκεκριμένων δραστηριοτήτων εντός του πλαισίου της πρακτικής άσκησης, οι οποίες αιχμαλωτίζουν την προσοχή των μαθητών και τους βοηθούν να πετύχουν τον στόχο τους, δηλαδή την απόκτηση επιχειρηματικών δεξιοτήτων και δεξιοτήτων.

Σήμερα, οι ασκούμενοι συνήθως ανήκουν στην γενιά Z, νέοι (γεννημένοι από τα τέλη της δεκαετίας του 1990 έως τις αρχές του 2000). Είναι πολύ εξοικειωμένοι με την τεχνολογία και επηρεάζονται από βιντεοπαιχνίδια. Είναι συνηθισμένοι στην άμεση ανατροφοδότηση, τις ανταμοιβές και άλλα στοιχεία παιχνιδιού λόγω των βιντεοπαιχνιδιών. Έτσι, η παιχνιδοποίηση είναι μια μέθοδος που μπορεί να μας βοηθήσει να εμπλέξουμε και να παρακινήσουμε τους νέους στη μαθησιακή διαδικασία.

Η χαρά της παιχνιδοποίησης ενισχύει τη συμμετοχή και την απομνημόνευση, αν το παιχνίδι και η μάθηση συνδέονται στενά. Η μεθοδολογία μάθησης με βάση την πρόκληση ενισχύεται με στοιχεία παιχνιδοποίησης τα οποία ενθουσιάζουν και κινητοποιούν τους μαθητές, βοηθώντας τους να ολοκληρώσουν με επιτυχία τις αποστολές τους.

Οι μαθητές αναλαμβάνουν αποστολές για την επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου (πρόκληση) με δράση και πειραματισμό. Μπορούν να κερδίζουν παράσημα και πόντους εμπειρίας, κάθε φορά που κάνουν πρόοδο ή πετυχαίνουν κάτι. Η παιχνιδοποίηση μπορεί να περιλαμβάνει περιορισμούς (περιορισμένους πόρους, χρόνο), ανταμοιβές (παράσημα, επιπλέον πόρους), κυριότητα (αυτονομία, επιλογές) και τύχη (νέες ευκαιρίες και εμπόδια).

Τα στοιχεία της παιχνιδοποίησης που μπορούν να εφαρμόζονται στην πρακτική άσκηση σε συνδυασμό με το σύνολο των προκλήσεων ποικίλλουν. Κάποια παραδείγματα στοιχείων παιχνιδοποίησης είναι περιέργεια/μυστήριο, παρακολούθηση προόδου/κριτική, πίεση χρόνου, ανταγωνισμός, συντεχνίες, εξερεύνηση, προσωποποίηση, μικρότερες προκλήσεις/αποστολές, ψηφοφορίες, πίνακες σκορ, βραβεία κλπ.

Όλα αυτά τα στοιχεία μπορούν να συνδυάζονται και να εφαρμόζονται στα πλαίσια της μάθησης με βάση την πρόκληση. Καθώς οι μαθητές προσπαθούν να πετύχουν τη βασική τους πρόκληση και το τελικό αποτέλεσμα, οι μέντορες μπορούν να χρησιμοποιούν τα προαναφερθέντα στοιχεία ούτως ώστε να διεγείρουν το ενδιαφέρον των μαθητών και να τους ωθήσουν να πετύχουν τον τελικό τους στόχο. Τα στοιχεία παιχνιδοποίησης χρησιμοποιούνται ούτως ώστε να έχουν κίνητρο οι μαθητές και για να διασφαλίζεται η ενεργή συμμετοχή τους στην κύρια πρόκληση.







## Το παιχνίδι σοβαρού σκοπού EnterMode

Όπως προαναφέραμε, τα μέλη της κοινοπραξίας του EnterMode έχουν αναπτύξει ένα διαδικτυακό παιχνίδι σοβαρού σκοπού για την πρακτική άσκηση, το οποίο υποστηρίζει την απόκτηση επιχειρηματικών δεξιοτήτων και νοοτροπίας. Το παιχνίδι σοβαρού σκοπού και η παιχνιδοποίηση δεν είναι το ίδιο και είναι πολύ σημαντικό να το τονίσουμε. Ενώ η παιχνιδοποίηση χρησιμοποιεί στοιχεία παιχνιδιού, ένα παιχνίδι σοβαρού σκοπού είναι ένα πραγματικό παιχνίδι με στόχο την μάθηση.

Το πλαίσιο EnterComp περιέχει 15 δεξιότητες. Μέσα από το παιχνίδι σοβαρού σκοπού EnterMode αναπτύσσονται έξι δεξιότητες: Δημιουργικότητα, Όραμα, Κινητοποίηση πόρων, Εντοπισμός ευκαιριών, Αντιμετώπιση αβεβαιότητας, δυσκολιών και κινδύνων, Συνεργασία.

Η βελτίωση των δεξιοτήτων / ικανοτήτων μέσω ενός παιχνιδιού σοβαρού σκοπού, δεν είναι εύκολη υπόθεση και η επιλογή αυτών των έξι επιχειρηματικών ικανοτήτων βασίστηκε στις απαιτήσεις του παιχνιδιού: την πολυπλοκότητα και το πλαίσιο του παιχνιδιού. Εάν συμπεριλαμβάνονταν και οι 15 δεξιότητες στο παιχνίδι σοβαρού σκοπού, μόνο ένα παιχνίδι θα αντιστοιχούσε σε μια δεξιότητα, σε αναλογία 1-1, κάτι που δεν θα επέτρεπε την ανάπτυξη δεξιοτήτων σε διαφορετικά επίπεδα. Οι επιλεγμένες 6 ικανότητες είναι πιο πρακτικές και μπορούν πιο εύκολα να αναπτυχθούν μέσα από τα minigames σε σχέση με άλλες.

Το παιχνίδι σοβαρού σκοπού διατίθεται διαδικτυακά στους φοιτητές που κάνουν την πρακτική τους άσκηση.

Ο σχεδιασμός του διαδικτυακού παιχνιδιού επιτρέπει την παραμετροποίησή του για διάφορα πλαίσια και συνθήκες, συνεπώς μπορεί να εφαρμοστεί σε διάφορα προγράμματα πρακτικής άσκησης. Συμπεριλαμβάνει επίσης μηχανισμούς ανάλυσης μαθησιακών δεδομένων που αποσκοπούν στην καλύτερη κατανόηση και βελτίωση του μαθησιακού περιβάλλοντος. Η ανάλυση μαθησιακών δεδομένων επιτρέπει την επιλογή πληροφοριών σε επίπεδο ατόμου και ιδρύματος, επιτρέποντας έτσι στα ΑΕΙ και στις εταιρείες να συνδυάσουν την εκπαίδευση με τις πραγματικές ανάγκες των φοιτητών.

Το παιχνίδι σοβαρού σκοπού συνδυάζει τη διασκέδαση με τη μετάδοση γνώσης. Στόχος του είναι να βοηθήσει τους ασκούμενους να βελτιώσουν τις δεξιότητές τους και να κατανοήσουν την έννοια της επιχειρηματικότητας. Συνδυάζει την παιχνιδοποίηση και την τεχνολογία σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο. Παρέχει πρόκληση, ενισχύει την περιέργεια, προσφέρει έλεγχο και διεγείρει τη φαντασία. Η αίσθηση ελέγχου που προσφέρει το παιχνίδι σοβαρού σκοπού κατευθύνει τους φοιτητές στον επιθυμητό στόχο, μέσω της παρεχόμενης κριτικής. Επιπλέον, το εικονικό περιβάλλον επιτρέπει στους φοιτητές να αποκτήσουν περισσότερες εμπειρίες και να ανακαλύψουν νέες δεξιότητες και γνώσεις. Προκειμένου να ολοκληρώσουν μια αποστολή, οι φοιτητές διεξάγουν έρευνα, στα πλαίσια της οποίας ξεπερνούν δυσκολίες που δεν θα μπορούσαν να υπερνικήσουν στον πραγματικό κόσμο. Τα όποια λάθη κάνουν οι φοιτητές δεν αντιμετωπίζονται ως αποτυχίες, αλλά ως ευκαιρίες για εποικοδομητική κριτική. Οι παίκτες μπορούν να μάθουν τις συνέπειες των αποφάσεών τους.

Μια από τις μεγαλύτερες προκλήσεις κατά την ανάπτυξη ενός παιχνιδιού σοβαρού σκοπού, είναι να έχει και να διατηρεί σταθερή ροή. Αν η πρόκληση είναι υπερβολικά δύσκολη και οι ικανότητες των παικτών ανεπαρκείς, μπορεί να τους αγχώσει. Από την άλλη, αν το παιχνίδι είναι υπερβολικά εύκολο, μπορεί να το βαρεθούν.





Για να αποφευχθεί αυτό συμπεριλαμβάνεται μία κεντρική ιστορία και διάφορα μίνι παιχνίδια (κουίζ, δέντρα αποφάσεων, παιχνίδια μνήμης και παιχνίδια ταιριάσματος) με διάφορα επίπεδα δυσκολίας.

Η κεντρική ιστορία: Στόχος του παιχνιδιού σοβαρού σκοπού του EnterMode είναι να συμπληρώσει την πρακτική άσκηση και να αυξήσει το ενδιαφέρον των φοιτητών. Ο τελικός στόχος του παίκτη είναι να πάει καλά η συνέντευξή του για μία δουλειά, αλλά αυτό μπορεί να το πετύχει μόνο αν πάρει υψηλή βαθμολογία στις διάφορες αποστολές και κερδίσει αρκετά παράσημα. Ο παίκτης μπορεί να διαλέξει ανάμεσα σε τρεις μέντορες, οι οποίοι θα τον καθοδηγούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, παρέχοντάς του σχόλια και πληροφορίες που θα μπορεί να χρησιμοποιήσει αργότερα στη συνέντευξη.

Το διαδικτυακό παιχνίδι σοβαρού σκοπού περιλαμβάνει τα ακόλουθα στοιχεία παιχνιδοποίησης:

**Περιέργεια/μυστήριο:** Οι προκλήσεις και τα κουίζ του παιχνιδιού σοβαρού σκοπού ενισχύουν την περιέργεια και απαιτούν έρευνα.

**Έλεγχος προόδου/εποικοδομητική κριτική:** Βλέποντας την πρόδό τους (υπό όρους δεξιοτήτων και γνώσεων), οι φοιτητές αποκτούν κίνητρο. Έτσι μπορούν να κατανοήσουν την γνώση που αποκτάνε. Η ανάλυση των μαθησιακών δεδομένων διευκολύνει τον έλεγχο και τον προσανατολισμό της διδασκαλίας.

**Πίεση χρόνου:** Το παιχνίδι σοβαρού σκοπού επιβάλλει χρονικούς περιορισμούς σε ορισμένες προκλήσεις και κουίζ, βοηθώντας τους μαθητές να επικεντρωθούν στη δραστηριότητα και ωθώντας τους να ολοκληρώσουν το πρόγραμμα στον διαθέσιμο χρόνο.

**Ανταγωνισμός:** Οι φοιτητές μπορούν να βλέπουν τη βαθμολογία τους και να τη συγκρίνουν με αυτή άλλων παικτών.

**Άβαταρ:** Οι φοιτητές μπορούν να διαλέξουν χαρακτήρα και τον μέντορα που θα τους καθοδηγεί στο παιχνίδι.

**Αποστολές:** Υπάρχουν κάποιες αυτοτελείς αποστολές και κάποιες που αλληλοσυνδέονται και οδηγούν στην απόκτηση κάποιου βραβείου/δεξιότητας, σύμφωνα με το πλαίσιο EntreComp.

**Πίνακας Βαθμολογίας:** Απεικονίζεται η πρόδος ώστε να ενθαρρύνονται οι φοιτητές και να βελτιώνουν την απόδοσή τους.

**Βραβεία:** Οι μαθητές λαμβάνουν παράσημα, όποτε ολοκληρώνουν αποστολές και όποτε κατακτούν μια δεξιότητα, όπως αυτές ορίζονται στο πλαίσιο του EntreComp.

**Επιλογές:** Οι φοιτητές έχουν διάφορες επιλογές στα δέντρα αποφάσεων. Μπορούν επίσης να ενημερώνονται για τις συνέπειες των επιλογών τους.

**Κυριότητα:** Οι φοιτητές αποκτούν τον πλήρη έλεγχο της μαθησιακής διαδικασίας και μπορούν να σχεδιάζουν αυτόνομα τα επόμενα βήματά τους π.χ. μπορούν να επιλέξουν τη σειρά με την οποία θα ολοκληρώνουν τις αποστολές.

**Ήττες:** Οι μαθητές μπορούν να χάνουν σε μία πρόκληση, είτε λόγω χρονικών περιορισμών είτε λόγω κακών επιλογών. Η ήττα, όμως, αποτελεί ευκαιρία για εποικοδομητική κριτική, η οποία θα τους βοηθήσει στην επόμενη τους προσπάθεια.





## 10. Η Κοινότητα Πρακτικής του EnterMode

Σύμφωνα με τον Wenger, “οι κοινότητες πρακτικής είναι ομάδες ανθρώπων οι οποίοι έχουν τις ίδιες ανησυχίες ή πάθος με κάτι που κάνουν, και η τακτική αλληλεπίδραση τους βοηθά να το κάνουν καλύτερα” (Wenger, 2010). Δημιουργούν ένα κοινό απόθεμα γνώσης, συγκεντρώνουν τεχνογνωσία στον χώρο τους και αναπτύσσουν κοινές πρακτικές, καθώς αλληλεπιδρούν γύρω από προβλήματα, λύσεις και ιδέες.

