

## **SIMU-Business Games - den forenklede udgave af SIMU-World.**

**Velegnet til grundforløbet på HG og HH.**

### **At opleve er at lære**

Man kan ikke læse og lytte sig til alting. Noget skal opleves på egen krop. At starte og drive en virksomhed er et godt eksempel herpå. Når man lærer, må det også gerne være sjovt, spændende og virkelighedsnært.

Det også er vigtigt at eleverne møder det omgivende erhvervsliv på en vedkommende måde. Vi har konceptet til hvorledes lokale virksomheder inddrages.

### **Let opstart af et SIMU-forløb**

SIMU-konceptet har eksisteret i 15 år og har i al den tid været et godt bud på helhedsorienteret og praksisnær undervisning. Og er det stadig. Her kan alle teorier afprøves i praksis. Modellen er dynamisk og der skaber aktivitet mellem danske og udenlandske SIMU-Virksomheder. Internetprogrammet, som er med til at danne "omverden" for SIMU-virksomhederne, kaldes SIMU-World.

For at lette opstarten af et SIMU-forløb, har vi udarbejdet SIMU-Business Games. Det er en forenklet udgave af SIMU-World og foregår i et lukket netværk.

Der er oprettet en case – "Business Game opstart" - hvor der er etableret 10 virksomheder i et netværk (en slags by). Casen kan anvendes til temaforløb, afklaringsforløb eller som valgfag. Anvendes denne case koncentreret, vil det tage ca. en uge, alt efter elevernes niveau. Forløbet kan herefter udvides, hvis man ønsker dette. Til bogføring kan anvendes Axapta eller et andet bogføringsprogram, eller vore Excel skabeloner til fakturering og bogføring. Forløbet består af 5 grundmoduler:

Modul 1: Introduktion og opstart af en SIMU-Virksomhed

Modul 2: Indkøb og markedsføring

Modul 3: Salg og korrespondance

Modul 4: Bogføring og daglig drift

Modul 5: Markedsanalyse & handel

Desuden er der en introduktion til lærerne samt lærervejledninger til modulerne. Alle lærervejledninger indeholder oplysninger/råd om forberedelse før undervisningen samt opfølgning. Vi har dog lagt op til at meget sker automatisk - altså et minimum af arbejde for underviseren.

SIMU-World kan anvendes både i lukkede netværk og på det store åbne netværk, hvor der er adgang til ca. 5000 SIMU-Virksomheder over hele verden.

## En ukompliceret model

SIMU Business Games er udviklet således at den er ukompliceret for både lærere og elever, kræver få ressourcer, forbinder teori og praksis, har indbygget progression og bygger på ungdommens store interesse: Internettet.

Man kan starte med SIMU-Business Games i et lukket netværk, og senere vælge at fortsætte med virksomheden i den åbne SIMU-World. Som lærer kan man ændre størrelsen af det netværk, som man ønsker at være tilkøbet. Alle funktioner i det lukkede netværk er de samme som i den åbne SIMU-World.

## Iværksætter eller ansat

Man kan vælge at lade eleverne begynde med den færdige model 'Business Game opstart', eller lader eleverne være iværksættere, hvor de selv opbygger deres firma i SIMU-World.

Hvis eleverne ønsker at starte deres egne virksomheder udarbejdes der forretningsplaner, budgetter m.v. Eleverne finder selv frem til, hvilke produkter de vil handle med.

Men hvis man vælger 'Business Game opstart' er firmaet etableret på forhånd, men eleverne skal dog finde en del nye produkter at handle med.

I begge tilfælde så gælder det at:

- resultater hurtigt kan identificeres og analyseres
- entrepreneurship og innovation er i fokus
- udgangspunktet er lige der, hvor eleven befinder sig

Da modellen er internetbaseret betyder det, at alle med internetadgang kan benytte den interaktivt. Det lukkede miljø betyder at eleverne får mulighed for at udfolde kreativitet og organisationstalent.

## Sprogfærdigheder og kulturel forståelse

Man kan arbejde lokalt på skolen eller man invitere samarbejdsskoler med i sit netværk. Disse samarbejdsskoler kan være fra andre lande. Herved trænes sprogfærdigheder i en relevant sammenhæng og kulturforskelle opleves som udfordringer i samarbejdet mellem SIMU-virksomhederne. Det internationale samarbejde kan tillige bruges til at forberede studieture til udlandet og evt. besøge den pågældende samarbejdsskole.

## Sådan organiseres et forløb

En klasse opdeles i grupper á 3-4 elever, der hver udgør et firma. Hvert firma skal råde over pc'er med internetadgang. Arbejdet for eleverne er nu at markedsføre sig, sælge varerne, indkøbe nye, betale og modtage betaling, håndtere reklamationer, udføre rykkerprocedurer osv. Man kan også vælge, at eleverne skal afregne ATP, A-skat og moms. Alle blanketgange opleves af eleven og konsekvenserne af arbejdet synligt for alle.

Alle rutiner forefindes og alle virksomheder kan overvåges centralt af læreren.

Læreren er firmaernes omverden og er således på én gang både kunde og leverandør. Da alle virksomheder kan overvåges centralt af læreren er der mulighed for at stresse eleverne i forskellig grad og nøje følge deres udvikling.

Lærerrollen virker umiddelbart voldsom, men alle aktiviteter er automatiserede. Læreren lettes således i arbejdet med at håndtere en klasse, der opdeles i 5-10 virksomheder.

## Hvordan anvendes SIMU-Business Games

### Eleverne:

SIMU-World er et program skabt til at være en handelsomverden. Der skabes derved et naturligt behov for brugen af de almindeligt kendte programmer f.eks. Office pakken, Axapta m.v.

SIMU-Center har udviklet cases til Axapta, som kan anvendes i samspil med SIMU-Business Games i SIMU-World. Elevvejledning til SIMU-World findes under de enkelte funktioner i elevdelen, samt i sin helhed i lærer/administrator delen.

Elevopgaver/moduler til 'Business Game opstart' kan hentes på "Biblioteket" i SIMU-World, når man er logget på som elev. Prøv demoversionen på [www.simu.dk](http://www.simu.dk). Under globus med adgang til SIMU-World, klik på "demo version".

### Læreren:

I SIMU-World er funktionerne for en stor del automatiseret. Der er dog stadig mulighed for lærerens individuelle tiltag. I lærer/administratordelen findes vejledninger til de enkelte punkter. Lærervejledninger til 'Business Game opstart' kan hentes under "Nyhedstjenesten" [se Bibliotek] når du er logget på som administrator (lærer).

Hvis du ønsker at se lærerdelen, så kontakt SIMU-Center for login.

Har du yderligere spørgsmål, eller ønsker du at tilmelde en klasse til SIMU-Business Games, så kontakt os på tlf. nr. 7224 2042, 7224 2043 eller pr. mail: [center@simu.dk](mailto:center@simu.dk)