Η Κοινότητα Πρακτικής (ΚΠ) είναι ένας μαθησιακός συνεταιρισμός ανθρώπων που έχουν μάθει να κάνουν κάτι με το πέρασμα του χρόνου και έχουν αναπτύξει μία κοινή πρακτική. Η πρακτική είναι ο τρόπος με τον οποίο κάνουμε κάτι. Οι άνθρωποι αυτοί μπορεί να είναι επαγγελματίες που διαχειρίζονται προβλήματα στον χώρο εργασίας τους, μαθητές που τους απασχολούν θέματα που έχουν να κάνουν με το σχολείο, ακόμη και συμμορίες που εφαρμόζουν τις ίδιες μεθόδους επιβίωσης (Wenger, 2010).

Στις ΚΠ η γνώση δεν αποκτάται μέσω θεωρητικών μαθημάτων, αλλά ενός περίπλοκου συνόλου πρακτικών, που οδηγούν σε ένα ‘σύστημα δεξιοτήτων’. Ως μάθηση ορίζεται η εις βάθος συμμετοχή στην ΚΠ, ούτως ώστε να ευθυγραμμίζονται οι ενέργειες κάποιου με αυτές των υπολοίπων.

Το μοντέλο «κοινωνικής διδαχής» των ΚΠ βασίζεται σε ένα εύρος υποθέσεων σχετικά με τις σύγχρονες κοινωνίες, όπως οι μεταβαλλόμενοι τρόποι παραγωγής και κυκλοφορίας της γνώσης, οι οποίες απαιτούν νέα μαθησιακά μοντέλα. Παλιά, αφητηρία της μάθησης ήταν κάτι ήδη γνωστό. Αυτό μεταδιδόταν σε κάποιον που δεν το γνώριζε. Αλλά στον όλο και πιο περίπλοκο και δυναμικό κόσμο που ζούμε, η απλή αυτή λογική δεν έχει πια αποτέλεσμα. Οι μαθητές καλούνται «να αυτοσχεδιάζουν, να λύνουν προβλήματα, να εκπονούν στρατηγικές, να εκμεταλλεύονται ευκαιρίες και να παρασέρνουν και άλλους μαζί τους. Στις ημέρες μας, η ουσιαστική μάθηση είναι κοινωνική, σε πραγματικό χρόνο και εφευρετική. Πολύ συχνά καλούμαστε να μάθουμε πράγματα που δεν είναι γνωστά» (Wenger & Trayner, 2015).

Η Κοινότητα Πρακτικής του EnterMode έχει σχεδιαστεί ούτως ώστε να στηρίζει την ανάπτυξη, τη διαμοίραση και την κρίση των επιχειρηματικών πρακτικών, καθώς και την ένταξη των νεοεισερχόμενων στον κόσμο των επιχειρήσεων, και να διευκολύνει τη ροή της γνώσης ανάμεσα στην ανώτερη εκπαίδευση και στις εταιρείες με στόχο την οργάνωση πρακτικών ασκήσεων και την ανάπτυξη δεξιοτήτων. Για να πετύχει αυτόν τον σκοπό, ο συνεταιρισμός παρέχει χώρο και εργαλεία για τη μάθηση και τη συνεργασία ανάμεσα σε δασκάλους της ανώτερης εκπαίδευσης και σε μέντορες εταιρειών, οι οποίοι αναλαμβάνουν να αναπτύξουν τις επιχειρηματικές δεξιότητες των φοιτητών, να ενστερνιστούν το μοντέλο EnterMode και να οργανώσουν τις πρακτικές ασκήσεις των φοιτητών.

Η Κοινότητα Πρακτικής του EnterMode φιλοξενείται στην DISCUSS, μία ευρωπαϊκή διαδικτυακή πλατφόρμα για εικονικές Κοινότητες Πρακτικής. Η πλατφόρμα DISCUSS προσφέρει μεγάλο εύρος εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα μέλη της ΚΠ για να δημιουργήσουν περιεχόμενο, να ανταλλάξουν γνώσεις και να συνεργαστούν στα πλαίσια των ρόλων και των κανόνων συμμετοχής. Η τεχνολογία υποστηρίζει την αποθήκευση, οργάνωση, αναζήτηση και παροχή περιεχομένου, τον συντονισμό της επικοινωνίας και την επιβολή των κανόνων της κοινότητας.

Τα νέα μέλη μπορούν να εγγραφούν δωρεάν στη διεύθυνση: [www.discuss-community.eu](http://www.discuss-community.eu). Όταν σας ζητηθεί ο τύπος προφίλ, επιλέξτε "EnterMode Network | Ανώτατη Εκπαίδευση - Επιχειρηματικό





Δίκτυο για την Εκπαίδευση στην Επιχειρηματικότητα ». Μετά την εγγραφή, οι νέοι χρήστες θα λάβουν ένα email ειδοποίησης που θα περιλαμβάνει έναν σύνδεσμο ενεργοποίησης. Κάνοντας κλικ σε αυτόν τον σύνδεσμο, η διαδικασία εγγραφής θα ολοκληρωθεί και το νέο μέλος έχει πλήρη πρόσβαση στην κοινότητα πρακτικής EnterMode. Εναλλακτικά, τα νέα μέλη μπορούν να εγγραφούν στην κοινότητα με τα διαπιστευτήριά τους κοινωνικού δικτύου.

Οι Κοινότητες Πρακτικής είναι «ανθρώπινα ιδρύματα», άρα εξ ορισμού είναι φυσικά, αυθόρμητα κι αυτοκατευθυνόμενα. Συνεπώς, οι συμβατικές οργανωτικές μέθοδοι δεν έχουν εφαρμογή σε αυτές. Αντίθετα με ό,τι ισχύει στους οργανισμούς, η συμμετοχή εδώ είναι εθελοντική και προσωπική. Τα μέλη δεσμεύονται ανεπίσημα από την αξία της γνώσης που αποκτούν μαζί. Δεν αναλαμβάνουν συγκεκριμένους ρόλους ή εργασίες. Μοιράζονται τις δραστηριότητες και τις γνώσεις, αλλά όχι μέσω καθορισμένων εργασιών. Η κινητήρια δύναμη των Κοινοτήτων Πρακτικής δεν είναι οι κοινοί στόχοι, τα ορόσημα και τα αποτελέσματα.

Παρόλα αυτά, οι Εικονικές Κοινότητες Πρακτικής (ΕΚΠ) ακολουθούν κάποιες οργανωτικές αρχές, χωρίς τις οποίες ο συντονισμός και η συνεργασία θα ήταν αδύνατες. Οι ΕΚΠ εφαρμόζουν οργανωτικές δομές και στοιχεία παρόμοια με αυτά πραγματικών οργανισμών, όπως ρόλους, κανόνες, μέλη και κοινή ορολογία που χρησιμοποιούν τα μέλη τους, όταν επικοινωνούν μεταξύ τους. Οι ρόλοι διασφαλίζουν την εγκυρότητα των δραστηριοτήτων και δηλώνουν τις ικανότητες του ιδιοκτήτη. Οι κανόνες ελέγχουν την εγκυρότητα της συμμετοχής, την επάρκεια των αλληλεπιδράσεων και την αποτροπή ανεπιθύμητων ή προσβλητικών ενεργειών. Τα προφίλ των μελών επιτρέπουν τη διανομή δραστηριοτήτων και συνεισφορών σε άτομα, την επιλογή επαφών με παρόμοια ή συμπληρωματική κατάρτιση, και τη δικτύωση με άλλα μέλη της κοινότητας. Συνοψίζοντας, όλα αυτά τα στοιχεία υποστηρίζουν τη δομημένη αλληλεπίδραση ανάμεσα στα μέλη και οριοθετούν το εύρος των πιθανών δραστηριοτήτων και επιπτώσεων τόσο όσο χρειάζεται ώστε να αναπτυχθεί εμπιστοσύνη και συλλογική ταυτότητα εντός της κοινότητας (Preisinger-Kleine, 2013).

## Οι Ρόλοι της Κοινότητας Πρακτικής του EnterMode

Η διανομή ρόλων είναι κρίσιμη για κάθε εικονική κοινότητα. Σε γενικές γραμμές, κάθε ρόλος απορρέει από την εκάστοτε κατηγορία μελών της κοινότητας και του αποδίδονται δικαιώματα και υποχρεώσεις, καθώς και προαπαιτούμενες ιδιότητες. Έχουν ήδη καθοριστεί κάποιοι βασικοί ρόλοι για το αρχικό στάδιο της ΕΚΠ του EnterMode: διαχειριστής, συντονιστής, διαμεσολαβητής και μέλος. Οι διαχειριστές και οι συντονιστές συνιστούν τη διεύθυνση. Διασφαλίζουν τη λειτουργία της κοινότητας στο σύνολό της, τόσο από τεχνικής, όσο και από οργανωτικής πλευράς.

Οι ρόλοι του διαχειριστή, του συντονιστή και του διαμεσολαβητή ανατίθενται. Μέλος γίνεται αυτόματα όποιος εισέρχεται στην κοινότητα του EnterMode. Δεν έχει ειδικά δικαιώματα, αλλά οι διαχειριστές μπορούν να τους δώσουν προνόμια, ανάλογα με την κατάσταση.

Ο ρόλος του διαχειριστή ανατίθεται αυτόματα στον δημιουργό της κοινότητας. Έχει τον πλήρη διαχειριστικό έλεγχο της κοινότητας, συμπεριλαμβανομένων της σύνθεσης και του περιεχομένου. Τρία άτομα αναλαμβάνουν τους ρόλους των συντονιστών. Ανάμεσα στις αρμοδιότητές τους εμπίπτουν ο σχεδιασμός και η υλοποίηση των δραστηριοτήτων της κοινότητας, η πρόοδός της, η στήριξη της ηγεσίας, η διάκριση ρόλων και εργασιών ανάμεσα στα μέλη και – σε συνεργασία με τους διαμεσολαβητές – η διευθέτηση αντικρουόμενων συμφερόντων και πιθανών συγκρούσεων ανάμεσα στα μέλη της κοινότητας.





Ο ρόλος των διαμεσολαβητών έχει μεγαλύτερο εύρος, όπως αυτό προκύπτει από τον κύκλο ροής γνώσεων του EnterMode (Σχήμα 4).

## Ροή γνώσης στην Κοινότητα Πρακτικής του EnterMode

Ο κύκλος ροής γνώσης του EnterMode έχει τέσσερις διαστάσεις: γνωσιακοί πόροι, ανταλλαγή γνώσεων, διαχείριση γνώσεων και μεταφορά γνώσεων. Προκειμένου να λειτουργήσει, κάθε στάδιο απαιτεί ένα σύνολο συμπληρωματικών συντονιστικών/διαμεσολαβητικών δραστηριοτήτων.

### 1) Διαχείριση των γνωσιακών πόρων

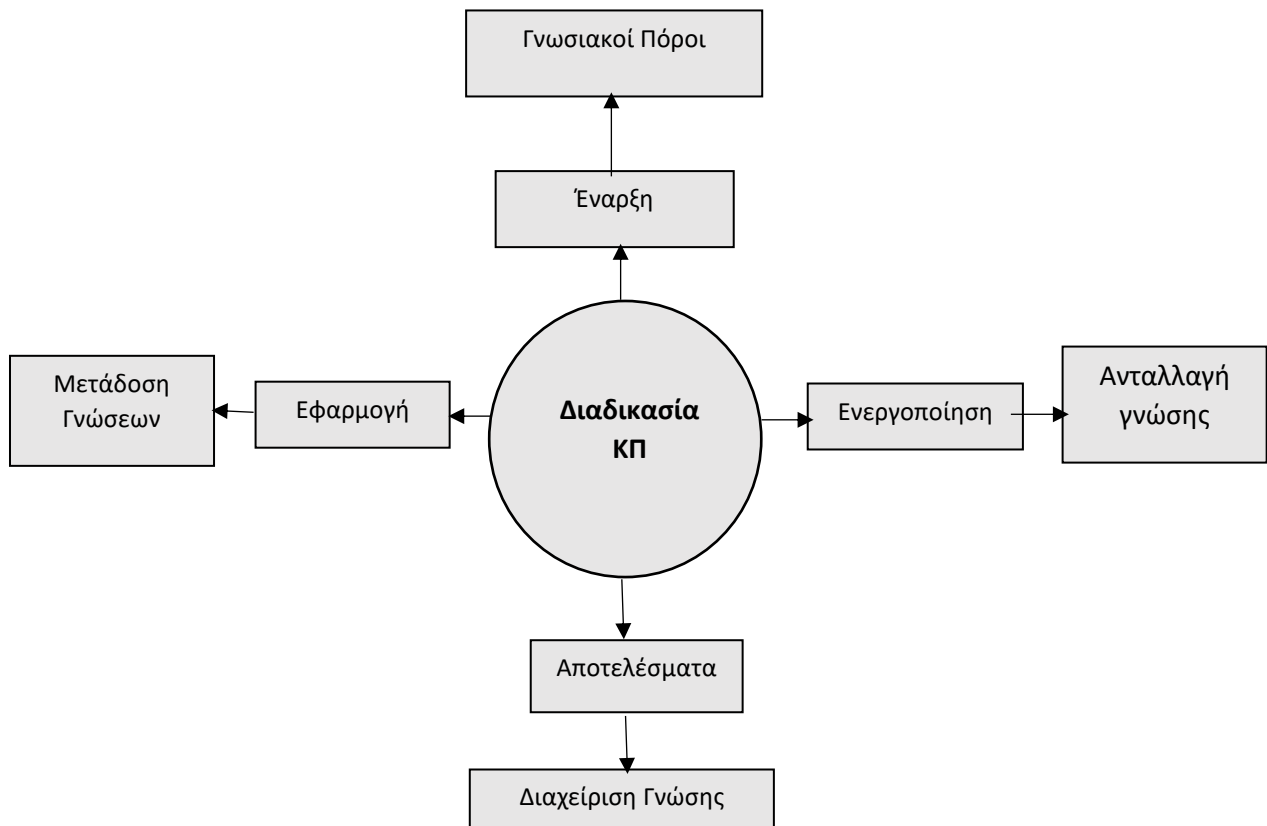
Οι Εικονικές Κοινότητες Πρακτικής συνδυάζουν δύο ειδών γνωσιακούς πόρους: Ανθρώπους και γνωστικά αντικείμενα. Οι διαμεσολαβητές αναλαμβάνουν να μάθουν τις ανάγκες των μελών, τη συνεισφορά τους στην κοινότητα, και να αναπτύξουν σχέσεις με τα βασικά μέλη. Αυτά, από τη μεριά τους, διασφαλίζουν τη σωστή διαχείριση των γνωστικών αντικειμένων. Τέτοια αντικείμενα είναι ΑΕΠ (Ανοιχτοί Εκπαιδευτικοί Πόροι), φωτογραφίες, βίντεο, ηχητικά αρχεία, αρχεία κειμένου, υπερσύνδεσμοι και ενσωματωμένο διαδικτυακό περιεχόμενο (παρουσιάσεις, διαφάνειες, βίντεο, άρθρα, blogs και podcasts).

### 2) Διευκόλυνση της ανταλλαγής γνώσεων

Οι διαμεσολαβητές ενθαρρύνουν τη δράση στην κοινότητα. Προκαλούν παρεμβάσεις και περισυλλογή θέτοντας ερωτήσεις, υιοθετώντας την αμοιβαία μάθηση, προσκαλώντας διάφορα επίπεδα συμμετοχής, δημιουργώντας αξία, ελέγχοντας την υγεία της κοινότητας, διευρύνοντας την κοινότητα και οργανώνοντας εκδηλώσεις, μαζί με τους συντονιστές.

**Σχήμα 4: Κύκλος γνώσεων του EnterMode**





### 3) Διαχείριση Γνώσης

Οι διαμεσολαβητές στηρίζουν την παραγωγικότητα και οργανώνουν τα αποτελέσματα. Αναρωτιούνται τι έχει αποτέλεσμα και γιατί, ποιες δυσκολίες προέκυψαν, για τους παράγοντες επιτυχίας και για το αν υπάρχει ευρεία συναίνεση σχετικά με την καλή πρακτική.

### 4) Μεταφορά Γνώσης

Οι διαμεσολαβητές διασφαλίζουν την εκμετάλλευση της γνώσης που έχει αποκτήσει η κοινότητα. Ρωτούν τους οργανωτές πρακτικών ασκήσεων να τους πουν τι έμαθαν και τι προτείνουν για τη βελτίωση της άσκησης: Τι κρατάμε; Τι παρακάμπτουμε; Τι προσθέτουμε;

Όσον αφορά στο σχέδιο, έχουν υιοθετηθεί οι επτά αρχές καλλιέργειας κοινότητας πρακτικής (Wenger et al, 2002): 1. Σχεδιασμός με γνώμονα την εξέλιξη, 2. Ανοικτός διάλογος ανάμεσα σε εσωτερικές και εξωτερικές οπτικές, 3. Αποδοχή συμμετοχής σε διάφορα επίπεδα, 4. Ανάπτυξη δημόσιων και ιδιωτικών χώρων εντός της κοινότητας, 5. Επικέντρωση στην αξία, 6. Συνδυασμός οικειότητας και ενθουσιασμού, 7. Δημιουργία ρυθμού για την κοινότητα. Πρέπει, όμως, να σημειωθεί ότι ο συνεταιρισμός έχει προσαρμόσει αυτές τις αρχές στους συγκεκριμένους στόχους της ΚΠ του EnterMode.





## 11. Ανάλυση μαθησιακών δεδομένων (Learning Analytics)

Η ανάλυση μαθησιακών δεδομένων είναι η εφαρμογή της ανάλυσης μαθησιακών δεδομένων ιστού με στόχο τη σκιαγράφηση του προφίλ των φοιτητών μέσω συγκέντρωσης και ανάλυσης των μαθησιακών δεδομένων αλληλεπίδρασής τους σε διαδικτυακές εκπαιδευτικές δραστηριότητες (NMC Horizon report, 2016).

Μέχρι στιγμής, όμως, η ανάλυση μαθησιακών δεδομένων επικεντρώνεται στο να «προβλέπει και να καθοδηγεί τη μαθησιακή διαδικασία του εκάστοτε φοιτητή, υπό την προϋπόθεση εφαρμογής ιδρυματικού χαρακτήρα συστήματος διαχείρισης της μάθησης (LMS). Η υποστήριξη έχει τη μορφή προτάσεων σχετικά με εκπαιδευτικό περιεχόμενο ή δραστηριότητες» (Klamma 2013). Ως συνέπεια αυτού, η ανάλυση μαθησιακών δεδομένων εφαρμόζεται κατά κύριο λόγο στην επίσημη εκπαίδευση. Δεν έχουμε πολλές πληροφορίες για το πώς λειτουργεί σε ανεπίσημα μαθησιακά πλαίσια, όπως είναι οι Κοινότητες Πρακτικής, για τις οποίες δεν υπάρχει καθορισμένη ύλη, ούτε LMS. Ο Klamma τονίζει ότι «οι πληροφορίες που λαμβάνουμε από τις συμβατικές μεθόδους ανάλυσης μαθησιακών δεδομένων είναι παντελώς άχρηστες για την ανεπίσημη μάθηση, είτε αυτή λαμβάνει χώρα σε ατομικό επίπεδο είτε σε επίπεδο κοινότητας, γιατί στην ανεπίσημη ανάλυση δεν υπάρχει ούτε LMS, ούτε προκαθορισμένη εκπαιδευτική ύλη. Οι μαθησιακοί στόχοι και δραστηριότητες, καθώς και η αλληλουχία τους, δεν είναι σταθερά στην ανεπίσημη εκπαίδευση» (Klamma, 2013).

Σε αντίθεση με τα εκπαιδευτικά ιδρύματα, στις Κοινότητες Πρακτικής (ΚΠ) η εμβάθυνση στη γνώση και στην κατάρτιση επιτυγχάνεται μέσω τακτικής αλληλεπίδρασης. Οι μαθησιακοί στόχοι είναι βραχυπρόθεσμοι και πιο δυναμικοί σε σχέση με τα ιδρύματα, όπου καθορίζονται στο πρόγραμμα σπουδών. Δεδομένου ότι δεν υπάρχει προκαθορισμένη μέθοδος μάθησης, είναι από τη φύση τους ανεπίσημες, αυτόνομες, με δική τους οργάνωση (Sanchez-Cardona et al, 2012). Επιπλέον, υπό πολλές έννοιες, η ανάλυση μαθησιακών δεδομένων είναι η εφαρμογή των «μεγάλων δεδομένων» στην εκπαίδευση. Οι αριθμοί των ΚΠ, όμως, συχνά «είναι πολύ χαμηλοί για να εξαχθούν στατιστικά συμπεράσματα ή για να εφαρμοστούν αλγόριθμοι εξόρυξης εκπαιδευτικών δεδομένων με τυποποιημένο τρόπο» (Klamma, 2013).

Σε μικρές ΚΠ, οι διαχειριστές ενδέχεται να μπορούν να διαβάσουν όλο το υλικό και τις συζητήσεις που έχουν συνεισφέρει τα μέλη, και να γνωρίζουν όλους τους συμμετέχοντες. Αφού, όμως, η ΚΠ φτάσει σε ορισμένο μέγεθος, κάτι τέτοιο καθίσταται αδύνατο. Ο καταμερισμός εργασιών μπορεί να βοηθήσει να ανταποκριθούμε στις αναδυόμενες δυναμικές των δραστηριοτήτων και των σχέσεων της κοινότητας, αλλά θα βοηθούσε επίσης αν οι διαχειριστές της φρόντιζαν να αποκτούν συστηματικά μία σφαιρική εικόνα της κατάστασης. Η ανάλυση των μαθησιακών δεδομένων μπορεί να βοηθήσει να αποκτηθεί αυτή η εικόνα, δια μέσω του σημαντικού όγκου «εξατμίσεων δεδομένων» που παράγει η δραστηριότητα της διαδικτυακής κοινότητας. Πέρα από βασικά δεδομένα ιστού, οι πληροφορίες αυτές αποτελούν μία ως επί το πλείστον ανεκμετάλλευτη πηγή για τους επαγγελματίες.

Τα τελευταία χρόνια το πεδίο της ανάλυσης μαθησιακών δεδομένων έχει διευρυνθεί, ενσωματώνοντας και περιπτώσεις αμοιβαίας μάθησης, και ιδιαίτερα αυτής που λαμβάνει χώρα σε κοινότητες μάθησης. Προκειμένου να αναλυθεί η μάθηση και το χτίσιμο της γνώσης που λαμβάνει





χώρα σε κοινότητες μάθησης, έχουν ενσωματωθεί τρεις μεθοδολογικές προσεγγίσεις: ανάλυση περιεχομένου, ανάλυση διαδικασίας και ανάλυση δικτύου (Greller & Horpe, 2017).

- Η ανάλυση περιεχομένου συνδυάζει διάφορες μεθόδους, όπως τη σημασιολογική ανάλυση δεδομένων που έχουν παραγάγει οι χρήστες και υπολογιστικές τεχνικές ανάλυσης περιεχομένου, έχοντας ως στόχο να ανακαλυφθεί το κατά πόσο κατανοεί ο μαθητής ένα αντικείμενο.
- Η ανάλυση διαδικασίας είναι προσαρμοσμένη στην παροχή πληροφοριών για χρονικά μοτίβα δράσης και αλληλουχίες αυτό-προσαρμοσμένης μάθησης, όπως είναι η χρήση μαθησιακών εργαλείων, και στις περισσότερες περιπτώσεις προκύπτει από την υπολογιστική ανάλυση αρχείων καταγραφής.
- Η ανάλυση κοινωνικών δικτύων μπορεί να στοχεύει τόσο στις αλληλεπιδράσεις μαθητευόμενων όσο και μαθητών-τεχνουργημάτων. Χαρακτηρίζεται από τη λήψη μιας σχεσιακής προοπτικής και από την προβολή των μελών ως κόμβων σε ένα δίκτυο, που αντιπροσωπεύεται ως δομή γραφήματος. Υπό αυτήν την έννοια, ένα δίκτυο αποτελείται από ένα σύνολο μελών και ένα σύνολο δεσμών μεταξύ ζευγαριών μελών. Ο τύπος σύνδεσης κατά ζεύγη καθορίζει τη φύση κάθε κοινωνικού δικτύου. Παραδείγματα διαφορετικών τύπων δεσμών είναι η σχέση, η φιλία, η επαγγελματική, η συμπεριφορική αλληλεπίδραση ή η ανταλλαγή πληροφοριών. Η ανάλυση κοινωνικών δικτύων χρησιμοποιείται για την ανάλυση της συσσώρευσης του κοινωνικού κεφαλαίου ως μέτρου για τη φήμη αλλά και για τη στρατηγική θέση ενός μέλους σε μια κοινότητα, για τον προσδιορισμό των εμπειριών και των αρχάριων σε μια ΚΠ, για να τα διακρίνουν μεταξύ τους και, για τη δημιουργία αλγορίθμων σύστασης (παράδειγμα: LinkedIn).

Στόχος της Κοινότητας Πρακτικής είναι να στηρίξει την ανάπτυξη, την ανταλλαγή και την περισυλλογή σε σχέση με την επιχειρηματική πρακτική, καθώς και να εισαγάγει τους νεοεισερχόμενους στον κόσμο των επιχειρήσεων και να ενισχύσει τη ροή της γνώσης ανάμεσα στην ανώτερη εκπαίδευση και στις εταιρείες για την οργάνωση πρακτικών ασκήσεων και την ανάπτυξη δεξιοτήτων. Για αυτόν τον σκοπό, ο συνεταιρισμός παρέχει χώρο και εργαλεία μάθησης και συνεργασίας ανάμεσα στους δασκάλους της ανώτερης εκπαίδευσης και στους μέντορες των εταιρειών, οι οποίοι καλούνται να αναπτύξουν τις επιχειρηματικές δεξιότητες των φοιτητών, να υιοθετήσουν το μοντέλο EnterMode και να οργανώσουν τις πρακτικές ασκήσεις των φοιτητών.

Το μοντέλο EnterMode συμπεριλαμβάνει εργαλεία ανάλυσης μαθησιακών δεδομένων, ούτως ώστε να βελτιώνεται η ποιότητα και η αποτελεσματικότητα της πρακτικής άσκησης, βοηθώντας μέντορες και οργανισμούς να προσαρμόσουν το πρόγραμμα της πρακτικής άσκησης στις ανάγκες του ατόμου και του οργανισμού. Η ανάλυση μαθησιακών δεδομένων στο μοντέλο πρακτικής άσκησης αποτελεί βοηθητικό εργαλείο για την καθοδήγηση των φοιτητών, τη διασφάλιση της ποιότητας, την ανάπτυξη δραστηριοτήτων και τη βελτίωση της αποδοτικότητας.

Οι κύριες πηγές πληροφοριών της ανάλυσης μαθησιακών δεδομένων είναι το διαδικτυακό παιχνίδι και η κοινότητα πρακτικής. Το παιχνίδι σοβαρού σκοπού συμπεριλαμβάνει μηχανισμούς ανάλυσης







μαθησιακών δεδομένων έτσι ώστε να παρακολουθείται και να καθοδηγείται η μάθηση των φοιτητών, ενώ αυτοί παίζουν το παιχνίδι. Τα επιτεύγματα του παιχνιδιού του EnterMode χρησιμοποιούνται για την αξιολόγηση και τον έλεγχο διαδικασιών που βασίζονται στη γνώση. Η ανάλυση μαθησιακών δεδομένων βοηθά επίσης την αυτό-κατευθυνόμενη μάθηση των φοιτητών, αφού τα παραγόμενα στατιστικά δεδομένα επιτρέπουν στους εκπαιδευτές να κάνουν υποθέσεις, από τις οποίες θα προκύψουν εξατομικευμένες προτάσεις για ανάληψη δράσης. Οι εξατομικευμένες προτάσεις μπορούν επίσης να βασίζονται στην αξιολόγηση των φοιτητών. Π.χ. με βάση τα αποτελέσματα ενός τεστ γνώσεων, προτείνεται στους φοιτητές να επαναλάβουν ένα συγκεκριμένο μάθημα προκειμένου να το ολοκληρώσουν με επιτυχία.

Οι πληροφορίες που έχουν συγκεντρωθεί από τις δραστηριότητες, όπως είναι η συνεισφορά στην κοινότητα πρακτικής ή τα επιτεύγματα στο παιχνίδι του EnterMode χρησιμοποιούνται για την αξιολόγηση και τον έλεγχο των διαδικασιών που βασίζονται στη γνώση. Οι πληροφορίες αυτές μπορούν επίσης να βοηθήσουν τους φοιτητές να κατευθύνουν οι ίδιοι τη μάθησή τους, προωθώντας την περιουλογή ή τις εξατομικευμένες προτάσεις δράσης. Για παράδειγμα, μπορούν να ξεχωρίσουν φοιτητές του ίδιου ακαδημαϊκού τομέα, από τα σχετικά προβλήματα και λύσεις. Βάσει των πληροφοριών, είναι επίσης δυνατό να προταθεί σε όσους έχουν αξιοσημείωτη επιτυχία στην επίλυση προβλημάτων να μοιραστούν την εμπειρία τους.

Το EnterMode εφαρμόζει δύο τύπους ανάλυσης μαθησιακών δεδομένων, καθένας από τους οποίους σχετίζεται με έναν συγκεκριμένο τύπο μαθητών.

Αφενός, η ανάλυση μαθησιακών δεδομένων αφορά μαθητές που παίζουν το παιχνίδι στο πλαίσιο της πρακτικής άσκησής τους. Η ανάλυση μαθησιακών δεδομένων στοχεύει στο να κάνει ορατή την μαθησιακή απόδοση των μαθητών ή ομάδων μαθητών σε διαφορετικούς τομείς ικανοτήτων. Η ανάλυση μαθησιακών δεδομένων αναμένεται να προσφέρει σημαντικές πληροφορίες για την κατάσταση των γνώσεων των μαθητών σε αυτούς τους τομείς και να αλλάζει με την πάροδο του χρόνου. Επιπλέον, η ανάλυση μαθησιακών δεδομένων υποτίθεται ότι παρέχει ενδείξεις σχετικά με τα κενά γνώσεων που μπορεί να επηρεάσουν την απόδοση της πρακτικής άσκησης και με αυτόν τον τρόπο καθιστούν ορατούς πιθανούς τομείς βελτίωσης.

Ο δεύτερος τύπος ανάλυσης μαθησιακών δεδομένων σχετίζεται με συλλογικές μαθησιακές διαδικασίες που λαμβάνουν χώρα στην κοινότητα πρακτικής EnterMode. Στοχεύει σε επαγγελματίες, οι οποίοι κατά τη διάρκεια της ΚΠ μαθαίνουν ο ένας από τον άλλο ανταλλάσσοντας γνώσεις και εμπειρίες με σκοπό την επίλυση των προβλημάτων και ζητημάτων που ενδέχεται να προκύψουν από την εφαρμογή του μοντέλου EnterMode. Διαφορετικά από την πρώτη περίπτωση, η ανάλυση μαθησιακών δεδομένων σε αυτήν την περίπτωση στοχεύει στο να καταστήσει ορατή τη λειτουργία της ΚΠ ως εκπαιδευτικής κοινότητας, τον τρόπο με τον οποίο υποστηρίζει τη διαδικασία ροής γνώσεων που ορίστηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο (κύκλος γνώσης EnterMode) και τη συμβολή του στην οικοδόμηση κοινού εδάφους στην πρακτική άσκηση EnterMode.

Ενδεικτικά παραδείγματα πληροφοριών που αναλύονται:

- Πόροι που χρησιμοποιούν, συγκεντρώνουν ή δημιουργούν οι φοιτητές (βίντεο, εικόνες, κείμενα, υπερσύνδεσμοι και άλλα εκπαιδευτικά αντικείμενα που αναμένεται να χρησιμοποιήσουν οι φοιτητές στα πλαίσια της ΚΠ)
- Αλληλεπίδραση χρηστών





- Δημιουργημένα μαθησιακά αντικείμενα
- Αποτελέσματα αξιολόγησης σύμφωνα με τη μέτρηση των επιτευγμάτων
- Πρόοδος γνώσης
- Βαθμός ικανοποίησης και συμμετοχής

Τέλος, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η ανάλυση των μαθησιακών δεδομένων βοηθά να αναγνωριστούν τα πιο αποτελεσματικά εργαλεία για τον απολογισμό της μαθησιακής εμπειρίας. Στα πλαίσια της πρακτικής άσκησης θα προσφέρεται μία συλλογή τέτοιων εργαλείων στην Κοινότητα Πρακτικής. Η χρήση κάθε ενός εξ αυτών από τους χρήστες θα καταγράφεται και θα αναλύεται.

Για την εφαρμογή της ανάλυσης μαθησιακών δεδομένων στην Κοινότητα Πρακτικής του EnterMode προτείνουμε έναν συνδυασμό μεθόδων ανάλυσης διαδικασιών και δικτύου. Η ανάλυση περιεχομένου στις πρακτικές ασκήσεις EnterMode θα ήταν ανούσια, αφού οι φοιτητές θα έπρεπε να χρησιμοποιούν κοινή εκπαιδευτική ύλη, πράγμα που δεν ισχύει στο EnterMode.

Στον πίνακα που ακολουθεί καταγράφονται κάποιες αρχικές ιδέες, οι οποίες αποτελούν αφετηρία για μια πιο εις βάθος μελέτη της ανάλυσης μαθησιακών δεδομένων μίας ΚΠ. Ο πίνακας ξεκινά από την προεξέχουσα λύση μέχρι μια αμερόληπτη επεξεργασία των δεδομένων της ανάλυσης: την καταγραφή δραστηριοτήτων χαμηλού επιπέδου, π.χ. των αλληλεπιδράσεων των φοιτητών ανάμεσά τους ή με μαθησιακά εργαλεία (μαθησιακοί στόχοι). Συνεχίζει με την πιο περίπλοκη ιδέα της μέτρησης της φήμης και των στρατηγικών τοποθετήσεων των μελών της κοινότητας και καταλήγει στην ανάλυση της ροής γνώσης ανάμεσα σε ετερογενείς τύπους ασκούμενων. Προφανώς, οι επιλογές της ανάλυσης μαθησιακών δεδομένων, δηλαδή η συγκέντρωση εξατομικευμένων δεδομένων και εξόρυξης δεδομένων, θα εξαρτάται κατά κύριο λόγο από τη συναίνεση των μελών. Συνεπώς, μέχρι να έρθει η ώρα της υλοποίησης τα μέλη πρέπει να έχουν ερωτηθεί αν συναινούν. Σύμφωνα με τον GDPR, δικαιούνται να εξαιρεθούν από την ανάλυση μαθησιακών δεδομένων ανά πάσα στιγμή.

**Πίνακας 5. Πληροφορίες που συλλέγονται μέσω της ανάλυσης μαθησιακών δεδομένων μιας ΚΠ**

Συμμετοχή χρηστών	Διαμοίραση καταστάσεων	Σχόλια επί καταστάσεων και αντικειμένων που διαμοιράζονται άλλα μέλη	Προτάσεις για τις καταστάσεις και τα αντικείμενα που διαμοιράζονται άλλα μέλη
	Συχνότητα και αριθμός διαμοιραζόμενων αντικειμένων	Συζητήσεις που ξεκίνησαν	Συχνότητα και αριθμός αντικειμένων που έχουν θεαθεί ή μεταφορτωθεί
Κεντρικότητα φοιτητών	Διασυνδέσεις με άλλα μέλη	Συχνότητα αλληλεπίδρασης με επαφές	Επικοινωνιακή κριτική επί συζητήσεων και διαμοιρασμένων αντικειμένων





Ομάδες κεντρικών φοιτητών	Κοινές διασυνδέσεις	Αμοιβαίες αναφορές σε αναρτήσεις	Αριθμός ακολούθων
Σχετικότητα του μοντέλου πρακτικής άσκησης και καλές πρακτικές	Αποτελέσματα επαναλαμβανόμενων δημοσκοπήσεων		
Ροή γνώσης ανάμεσα στο ΑΕΙ και στον επιχειρηματικό κόσμο	Διασυνδέσεις ανάμεσα στο ΑΕΙ και στο προσωπικό της εταιρείας	Συχνότητα και πυκνότητα αλληλεπίδρασης ανάμεσα στα ΑΕΙ και στους υπάλληλους της εταιρείας	Υπάλληλοι του ΑΕΙ που ακολουθούνται από υπαλλήλους της εταιρείας και αντιστρόφως

Η ΚΠ του EnterMode υποστηρίζεται από την DISCUSS, μία ευρωπαϊκή διαδικτυακή πλατφόρμα εικονικών Κοινοτήτων Πρακτικής η οποία βασίζεται στο πλαίσιο Joomla. Αναπτύσσονται διάφορες νέες προεκτάσεις για την ανάλυση μαθησιακών δεδομένων, οι οποίες βασίζονται στη δομή Ρύθμιση-Θέση-Ελεγκτής.

Τα υπολογισμένα αποτελέσματα οπτικοποιούνται και παρουσιάζονται σε πίνακα ελέγχου. Επιπλέον, παρουσιάζονται επιλεγμένα αποτελέσματα από την ΚΠ του EnterMode.

Είναι αυτονόητο ότι κάθε μία από τις παραπάνω ιδέες πρέπει να εξεταστεί σε βάθος, να δοκιμαστεί για συνάφεια, εγκυρότητα, αντοχή και πάνω απ' όλα: καταλληλότητα για τον σκοπό. Περιμένουμε η ανάλυση μαθησιακών δεδομένων να παρέχει σημαντικές πληροφορίες τόσο για ατομικές όσο και για συλλογικές διαδικασίες μάθησης και, με αυτόν τον τρόπο, να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε καλύτερα τον αντίκτυπο της πρακτικής άσκησης EnterMode.





## 12.Υλοποίηση του μοντέλου πρακτικής άσκησης

Για την υλοποίηση του μοντέλου πρακτικής άσκησης EnterMode απαιτούνται κάποιες διαδικασίες. Αυτές παρουσιάζονται στο παρακάτω σχήμα:

**Σχήμα 5: Διαδικασίες πρακτικής άσκησης EnterMode**





Το μοντέλο πρακτικής άσκησης EnterMode ξεκινά με κάλεσμα σε φοιτητές και εταιρείες από το γραφείο πρακτικής άσκησης του ΑΕΙ, μετά από τον ορισμό των κριτηρίων επιλογής φοιτητών και εταιρειών από τον Ακαδημαϊκό Υπεύθυνο και την προετοιμασία των απαραίτητων εγγράφων.

Μετά την τελική επιλογή φοιτητών και εταιριών που θα συμμετέχουν στην πρακτική άσκηση του EnterMode, το γραφείο πρακτικής άσκησης του ΑΕΙ τούς ταιριάζει μεταξύ τους με τη συμμετοχή του ακαδημαϊκού υπεύθυνου. Κάθε πανεπιστήμιο πρέπει να αποφασίσει πόσοι φοιτητές μπορούν να υιοθετήσουν το μοντέλο ανάλογα με τη δομή του και τον χρόνο που μπορούν να αφιερώσουν για να προετοιμάσουν και να βοηθήσουν τους ασκούμενους και τις εταιρείες.

Ακολουθεί η ανάπτυξη του σχεδίου της πρακτικής άσκησης, όπου οι φοιτητές και η εταιρεία συνεργάζονται για να καθορίσουν την πρόκληση της πρακτικής άσκησης και τα μαθησιακά αποτελέσματα. Τα τελευταία θα βασίζονται στο πλαίσιο EntreComp και θα έχουν ως στόχο συγκεκριμένες δεξιότητες. Επιπλέον, ο σχεδιασμός της πρακτικής άσκησης θα έχει ως γνώμονα τη χρήση των αποτελεσμάτων του πλαισίου EntreComp, προωθώντας συγκεκριμένες προκλήσεις που έχουν ως στόχο τις επιχειρηματικές δεξιότητες που αναγνωρίζει το πλαίσιο. Η υλοποίηση της μάθησης με βάση την πρόκληση διευκολύνει την απόκτηση επιχειρηματικών δεξιοτήτων και δεξιοτήτων, καθώς και την αναβάθμισή τους στο επόμενο επίπεδο προόδου. Η πρόκληση είναι μία ανοικτή πρόταση, βασισμένη σε μία πραγματική κατάσταση της εταιρείας. Μπορεί να είναι ένα πρόβλημα, ένα νέο πρόγραμμα, ένα νέο προϊόν κλπ. Οι προκλήσεις αυτές πρέπει να αναγνωρίζονται από τους μέντορες και να ενισχύονται μέσω της χρήσης ανάλυσης μαθησιακών δεδομένων, υπηρεσιών επιχειρηματικής επώασης και ενός παιχνιδιού σοβαρού σκοπού. Το σχέδιο της πρακτικής άσκησης υποβάλλεται προς έγκριση στον ακαδημαϊκό υπεύθυνο, ο οποίος, μαζί με το γραφείο πρακτικής άσκησης, συντάσσει την εκπαιδευτική σύμβαση. Η σύμβαση αυτή πρέπει να υπογραφεί κι από τα τρία μέρη που συμμετέχουν στην πρακτική άσκηση: Τον αντιπρόσωπο του ΑΕΙ, τον αντιπρόσωπο της εταιρείας και τον φοιτητή.

Κατά τη διάρκεια της άσκησης εφαρμόζεται η μάθηση με βάση την πρόκληση. Η πρακτική άσκηση χωρίζεται σε τρεις φάσεις – Δέσμευση, Διερεύνηση και Υλοποίηση. Οι εταιρείες που εφαρμόζουν την επιχειρηματική πρακτική άσκηση αναλαμβάνουν ρόλο «θερμοκοιτίδων» και βοηθούν τους φοιτητές να αναπτύσσουν τις δικές τους ιδέες, με βάση την εκάστοτε πρόκληση. Επιπλέον, όσο διαρκεί η άσκηση οι φοιτητές θα προσκληθούν να συμμετέχουν σε ένα παιχνίδι σοβαρού σκοπού, το οποίο θα συμπληρώσει τις δραστηριότητες που προωθούν την απόκτηση επιχειρηματικών δεξιοτήτων.

Μετά το πέρας της πρακτικής άσκησης διεξάγεται η τελική αξιολόγηση από τον μέντορα και τον ακαδημαϊκό υπεύθυνο. Αυτοί αξιολογούν τα μαθησιακά αποτελέσματα, την όλη υλοποίηση της πρακτικής άσκησης, τις θεωρητικές και πρακτικές γνώσεις που αποκτήθηκαν κλπ. Παράλληλα, οι φοιτητές αυτοαξιολογούνται με προκαθορισμένη μέθοδο και εργαλείο σχετικά με τις επιχειρηματικές δεξιότητες που απέκτησαν. Ο μέντορας εξετάζει τα αποτελέσματα της αυτοαξιολόγησης και παρέχει επικοινωνιακή κριτική και συστάσεις στον φοιτητή.

Ανατρέξτε στον οδηγό του EnterMode για λεπτομέρειες αναφορικά με τις συγκεκριμένες δράσεις σε κάθε στάδιο της πρακτικής άσκησης καθώς και για τα αντίστοιχα πρότυπα.





## 13. Βιωσιμότητα του μοντέλου πρακτικής άσκησης EnterMode

Όπως έχουμε δει, βασικός στόχος του μοντέλου πρακτικής άσκησης EnterMode είναι να βελτιώσει το πνεύμα επιχειρηματικότητας των φοιτητών και να τονώσει τα ενδιαφέροντα τους μετατρέποντας τις ιδέες τους σε πράξεις. Άλλος ένα πυλώνας του μοντέλου είναι να ενθαρρύνει τα Ιδρύματα Ανώτερης Εκπαίδευσης και τις εταιρείες να επικυρώνουν και να διασφαλίζουν τη βιωσιμότητα του μοντέλου.

Όπως δηλώνεται στο πλαίσιο EnterComp, επιχειρηματικότητα σημαίνει να εκμεταλλευόμαστε ευκαιρίες και να υλοποιούμε ιδέες ώστε να τις μεταμορφώνουμε σε αξία για άλλους. Η παραγόμενη αξία μπορεί να είναι οικονομική, πολιτισμική ή κοινωνική (FFE-YE, 2012). Συνεπώς, το μοντέλο EnterMode γεφυρώνει τον κόσμο της εκπαίδευσης και αυτόν της εργασίας, με τους τελικούς αποδέκτες να είναι οι φοιτητές.

Όπως διαπιστώθηκε στο πρόσφατο Συμπόσιο Μαθητείας που οργάνωσε ο OECD και το Cedefop<sup>7</sup>, η μάθηση με βάση την εργασία για την ανάπτυξη εγκάρσιων δεξιοτήτων είναι μία από τις νέες μεγάλες τάσεις στον τομέα της μάθησης με βάση την εργασία. Με τις νέες δεξιότητες να έχουν όλο και μεγαλύτερη ζήτηση στον κόσμο, η ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων είναι κρίσιμη για τους φοιτητές. Το μοντέλο πρακτικής άσκησης EnterMode που προτείνουμε είναι μια αποτελεσματική προσέγγιση που μπορεί να ενσωματωθεί εύκολα στα υπάρχοντα προγράμματα πρακτικής άσκησης, καθώς δεν απαιτεί σημαντική οικονομική επένδυση. Παρόλα αυτά, χρειάζεται επένδυση για την ανάπτυξη των ικανοτήτων των ακαδημαϊκών υπαλλήλων, των μεντόρων των εταιρειών και στη δημιουργία Κοινότητας Πρακτικής για όλα τα εμπλεκόμενα μέρη.

Ακολουθούν οι προϋποθέσεις για την προσαρμογή, επιτυχία και βιωσιμότητα του μοντέλου:

### *Σε οργανωτικό επίπεδο*

- Παροχή κινήτρου στο ΑΕΙ ούτως ώστε να υιοθετήσει το πρόγραμμα και να προσθέσει την επιχειρηματική εκπαίδευση στο ισχύον πρόγραμμα πρακτικής άσκησης.
- Δημιουργία δικτύου εταιρειών που συμφωνούν να συμμετέχουν στο EnterMode προσφέροντας ευκαιρίες πρακτικής άσκησης υψηλής ποιότητας στους φοιτητές.
- Επιλογή των εταιρειών που θα συμμετέχουν. Βασικό κριτήριο είναι η δέσμευσή τους να προσφέρουν επιχειρηματική επώαση στους φοιτητές, π.χ. καθοδήγηση, στήριξη, δικτύωση και τους απαραίτητους πόρους για την ολοκλήρωση του προγράμματος.
- Ενίσχυση της αποτελεσματικότητας των συμμετεχόντων ακαδημαϊκών υπαλλήλων και των μεντόρων των εταιρειών μέσω της Κοινότητας Πρακτικής και ειδικών σεμιναρίων στο διαδίκτυο και αλλού.

### *Σε προσωπικό επίπεδο*

---

<sup>7</sup> 2019 συμπόσιο του Cedefop και του OECD: Τα επόμενα βήματα της μαθητείας, Παρίσι, 7/10/2019. Πηγή: <https://www.cedefop.europa.eu/en/events-and-projects/events/2019-joint-cedefop-and-oecd-symposium-next-steps-apprenticeship-0>





- Κινητοποίηση και ενεργός συμμετοχή όλων των εμπλεκομένων μερών, δηλαδή του ακαδημαϊκού προσωπικού, των μεντόρων της εταιρείας και των φοιτητών.
- Επιλογή φοιτητών, αφού πρώτα ενθαρρυνθούν να συμμετέχουν.
- Συνεχής συνεργασία ανάμεσα στον ακαδημαϊκό υπεύθυνο, τον μέντορα της εταιρείας και τον φοιτητή.
- Αξιολόγηση των επιτευγμάτων των φοιτητών και συνεχής βελτίωση του EnterMode.

Οι εταίροι του EnterMode, μέσω της Κοινότητας Πρακτικής, διατίθενται να παρέχουν καθοδήγηση και στήριξη στα ΑΕΙ που θέλουν να εφαρμόσουν το μοντέλο στα ιδρύματά τους. Η διεύρυνση της ΚΠ με περισσότερα ΑΕΙ και εταιρείες θα επιτρέψει τη δημιουργία ενός δικτύου πολλαπλών κόμβων, προσθέτοντας αξία για όλους. Τα ΑΕΙ επωφελούνται από το ευρύ δίκτυο και τη συμμετοχή των εταιρειών, όχι μόνο στην περιοχή τους, αλλά και στο εξωτερικό. Οι εταιρείες επωφελούνται από τη συνεργασία τους με διάφορα ΑΕΙ ανά την Ευρώπη, προσελκύοντας φοιτητές που μπορούν να προσθέσουν αξία στη λειτουργία τους και στις καθημερινές τους δραστηριότητες.

Συμπληρωματικά και προκειμένου να διασφαλιστεί η βιωσιμότητα του μοντέλου, οι συνέταιροι θα επισημαίνουν τις καλές πρακτικές, οι οποίες θα απορρέουν από την υλοποίηση των πρακτικών ασκήσεων EnterMode. Άλλα μέσα μέσω των οποίων μπορεί να διασφαλιστεί η διασπορά των αποτελεσμάτων του προγράμματος είναι τα βίντεο, αναρτήσεις σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης, νέες κυκλοφορίες, άρθρα και πληροφοριακή ύλη, τα οποία θα διανέμονται σε εταιρείες και άλλα ΑΕΙ. Επιπλέον, τα ΑΕΙ θα εκμεταλλεύονται το δίκτυο αποφοίτων τους για να ενημερώνουν τους μέλλοντες φοιτητές για τα οφέλη της πρακτικής άσκησης EnterMode. Συμπεριλαμβάνοντας περισσότερες εταιρείες και φοιτητές σε προγράμματα πρακτικής άσκησης που έχουν ως στόχο τη βελτίωση των επιχειρηματικών δεξιοτήτων των φοιτητών, η κουλτούρα των ΑΕΙ όσον αφορά στις πρακτικές ασκήσεις θα αλλάξει και όλο και πιο πολλά ιδρύματα αναμένεται να υιοθετήσουν το μοντέλο EnterMode.

Βασικός μας στόχος είναι η εφαρμογή του μοντέλου EnterMode ως πρότυπο σχεδιασμού όλων των μελλοντικών πρακτικών ασκήσεων στα Πανεπιστήμια που θα συμμετέχουν στο πρόγραμμα. Μέσω της διασποράς του, οραματιζόμαστε την εξάπλωση του μοντέλου και τη διεύρυνση της εφαρμογής του από άλλα Ιδρύματα Ανώτερης Εκπαίδευσης στην Ευρώπη, τα οποία θέλουν επίσης να μετεξελιχθούν τα προγράμματα πρακτικής άσκησης τους. Πιστεύουμε ότι οι φοιτητές θα αποκτήσουν επιχειρηματικές δεξιότητες και θα επηρεαστεί θετικά η ζωή τους και η μελλοντική καριέρα τους. Αυτό το γεγονός θα διασφαλίσει και την βιωσιμότητα του μοντέλου.





## Βιβλιογραφία

Bacigalupo, M., Kampylis, P., Punie, Y., Van den Brande, G. (2016). *EntreComp: The Entrepreneurship Competence Framework*. Luxembourg: Publication Office of the European Union; EUR 27939 EN; doi:10.2791/593884. Διαθέσιμο στο <http://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC101581/Ifna27939enn.pdf>

Biggs, J.B. (2003). *Teaching for quality learning at university* (second edition). Buckingham: Open University Press/Society for Research into Higher Education.

Calloway, D., & Beckstead, S.M. (1995). Reconceptualising internships in management education. *Journal on Management Education*, 19, 326- 341.

Calvo M., Alonso-Fernández C., Freire M., Martínez-Ortiz I., Fernández-Manjón B. (2018). *Making understandable Game Learning Analytics for teachers*, Zenodo 1250767, DOI: 10.5281.

Cedefop (2012). Curriculum reform in Europe: the impact of learning outcomes. Luxembourg: Publications Office. *Cedefop research paper*; No 29. <http://www.cedefop.europa.eu/en/publications-and-resources/publications/5529>

Cedefop (2017). *Defining, writing and applying learning outcomes: a European handbook*. Luxembourg: Publications Office.

Council of the European Union (2009). Council conclusions of 12 May 2009 on a strategic framework for European cooperation in education and training ('ET 2020'). *Official Journal of the European Union*, C 119/2.

Deterding, S., Khaled, R., Nache, L.E., and Dixon, D. (2011). *Gamification: Toward a Definition*. DOI: 10.1145/1979742.1979575

EnterMode project outputs. (n.d). Ανακτήθηκε στις 29 Ιουνίου, 2020, από <https://entermode.eu/outputs/>.

European Commission (2011). Using learning outcomes: European qualifications framework series: Note 4. Luxembourg: Publications Office. [http://www.cedefop.europa.eu/files/Using\\_learning\\_outcomes.pdf](http://www.cedefop.europa.eu/files/Using_learning_outcomes.pdf)

European Commission (2015). *Employment and Social Developments in Europe 2015*. Luxembourg: Publications Office of the European Union

European Parliament; Council of the EU (2008). Recommendation of the European Parliament and of the Council of 23 April 2008 on the establishment of the European qualifications framework for lifelong learning. *Official Journal of the European Union*, C 111, 6 May 2008, pp. 1-7.

<http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:C:2008:111:0001:0007:EN:PDF>







FFE-YE. (2012). Impact of Entrepreneurship Education in Denmark - 2011. In L. Vestergaard, K. Moberg & C. Jørgensen (Eds.). *Odense: The Danish Foundation for Entrepreneurship - Young Enterprise*.

Fuller, R., & Schoenberger, R. (1991). The gender salary gap: Do academic achievement, internship experience and college major make a difference? *Social Science Quarterly*, 72(4): 715–726.

Greller W., Hoppe U. (2017). *Learning Analytics: Implications for Higher Education*. In: Zeitschrift für Hochschulentwicklung, Jahrgang 12 Nr. 2, 2017.

Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., and Hall, C. (2016). *NMC Horizon Report: 2016 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium.

Klamma R. (2013) Community Learning Analytics – Challenges and Opportunities. In: Wang JF., Lau R. (eds) *Advances in Web-Based Learning – ICWL 2013. ICWL 2013. Lecture Notes in Computer Science*, vol 8167. Springer, Berlin, Heidelberg. Doi: 10.1007/978-3-642-41175-5\_29.

Lang Ch., Siemens G., Wise A., Gasevic D. (2017). *Handbook of Learning Analytics. Society for Learning Analytics Research 2017*. DOI: 10.18608/hla17.

Matthews, C., & Zimmerman, B. B. (1999). Integrating service learning and technical communication: Benefits and challenges. *Technical Communication Quarterly*, 8, 383– 404.

Narayanan, V. K., & Olk, P. M. (2010). Determinants of Internship Effectiveness: An Exploratory Model. *Academy of Management Learning & Education*, 9 (1), 61-80.

Nichols, M., Cator, K., and Torres, M. (2016) *Challenge Based Learner User Guide*. Redwood City, CA: Digital Promise.

Preisinger-Kleine, R. (2013) An Analytical Quality Framework for Learning Cities and Regions, *International Review of Education*, 59, 521–538.

Renganathan, S., Abdul Karim, Z.A., & Chong, S. L. (2012). Students' perception of industrial internship programme. *Education + Training*, 54 (2/3), 180-191.

Rothman, M. (2003). Internships: Most and least favored aspects among a business school sample. *Psychological Reports*, 93, 921–924.

Rychen, D. S. & Salganik, L. H. (2000). *Definition and Selection of Key Competencies: Theoretical and Conceptual Foundations*. INES GENERAL ASSEMBLY 2000. Retrieved from <http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseco/en/index/02.parsys.69356.downloadList.26477.DownloadFile.tmp/2000.desecocontrib.inesg.a.pdf>

Sanchez-Cardona I., Sanchez-Lugo J., Velez-Gonzalez J. (2012). Exploring the potential of communities of practice for learning and collaboration in a higher education context. In: *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 46 (2012) 1820 – 1825.





University of Ioannina (2019). *Background Study: Entrepreneurial education in HE in partner's countries, entrepreneurial skills required by HE students, framework for internships*. Retrieved from <http://entermode.eu/outputs/>

Wenger E. (2010) *Communities of Practice and Social Learning Systems: the Career of a Concept*. In: Blackmore C. (eds) *Social Learning Systems and Communities of Practice*. Springer, London

Wenger, E., McDermott, R. and Snyder, W. (2002). *Cultivating Communities of Practice: A Guide to Managing Knowledge*. Harvard Business School Press.

Wenger-Trayner, E. and Wenger-Trayner, B. (2015). *Introduction to communities of practice: A brief overview of the concept and its uses*. Grass Valley, CA: Wenger-Trayner

2019 συμπόσιο του Cedefop και του OECD: Τα επόμενα βήματα της μαθητείας. (χ.η.). Ανακτήθηκε στις 29 Ιουνίου, 2020 από <https://www.cedefop.europa.eu/en/events-and-projects/events/2019-joint-cedefop-and-oecd-symposium-next-steps-apprenticeship-0>





## Λεξικό όρων

Όρος	Ορισμός
<b>EntreComp</b>	Το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Δεξιοτήτων (EntreComp) καθορίζει την επιχειρηματικότητα ως δεξιότητα. Το EntreComp είναι ένα κοινό πλαίσιο αναφοράς που αναγνωρίζει 15 δεξιότητες σε τρεις βασικές περιοχές, τα οποία περιγράφουν την έννοια της επιχειρηματικότητας.
<b>GDPR:</b>	Ο Γενικός Κανονισμός για την Προστασία Δεδομένων (GDPR) είναι κανονισμός της νομοθεσίας της ΕΕ σχετικά με την προστασία των δεδομένων και των προσωπικών στοιχείων κάθε πολίτη της Ευρωπαϊκής Ένωσης (ΕΕ) και του Ευρωπαϊκού Οικονομικού Χώρου (ΕΟΧ).
<b>Ακαδημαϊκός υπεύθυνος των ΑΕΙ</b>	Ο καθηγητής που είναι ακαδημαϊκά υπεύθυνος για την πρακτική άσκηση
<b>Ανάλυση μαθησιακών δεδομένων</b>	Η μέτρηση, συγκέντρωση, ανάλυση και αναφορά δεδομένων φοιτητών και των πλαισίων τους, με στόχο την κατανόηση και βελτιστοποίηση της μάθησης και των περιβαλλόντων στα οποία λαμβάνει χώρα αυτή.
<b>Ανώτερο Εκπαιδευτικό Ίδρυμα</b>	Ανώτερο Εκπαιδευτικό Ίδρυμα (ΑΕΙ). Όρος που χρησιμοποιείται στην Ευρώπη για να περιγράψει οργανισμούς που παρέχουν ανώτατη, μεταδευτεροβάθμια, ή τριτοβάθμια εκπαίδευση.
<b>Ασκούμενος</b>	Μαθητής που εργάζεται προκειμένου να αποκτήσει εργασιακή εμπειρία ή να πάρει μια διαπίστευση.
<b>Γραφείο Διεθνών Σχέσεων</b>	Η υπηρεσία ενός πανεπιστημίου που είναι αρμόδια για την ανάπτυξη και τον συντονισμό των διεθνών δραστηριοτήτων φοιτητών και υπαλλήλων. Συμπεριλαμβάνεται η παροχή στήριξης και σχολιασμού της κινητικότητας φοιτητών και υπαλλήλων στη διεύθυνση του πανεπιστημίου.
<b>Γραφείο Πρακτικής άσκησης</b>	Ειδικό γραφείο των ΑΕΙ που διαχειρίζεται διοικητικά την πρακτική άσκηση.





<b>Γραφείο καριέρας</b>	Τα γραφεία ή οι υπηρεσίες καριέρας, δημοφιλή σε πανεπιστήμια, είναι υπηρεσίες που βοηθούν τον καθένα να πάρει ενημερωμένες αποφάσεις καριέρας. Μπορεί να διατηρούν συλλογές βιβλίων με συστάσεις, περιοδικών, εφημερίδων και ενημερωτικών δελτίων για την απασχόληση. Παρέχουν πληροφορίες για τις επιλογές απασχόλησης, τις νέες δουλειές, τους μισθούς, προπτυχιακά και μεταπτυχιακά προγράμματα, τη σύνταξη βιογραφικού, τις συνεντεύξεις και άλλα.
<b>Γραφείο Πρακτικής Άσκησης</b>	Η υπηρεσία πανεπιστημίου που είναι αρμόδια για την ανάπτυξη, διαχείριση και υλοποίηση προγραμμάτων πρακτικής άσκησης για τους φοιτητές του.
<b>Δεξιότητα</b>	Σύνολο αποδείξιμων γνώσεων, ικανοτήτων και συμπεριφορών που επιτρέπουν και βελτιώνουν την αποτελεσματικότητα ή την απόδοση σε μία δουλειά.
<b>Εμπειρική μάθηση</b>	Το να μαθαίνει κανείς μέσω των εμπειριών του. Πιο συγκεκριμένα «μαθαίνω αναλογιζόμενος τις πράξεις μου». Η πρακτική μάθηση μπορεί να είναι μια μορφή εμπειρικής μάθησης, αλλά δεν συμπεριλαμβάνει απαραίτητα τον στοχασμό των μαθητών σχετικά με το προϊόν τους.
<b>Επιχειρηματικές δεξιότητες</b>	Μια γκάμα τεχνικών, διαχειριστικών και προσωπικών δεξιοτήτων που χρειάζονται για επιτυχημένη επιχειρηματική δραστηριότητα.
<b>Επιχειρηματική νοοτροπία</b>	Μια νοοτροπία, ένας τρόπος σκέψης που προσανατολίζει τις ενέργειες προς επιχειρηματικές δραστηριότητες και αποτελέσματα.
<b>Επιχειρηματική Επώαση</b>	Συνδυασμός διαδικασιών ανάπτυξης επιχειρήσεων, υποδομών και ανθρώπων που αποσκοπούν στην ενίσχυση και στην ανάπτυξη νέων και μικρών επιχειρήσεων, στηρίζοντάς τις στα πρώτα στάδια ανάπτυξής τους.
<b>Καθοδήγηση</b>	Σύστημα ημι-δομημένης καθοδήγησης, όπου κάποιος μοιράζεται τις γνώσεις, τις δεξιότητες και τις εμπειρίες του προκειμένου να βοηθήσει άλλους να προοδεύσουν στις ζωές και στις καριέρες τους.
<b>Κατανεμημένη κοινωνική μάθηση</b>	Θεωρία μαθησιακής διαδικασίας και κοινωνικής συμπεριφοράς που προτείνει ότι νέες συμπεριφορές μπορούν να αποκτηθούν παρατηρώντας και μιμούμενοι άλλους. Δεν απαιτείται αλληλεπίδραση πρόσωπο με πρόσωπο, παρά βασίζεται στην κατανομή πόρων στο εύρος του δικτύου.
<b>Κοινότητα Πρακτικής (ΚΠ)</b>	Ομάδα ανθρώπων που μοιράζονται την ίδια τέχνη ή επάγγελμα και βελτιώνονται σε αυτή μέσω της τακτικής αλληλεπίδρασής τους.
<b>Μάθηση με βάση την πρόκληση:</b>	Συnergατικό πλαίσιο μάθησης δια μέσω επίλυσης πραγματικών προβλημάτων.





<b>Μάθηση στην πράξη</b>	Μια πρακτική προσέγγισης της μάθησης. Οι μαθητές αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον τους προκειμένου να προσαρμοστούν και να μάθουν. Γνωστή και ως «Μαθαίνω κάνοντας».
<b>Μέντορας</b>	Ένα πιο έμπειρο άτομο με περισσότερες γνώσεις, που καθοδηγεί ένα άτομο με λιγότερες εμπειρίες και γνώσεις (μαθητευόμενος). Ο μέντορας μπορεί να μοιράζεται με τον μαθητευόμενο πληροφορίες για την πορεία της καριέρας του, καθώς και να του παρέχει καθοδήγηση, κίνητρο, συναισθηματική στήριξη και να είναι πρότυπο. Ο μέντορας μπορεί να βοηθήσει στην εξερεύνηση καριερών, στην ανάθεση στόχων, στην ανάπτυξη επαφών και στον εντοπισμό πόρων.
<b>Οργανισμός αφετηρίας</b>	Το εκπαιδευτικό ίδρυμα, το ΑΕΙ, που αναλαμβάνει να στείλει τον φοιτητή στον οργανισμό υποδοχής/φιλοξενίας (εταιρεία) για να κάνει την πρακτική του άσκηση.
<b>Οργανισμός υποδοχής</b>	Ο οργανισμός (εταιρεία) που αναλαμβάνει να φιλοξενήσει τον φοιτητή που κάνει την πρακτική του άσκηση.
<b>Οργανωτική μάθηση</b>	Η διαδικασία δημιουργίας, διατήρησης και μετάδοσης της γνώσης εντός ενός οργανισμού.
<b>Παιχνιδοποίηση</b>	Η παιχνιδοποίηση είναι η χρήση στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών σε πλαίσια αναφοράς που δεν έχουν σχέση με παιχνίδια.
<b>Πρακτική Άσκηση</b>	Περίοδος εργασιακής εμπειρίας που προσφέρει ένας οργανισμός σε έναν νεαρό εργάτη για περιορισμένο χρονικό διάστημα.
<b>Παιχνίδι σοβαρού σκοπού</b>	Το παιχνίδι σοβαρού σκοπού συνδυάζει την παιχνιδοποίηση και την τεχνολογία σε μαθησιακό πλαίσιο. Ο βασικός του σκοπός δεν είναι απλά η διασκέδαση. Το επίθετο «σοβαρό» σηματοδοτεί τη χρήση του όρου σε βιομηχανίες όπως αυτή της εκπαίδευσης, της επιστημονικής έρευνας, της υγείας, της διαχείρισης εκτάκτων αναγκών, του αστικού σχεδιασμού, της μηχανικής και της πολιτικής. Εντός των πλαισίων του παρόντος μοντέλου, αφορά σε επιχειρηματικές δεξιότητες.
<b>Υπεύθυνος Ανθρώπινου Δυναμικού</b>	Ο υπεύθυνος για το ανθρώπινο δυναμικό μιας επιχείρησης
<b>Φοιτητής</b>	Φοιτητής των ΑΕΙ που κάνει την πρακτική του άσκηση





## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ: Μοντέλο εξ αποστάσεως πρακτικής άσκησης Enter Mode

### Εισαγωγή

Το Μοντέλο εξ αποστάσεως πρακτικής άσκησης EnterMode είναι συμπληρωματικό του "Μοντέλου πρακτικής άσκησης για την απόκτηση επιχειρηματικής νοοτροπίας και δεξιοτήτων», που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου EnterMode Erasmus+. Το προσαρμοσμένο αυτό μοντέλο αναπτύχθηκε ως απάντηση στην πανδημία Coronavirus, η οποία προκάλεσε περιορισμούς ταξιδιού και αναγκαστικά μέτρα κοινωνικής απόστασης. Ως αποτέλεσμα, πολλά από τα Ανώτατα Ακαδημαϊκά Εκπαιδευτικά Ιδρύματα (ΑΕΙ) που αποτελούν μέρος της κοινοπραξίας EnterMode, επέλεξαν να οργανώσουν εξ αποστάσεως πρακτική άσκηση αντί για πρόσωπο με πρόσωπο.

Το Μοντέλο εξ αποστάσεως πρακτικής άσκησης EnterMode περιγράφει τα στοιχεία του Μοντέλου EnterMode που πρέπει να προσαρμοστούν για την πραγματοποίηση πρακτικής άσκησης εξ αποστάσεως. Για πρακτικές οδηγίες σχετικά με τον τρόπο εφαρμογής του Μοντέλου για εξ αποστάσεως πρακτικές ασκήσεις EnterMode, καθώς και επιτυχημένες ιστορίες από την εφαρμογή του μοντέλου EnterMode κατά τη διάρκεια εξ αποστάσεως πρακτικών ασκήσεων, μπορείτε να ανατρέξετε στον "Οδηγό του Μέντορα EnterMode", ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ VIII.

### Τι είναι η εξ αποστάσεως Πρακτική Άσκηση;

Οι εξ αποστάσεως πρακτικές ασκήσεις μπορούν να οριστούν ως πρακτικές που πραγματοποιούνται χωρίς τη φυσική παρουσία του ασκούμενου στην εταιρεία, όπου πραγματοποιείται η πρακτική άσκηση. Ένα εξ αποστάσεως πρόγραμμα πρακτικής άσκησης μπορεί να οργανωθεί εξ αποστάσεως μέσω τηλεργασίας, ο ασκούμενος εργάζεται από το σπίτι και επικοινωνεί με τον μέντορα και τους συναδέλφους του μέσω ψηφιακών μέσων, ή συνδυαστικά, με εναλλασσόμενες περιόδους φυσικής παρουσίας και απομακρυσμένης εργασίας.

Μια εξ αποστάσεως πρακτική άσκηση επιτρέπει στους/ις φοιτητές/τριες να αποκτήσουν εργασιακή εμπειρία και να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους σε ένα απομακρυσμένο περιβάλλον, ενώ όταν πραγματοποιηθεί με σωστό τρόπο μπορεί να είναι μια ικανοποιητική εμπειρία τόσο για τους/ις φοιτητές/τριες όσο και για την εταιρεία.

Παραδείγματα εξ' αποστάσεως πρακτικών ασκήσεων

Α) Ένα παράδειγμα πρακτικής άσκησης που έγινε εξ αποστάσεως, είναι το παράδειγμα της Chiara G. που εργάστηκε ως ασκούμενη σε μία από τις εταιρείες της





κοινοπραξίας EnterMode, την IDEC SA. Η Chiara ήταν φοιτήτρια γλωσσολογίας και διεθνών σχέσεων από πανεπιστήμιο της Ιταλίας, η οποία ήρθε στην IDEC στην Ελλάδα για να εργαστεί για τρεις μήνες εξ αποστάσεως από το Φεβρουάριο έως τον Μάιο του 2020. Στην Chiara δόθηκαν καθήκοντα για τη δημιουργία περιεχομένου για τα social media, την προετοιμασία παραδοτέων έργων κ.λπ. Επιπλέον, της ζητήθηκε να συμπληρώσει ορισμένα μέρη που σχετίζονταν με προτάσεις που θα υποβάλλονταν στην Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Έπρεπε να ασχοληθεί με την εύρεση εταιριών από άλλες χώρες, όπως και με το να ασχοληθεί με τη διαχείριση έργων.

Στα μέσα Μαρτίου, η καραντίνα επιβλήθηκε στην Ελλάδα λόγω του κορονοϊού και οι εταιρείες κλήθηκαν να εφαρμόσουν τηλεργασία σε μεγάλη κλίμακα. Στη Chiara δόθηκε όλος ο απαραίτητος εξοπλισμός (φορητός υπολογιστής, οθόνη, ακουστικό, ποντίκι) και λογισμικό για διαδικτυακή συνεργασία (Microsoft Teams), ώστε να μπορεί να συνεχίσει την πρακτική της άσκηση από το σπίτι.

Κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως πρακτικής άσκησης, η Chiara ήταν πάντα σε θέση να επικοινωνεί με τους συναδέλφους της μέσω διαδικτυακών πλατφορμών συνεργασίας, όπως το Skype, το Microsoft Teams και το zoom. Της δόθηκαν νέα καθήκοντα και ο μέντορας της από την εταιρεία παρακολουθούσε την πρόοδό της σε εβδομαδιαία βάση. Κάθε Παρασκευή διοργανώνονταν μια τηλεδιάσκεψη, όπου όλοι οι συνάδελφοι είχαν την ευκαιρία να μιλήσουν μεταξύ τους, να παρουσιάσουν το έργο που έγινε την προηγούμενη εβδομάδα και να εκφράσουν τις προσδοκίες τους σχετικά με τη μελλοντική εργασία. Η Chiara κατάφερε να ολοκληρώσει επιτυχώς την πρακτική της και να αναπτύξει τις δεξιότητές της.

Β) Ένα άλλο παράδειγμα εξ αποστάσεως πρακτικής άσκησης ήταν αυτό του Antonio G. μεταπτυχιακού φοιτητή στο Global Marketing and Comparative International Relations από την Ιταλία, ο οποίος ξεκίνησε την πρακτική του άσκηση τον Σεπτέμβριο του 2020, μετά την έναρξη της πανδημίας.

Η κύρια διαφορά σε αυτήν την περίπτωση ήταν ότι οι φοιτητές δεν είχαν την ευκαιρία να αρχίσουν να εργάζονται στο γραφείο και μετά να συνεχίσουν την πρακτική τους εξ αποστάσεως. Αντίθετα, ο Antonio G. ξεκίνησε την πρακτική του εξ αποστάσεως (διαδικτυακά).

Πριν από την πρακτική άσκηση, στο φοιτητή δόθηκε πάλι όλος ο απαραίτητος εξοπλισμός (τόσο υλικό όσο και λογισμικό), ο οποίος θα του επέτρεπε να εργαστεί εξ αποστάσεως κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης του.

Η πρακτική άσκηση ξεκίνησε με ένα διαδικτυακό καλωσόρισμα από τον διευθυντή της εταιρείας και τον μέντορα του φοιτητή, ο οποίος παρουσίασε την εταιρεία στο φοιτητή και του εξήγησε τα καθήκοντα και τις ευθύνες του κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης. Στη συνέχεια οργανώθηκε μια δεύτερη συνάντηση, για να γνωρίσει και το υπόλοιπο προσωπικό της εταιρείας και να τον κάνει να νιώσει μέρος της ομάδας.

Κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης, στο φοιτητή δόθηκαν νέα καθήκοντα από τον μέντορα της εταιρείας και το υπόλοιπο προσωπικό της εταιρείας. Οι εργασίες





εξηγούνταν στο φοιτητή, διαδικτυακά, μέσω άμεσης συνομιλίας, email και διαδικτυακών συναντήσεων. Για κάθε εργασία, στο φοιτητή δόθηκαν οι απαραίτητες πληροφορίες και τα εργαλεία, τα οποία θα βοηθούσαν την ολοκλήρωσή του (π.χ. Πρότυπα, βιβλιογραφία, προηγούμενα έργα κλπ) Κάθε εβδομάδα ο φοιτητής συναντιόταν με το μέντορα της εταιρείας, προκειμένου να κάνει μια επισκόπηση των εργασιών που ολοκληρώθηκαν και να συζητήσει τα προβλήματα ή τις ερωτήσεις που μπορεί να είχε.

Κατά τη διάρκεια της πρακτικής άσκησης του, ο φοιτητής είχε την ευκαιρία να επισκεφτεί το γραφείο, καθώς η τηλεργασία εκ περιτροπής εφαρμόστηκε και συναντήθηκε με μερικούς από τους συναδέλφους του πρόσωπο με πρόσωπο. Γενικά, ζητήθηκε από το φοιτητή να εργάζεται από το γραφείο 5-10 ημέρες το μήνα και μόνο εάν δεν είχε συμπτώματα. Η επικοινωνία με άλλους συναδέλφους κατά τη διάρκεια αυτών των ημερών, συνέχισε να πραγματοποιείται εξ αποστάσεως, μέσω της διαδικτυακής πλατφόρμας επικοινωνίας που χρησιμοποίησε η εταιρεία.

Συγκρίνοντας την πρακτική άσκηση του φοιτητή Antonio G. με αυτή της Chiara G, διαπιστώσαμε ότι στη δεύτερη περίπτωση, όπου η πρακτική άσκηση ξεκίνησε εξ αποστάσεως από την αρχή, ο φοιτητής δεν ανέπτυξε τις ίδιες σχέσεις με τους συναδέλφους του. Η πρακτική άσκηση φαινόταν πιο μακρινή και ο φοιτητής αντιμετώπισε δυσκολίες στην επικοινωνία με άτομα που δεν είχε ξαναδεί, είτε σε προσωπικό είτε σε επαγγελματικό επίπεδο. Επιπλέον, αφού εξετάσαμε ολόκληρη την πρακτική άσκηση, μπορέσαμε να δούμε ότι ο Antonio G. κατάφερε να ολοκληρώσει λιγότερες εργασίες από τους προηγούμενους ασκούμενους που ακολούθησαν την παραδοσιακή μέθοδο πρακτικής άσκησης στο γραφείο.

### **Εξ αποστάσεως πρακτική άσκηση στο Πρόγραμμα Πρακτικής άσκησης EnterMode**

Ο στόχος του μοντέλου πρακτικής άσκησης EnterMode για την απόκτηση επιχειρηματικής νοοτροπίας και δεξιοτήτων είναι να διευκολύνει την απόκτηση επιχειρηματικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων από φοιτητές στην τριτοβάθμια εκπαίδευση, χρησιμοποιώντας μια προσέγγιση βασισμένη στην πρόκληση με στοιχεία gamification. Αυτός ο στόχος δεν αλλάζει ακόμη και αν οι πρακτικές ασκήσεις πραγματοποιούνται εξ αποστάσεως, πράγμα που σημαίνει ότι το μοντέλο EnterMode θα μπορούσε επίσης να εφαρμοστεί σε προγράμματα πρακτικής άσκησης εξ αποστάσεως, χωρίς να αλλάξει τα στοιχεία του, αλλά προσαρμόζοντας τις διαδικασίες.

Τα οφέλη για τα ιδρύματα τριτοβάθμιας εκπαίδευσης (ΑΕΙ) και τις εταιρείες παραμένουν τα ίδια. Για τους φοιτητές θα μπορούσαμε επίσης να προσθέσουμε το όφελος της βελτίωσης των δεξιοτήτων ΤΠΕ, δεδομένου ότι η συμμετοχή τους σε μια εξ αποστάσεως πρακτική άσκηση σημαίνει ότι θα πρέπει να ολοκληρώσουν εργασίες και να εργαστούν χρησιμοποιώντας νέες τεχνολογίες.







Ρόλοι κατά τη διάρκεια των εξ αποστάσεως πρακτικών ασκήσεων

Οι ρόλοι των εμπλεκόμενων σε εξ αποστάσεως προγράμματα πρακτικής άσκησης παραμένουν οι ίδιοι. Και εδώ, η επιτυχία των εξ αποστάσεως πρακτικών ασκήσεων εξαρτάται από την οργάνωση και τον συντονισμό των εμπλεκόμενων ατόμων, μόνο που στη συγκεκριμένη περίπτωση ο συντονισμός και η επικοινωνία γίνεται κυρίως μέσω διαδικτύου.

#### *Φοιτητής/τρια*

Ο κύριος ρόλος του/της φοιτητή/τριας δεν αλλάζει κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως πρακτικής άσκησης EnterMode. Η μόνη διαφορά είναι ότι όλες οι διαδικασίες πρέπει να πραγματοποιούνται μέσω του διαδικτύου, π.χ. ο φοιτητής/τρια πρέπει να υποβάλει αίτηση ηλεκτρονικά στο ΑΕΙ. Επιπλέον, η περαιτέρω επικοινωνία με την εταιρεία φιλοξενίας και τον μέντορα σε όλες τις φάσεις της πρακτικής άσκησης, πρέπει να γίνει μέσω διαδικτυακών μέσων.

#### *Διοικητικός υπάλληλος ΑΕΙ*

Ο διοικητικός υπάλληλος του ΑΕΙ πρέπει, επίσης, να βασίζεται σε διαδικτυακά μέσα, προκειμένου να διευκολύνει τις εξ αποστάσεως πρακτικές ασκήσεις EnterMode. Η επικοινωνία και με τις δύο πλευρές (π.χ. φοιτητές και εταιρείες) για την προετοιμασία των απαραίτητων εγγράφων πρέπει να διεκπεραιωθεί διαδικτυακά (π.χ. ηλεκτρονικό ταχυδρομείο ή διαδικτυακές πλατφόρμες εργασίας). Ο διοικητικός υπάλληλος του ΑΕΙ έχει τον επιπρόσθετο ρόλο να προετοιμάσει τους μέντορες της εταιρείας να κατανοήσουν το ρόλο τους στο εικονικό περιβάλλον. Η εκπαίδευση των μεντόρων της εταιρείας, που οργανώνεται πριν από την πρακτική άσκηση, θα πρέπει να προσαρμοστεί έτσι ώστε να προετοιμάσει τους μέντορες σχετικά με τον τρόπο υλοποίησης των εξ αποστάσεως πρακτικών ασκήσεων. Εκτός από τα ενδεικτικά θέματα που περιγράφονται στον οδηγό των μεντόρων, στην εκπαίδευση των μεντόρων θα πρέπει να προστεθούν επιπλέον θέματα, σχετικά με την διαδικτυακή επικοινωνία, την παρακολούθηση, τη δικτύωση και την παροχή σχολίων.

#### *Ακαδημαϊκός επιβλέπωντας*

Ο ρόλος του ακαδημαϊκού επιβλέποντα δεν χρειάζεται να αλλάξει κατά τη διάρκεια των εξ αποστάσεως πρακτικών ασκήσεων. Η διαφορά και πάλι έγκειται στο ότι η ανατροφοδότηση και η αξιολόγηση που δίνεται από τον ακαδημαϊκό επιβλέποντα θα πρέπει να διευκολυνθεί μέσω του διαδικτύου.

#### *Μέντορας*

Τα κύρια στοιχεία του ρόλου του μέντορα της εταιρείας και πάλι δεν αλλάζουν. Ωστόσο, η εξ αποστάσεως εργασία γίνεται ένα γενικό φαινόμενο που ισχύει και για την πρακτική άσκηση. Αυτό σημαίνει ότι οι μέντορες της εταιρείας πρέπει να προσαρμοστούν για να συνεχίσουν να υποστηρίζουν, να παρακολουθούν και να παρακινούν τους φοιτητές μέσω διαδικτυακών μέσων. Επομένως, η συμμετοχή τους στην εκπαίδευση των μεντόρων, που προσφέρεται από το ΑΕΙ, ενθαρρύνεται ιδιαιτέρως.





### *Υπεύθυνος Ανθρώπινου Δυναμικού (εταιρεία)*

Ο ρόλος του Υπεύθυνου Ανθρώπινου Δυναμικού δεν αλλάζει στην περίπτωση των εξ αποστάσεως πρακτικών ασκήσεων.

### Χαρακτηριστικά της εξ αποστάσεως πρακτικής άσκησης EnterMode

The characteristics of the EnterMode virtual internships are slightly modified. In particular:

#### *Μάθηση βάσει Πρόκλησης*

Η μάθηση βάσει πρόκλησης εφαρμόζεται επίσης και κατά τη διάρκεια εξ αποστάσεως πρακτικών ασκήσεων. Κατά τη διάρκεια της φάσης δέσμευσης / προετοιμασίας, η πρόκληση εξακολουθεί να τίθεται από τους μέντορες μαζί με τους φοιτητές, μόνο που στη συγκεκριμένη περίπτωση η συνεργασία και οι συναντήσεις πραγματοποιούνται διαδικτυακά. Η πρόκληση θα πρέπει επίσης να τροποποιηθεί, ώστε ο/η φοιτητής/τρια να είναι σε θέση να την συνεχίσει και να ολοκληρώσει τις εργασίες του/της διαδικτυακά. Σε κάθε περίπτωση, η πρόκληση πρέπει να είναι σχετική με την εταιρεία και το/η φοιτητή/τρια και να στοχεύει στην ανάπτυξη επιχειρηματικών δεξιοτήτων του/της. Το σχέδιο δράσης θα πρέπει επίσης να συζητηθεί με τον μέντορα online και να περιλαμβάνει εργασίες που μπορούν να εκτελεστούν από απόσταση. Οι πόροι που δίνει η εταιρεία στο/η φοιτητή/τρια, καθώς και οι πόροι που κινητοποιεί ο φοιτητής/τρια θα πρέπει επίσης να τροποποιηθούν, έτσι ώστε να ταιριάζουν στο εικονικό πλαίσιο της πρακτικής άσκησης.

Η παρακολούθηση και η αξιολόγηση της προόδου των φοιτητών δεν πρέπει να παραμεληθεί, αλλά θα πρέπει να γίνεται μέσω διαδικτύου. Λόγω διαφορετικών πόρων και προσωπικών εργασιακών περιβαλλόντων στις εξ αποστάσεως πρακτικές ασκήσεις, είναι πιο δύσκολο να εκτιμηθεί πόσο καιρό θα χρειαστεί κάποιος για να ολοκληρώσει μια συγκεκριμένη εργασία. Για το λόγο αυτό, τα μεγαλύτερα έργα πρέπει να χωριστούν σε μικρότερα τμήματα και τα χρονικά ορόσημα θα πρέπει να ορίζονται για κάθε εβδομάδα.

#### *Επιχειρηματική επώαση (Incubation)*

Η δημιουργία ενός περιβάλλοντος για φοιτητές, στο οποίο θα είναι σε θέση να αναπτύξουν τις επιχειρηματικές τους δεξιότητες, είναι απαραίτητη στο πλαίσιο των πρακτικών ασκήσεων EnterMode. Επομένως, ακόμη και στις εξ αποστάσεως πρακτικές ασκήσεις, οι εταιρείες πρέπει να προσφέρουν πόρους και υποστήριξη στους φοιτητές. Η προσωπική ανάπτυξη πρέπει, επίσης, να τονωθεί, καθώς θα υπάρχει η ευκαιρία συνεργασίας με άλλους υπαλλήλους της εταιρείας. Το mentoring είναι ουσιαστικό μέρος της πρακτικής άσκησης EnterMode, το οποίο πρέπει να προσαρμοστεί στις εξ αποστάσεως πρακτικές ασκήσεις.

Οι ασκούμενοι πρέπει να γνωρίσουν την πραγματική ροή εργασίας σε μια εταιρεία. Οι μέντορες οργανώνουν διαδικτυακές συναντήσεις χρησιμοποιώντας το Skype ή παρόμοια





εργαλεία και μοιράζονται την οθόνη τους. Μπορεί επίσης να έχει νόημα να ηχογραφείτε το βίντεο της διαδικτυακής συνάντησης. Οι ασκούμενοι θα μπορούν στη συνέχεια να παρακολουθήσουν το βίντεο με τον δικό τους ρυθμό και, αν είναι απαραίτητο, να επιστρέψουν σε αυτό.

Η καθημερινή επαφή με άλλους υπαλλήλους είναι ένα σημαντικό στοιχείο, όταν κάποιος εργάζεται εξ αποστάσεως, για να αποφευχθεί το αίσθημα απομόνωσης. Οι υπηρεσίες ανταλλαγής άμεσων μηνυμάτων, όπως το Slack, επιτρέπουν την άμεση ανταλλαγή και επικοινωνία με ολόκληρη την ομάδα. Με αυτόν τον τρόπο, οι ασκούμενοι μπορούν να ανταλλάσσουν ιδέες και να αλληλοϋποστηρίζονται στην εργασία. Για ερωτήσεις που προκύπτουν σχετικά με εργασίες, μια προτιμώμενη επιλογή επικοινωνίας πρέπει να συζητηθεί εκ των προτέρων. Είναι σημαντικό οι ασκούμενοι να μην ενοχλούν συνεχώς άλλους υπαλλήλους ή τον μέντορά τους κατά τη διάρκεια της εργασίας τους, αλλά και να μην αισθάνονται αποκλεισμένοι. Από αυτήν την άποψη, τα email μπορεί να είναι προτιμότερα από την άμεση συνομιλία. Αυτό συμβαίνει, επειδή οι ασκούμενοι πρέπει να σκεφτούν περισσότερο πώς να διατυπώσουν το πρόβλημα και την ερώτηση κατά τη σύνταξη του email.

#### *Serious game*

Το EnterMode serious game προσφέρεται στο διαδίκτυο, οπότε δεν υπάρχει ανάγκη προσαρμογής του κατά τη διάρκεια των εξ αποστάσεως πρακτικών.

#### *Κοινότητα Πρακτικής (Community of Practice)*

Η Κοινότητα Πρακτικής EnterMode χρησιμεύει ως μέσο για τη δημιουργία ενός διαδικτυακού δικτύου ΑΕΙ και εταιρειών. Κατά τη διάρκεια της εφαρμογής των εξ αποστάσεως πρακτικών ασκήσεων, η Κοινότητα Πρακτικής θα ξεκινήσει μια εκστρατεία για διεθνή πρακτική άσκηση, η οποία θα περιλαμβάνει περισσότερες πληροφορίες και συζήτηση για εξ αποστάσεως πρακτικές ασκήσεις.

Η εκστρατεία επεκτείνει τις υπάρχουσες δραστηριότητες της σχετικά με το θέμα των εξ αποστάσεως πρακτικών, διευρύνοντας την προβολή των πιθανών ρυθμίσεων στα προγράμματα πρακτικής EnterMode, τα οποία ενδεχομένως θα μπορούσαν να πραγματοποιηθούν. Ο πρωταρχικός ρόλος θα αναληφθεί από τα πανεπιστήμια, τα οποία στο πλαίσιο των διεθνών σχέσεων τους και με την καλή γνώση των πρακτικών στο εξωτερικό μπορούν να φέρουν πλούσια εμπειρία στην κοινότητα.

#### **Προκλήσεις των εξ αποστάσεως πρακτικών ασκήσεων EnterMode**

Τα εξ αποστάσεως προγράμματα πρακτικής άσκησης μπορεί να έχουν πολλά οφέλη για όλα τα εμπλεκόμενα μέρη αλλά μπορεί επίσης να συνεπάγονται και πολλές προκλήσεις. Ειδικότερα:

Οι εξ αποστάσεως πρακτικές ασκήσεις μπορεί να μην είναι κατάλληλες για όλους τους τύπους προγραμμάτων σπουδών και σταδιοδρομίας. Η αλληλεπίδραση πρόσωπο με πρόσωπο είναι συχνά καθοριστικό χαρακτηριστικό μιας εργασίας, όπως για παράδειγμα στις





υπηρεσίες πελατών ή στις κοινωνικές επιστήμες. Επιπλέον, σε ορισμένες περιπτώσεις απαιτείται φυσική παρουσία, για παράδειγμα σε σπουδές μηχανικών.

Η δικτύωση και οι διαπροσωπικές σχέσεις είναι δύσκολες χωρίς την ύπαρξη των προσωπικών αλληλεπιδράσεων. Η συνάντηση ατόμων μόνο μέσω του διαδικτύου και η αλληλεπίδραση μεταξύ τους μέσω ηλεκτρονικών συνομιλιών, δεν προωθεί τη δημιουργία σχέσεων και δεν βοηθά στην ανάπτυξη του δικτύου των φοιτητών. Ένα άλλο ζήτημα είναι ότι οι φοιτητές δεν λαμβάνουν άμεσα σχόλια, αλλά μάλλον θα πρέπει να το ζητήσουν.

Οι εξ αποστάσεως πρακτικές ασκήσεις μπορεί να οδηγήσουν σε έλλειψη δέσμευσης από το φοιτητή. Η έλλειψη φυσικής επαφής και επικοινωνίας καθώς και η έλλειψη της προσωπικής παρακολούθησης μπορεί να οδηγήσει τους φοιτητές στο να μην δεσμευτούν στα καθήκοντά τους.

Οι μέντορες, για να αντιμετωπίσουν τις παραπάνω προκλήσεις, θα πρέπει να βεβαιωθούν ότι οι φοιτητές αισθάνονται ότι είναι μέρος της εταιρείας και ότι η πρακτική άσκηση είναι μια πορεία για αυτο-ανάπτυξη και αυτο-κίνητρο. Για να γίνει αυτό, πρέπει να αφιερωθεί μεγαλύτερος χρόνος για καθοδήγηση και mentoring. Μια καλή επιλογή θα ήταν να οργανωθούν συναντήσεις εικονικής γνωριμίας με μέλη του προσωπικού, όπως εικονικά γεύματα ή συναντήσεις αναφορών προόδου.

### **Συμπεράσματα**

Όπως όλοι γνωρίζουμε, η πανδημία COVID-19 έχει αλλάξει τον τρόπο εργασίας και αλληλεπίδρασης μεταξύ μας. Οι περιορισμοί της καραντίνας και του ταξιδιού έχουν καταστήσει απαραίτητη την εξ αποστάσεως εργασία και στις περισσότερες περιπτώσεις είναι υποχρεωτική. Παρομοίως, οι εξ αποστάσεως πρακτικές επιβλήθηκαν μερικές φορές, καθώς οι χώρες αποφάσισαν να κλείσουν τα σύνορά τους. Ωστόσο, αυτή η κατάσταση μάς έδειξε ότι η εικονική και εξ αποστάσεως εργασία είναι το μέλλον και όλοι πρέπει να προσαρμοστούμε. Ως αποτέλεσμα, οι εξ αποστάσεως πρακτικές ασκήσεις θα οργανωθούν συστηματικά στο μέλλον και προβλέπουμε ότι θα προτιμηθούν τόσο από φοιτητές όσο και από εταιρείες.

Οι εξ αποστάσεως πρακτικές ασκήσεις προσφέρουν πολλά οφέλη για όλους τους εμπλεκόμενους. Οι φοιτητές δεν χρειάζεται να μετεγκατασταθούν για να αποκτήσουν εργασιακή εμπειρία και μπορούν να εξοικονομήσουν χρήματα, αφού δεν απαιτείται ταξίδι. Με αυτόν τον τρόπο η διεθνοποίηση προωθείται, καθώς οι φοιτητές μπορούν να αποκτήσουν εμπειρία από εταιρείες που βρίσκονται σε διαφορετικές χώρες. Επιπλέον, οι εξ αποστάσεως πρακτικές ασκήσεις προσφέρουν ευελιξία, καθώς οι φοιτητές μπορούν να σχεδιάσουν το δικό τους καθημερινό πρόγραμμα. Από την πλευρά των εταιρειών, τα εξ αποστάσεως προγράμματα πρακτικής άσκησης τους προσφέρουν μειωμένο κόστος για εξοπλισμό και πόρους και ταυτόχρονα προσέγγιση σε μια μεγαλύτερη δεξαμενή ταλέντων, για να τις ανακαλύψουν οι εταιρείες.

Από την άλλη πλευρά, οι εξ αποστάσεως πρακτικές ασκήσεις έχουν και κάποια μειονεκτήματα, καθώς δεν είναι κατάλληλες για όλους τους τομείς σπουδών και η απομακρυσμένη εργασία μπορεί να είναι δύσκολη, δεδομένου ότι στερείται άμεσων





σχολίων και απαιτεί αυτο-κίνητρο. Η έλλειψη των καθημερινών αλληλεπιδράσεων μπορεί επίσης να οδηγήσει σε προβλήματα επικοινωνίας και παρεξηγήσεις, ενώ η μεταφορά γνώσης μπορεί να παρεμποδίζεται.

Σε κάθε περίπτωση, είναι αλήθεια ότι οι εξ αποστάσεως πρακτικές ασκήσεις είναι το μέλλον και ο κόσμος της εκπαίδευσης πρέπει να προσαρμοστεί. Επομένως, η κύρια πρόκληση όταν αποφασίζεται η συμμετοχή σε εξ αποστάσεως πρακτικές ασκήσεις, που θα οδηγήσουν επίσης στη βιωσιμότητά τους, είναι να διερευνώνται και να υιοθετούνται τρόποι για την επιτυχή ενσωμάτωση των φοιτητών στην κουλτούρα της εταιρείας, ώστε να αισθάνονται μέρος αυτής, και επομένως να τους προσφέρεται η ευκαιρία να αναπτύξουν όχι μόνο τις τεχνικές αλλά και τις επιχειρηματικές τους δεξιότητες.

