

# Bedrijfsspel Ecoman<sup>2</sup> Vakoverschrijdend Project Ondernemen

[www.ecoman.be](http://www.ecoman.be)

ONDERNEMEN IN DE PRAKTIJK VOOR LAATSTEJAARS SECUNDAIR



Academiejaar 2009-2010

De perfecte invulling van de vrije ruimte,  
de geïntegreerde proef en projectwerking



*partners in*

Hogeschool-Universiteit Brussel



## Op school ben ik directeur...

**Ecoman is een praktijksimulatiespel voor laatstejaarsleerlingen van het secundair onderwijs. Het Didactisch Centrum van de Hogeschool-Universiteit Brussel (HUB) biedt het aan in twee versies: Ecoman<sup>2</sup> en het vakoverschrijdend Project Ondernemen. Zo kunnen laatstejaars uit alle richtingen op twee manieren proeven van het ondernemerschap. Beide formules sluiten aan bij de economische actualiteit, gebruiken hedendaagse media zoals internet en garanderen een stevige begeleiding.**

### Ecoman<sup>2</sup>: voor economische richtingen

Ecoman<sup>2</sup> confronteert uw leerlingen op een realistische en praktijkgerichte manier met de totaliteit van een bedrijf. In groepjes leiden ze een onderneming. Daarbij gaan ze de concurrentie aan met twee of drie andere bedrijven binnen dezelfde markt. Hun achtergrondinformatie halen ze van de Ecomanwebsite. Ze worden afdelingsdirecteur en bepalen samen een langetermijnstrategie voor hun onderneming. Tijdens een begeleide speldag proberen ze die te realiseren binnen een aantal fictieve jaren.

Als een echt managementteam nemen uw leerlingen alle bedrijfsbeslissingen: verkoopprijs, marketing, onderzoek en ontwikkeling, personeel, opleiding, lonen, productievolume, grondstoffen, machines en installaties, leningen, dividenden... Ze moeten rekening houden met prognoses over de economische situatie en met de gevolgen van onverwachte gebeurtenissen. De begeleider van het Didactisch Centrum voert hun beslissingen in in een softwareprogramma en geeft een overzicht van de nieuwe situatie. Daarop baseren de spelers zich om hun strategie te sturen. Zo wordt de theoretische kennis uit de lessen economie in een concrete bedrijfscontext geplaatst.

### Project Ondernemen: voor alle laatstejaars secundair

Het Project Ondernemen maakt het mogelijk om ook leerlingen met weinig of geen (bedrijfs)economische achtergrond Ecoman te laten spelen. Dit project biedt hen de tijd om, via de interactieve website, de nodige economische en bedrijfseconomische kennis te verwerven. Op een heldere en praktijkgerichte manier leren uw leerlingen omgaan met begrippen als conjunctuur, kosten, opbrengsten, inflatie, balans, resultatenrekening... Aan het einde van de rit zijn ook zij in staat om een directeursfunctie op te nemen in het bedrijfsspel Ecoman.

Ann Misplon, lerares economie, Lyceum Onze-Lieve-Vrouw van Vlaanderen, Kortrijk

“Ik speel al zeker tien jaar Ecoman en ontdek nog nieuwe mogelijkheden. Het spel maakt de leerstof uit de economielessen reëler voor de leerlingen. Dankzij Ecoman leg ik ook niet langer alles vooraf uit. Zelfstandig dingen opzoeken brengt animo in de les en stimuleert de interesse. Ecoman kan jongeren ook helpen bij hun studiekeuze. Ik spoor mijn leerlingen nu aan om stil te staan bij hun ervaringen tijdens het spel. Door hun uiteenlopende reacties in eenzelfde situatie doen ze veel zelfkennis op.”



## De troeven

### Anders onderwijzen - leren ondernemen

- Ondernemerschap staat centraal in beide formules. De Vlaamse regering promoot dit sterk.
- Beide formules bieden een antwoord op de nieuwe visie in het economieonderwijs.
- Als leerkracht bent u bij het spel betrokken. U kunt er in de lessen makkelijk naar verwijzen en u kunt uw eigen accenten leggen.
- Het project en het spel leggen sterk de nadruk op 'leren leren' en 'zelfgestuurd leren'. U en de begeleider van het Didactisch Centrum treden daarbij op als betrokken coach.

### Veel meer dan economie

- Het project en het spel bieden u heel wat mogelijkheden om diverse vakoverschrijdende eindtermen te realiseren. Dankzij de interactieve aanpak en het bedrijfsspel trainen uw leerlingen heel wat algemene vaardigheden.
- U ontwikkelt het analytisch vermogen van uw leerlingen: ze leren de bedrijfseconomische en financiële toestand van een bedrijf analyseren.
- Project en spel leggen de nadruk op groepsbeslissingen, dus uw leerlingen leren in team werken.
- Ecoman test ook de reactiesnelheid van uw leerlingen: hoe snel reageren ze als de markt verandert?
- Via het spel kunt u ook de taal- en presentatievaardigheden van de spelers aanscherpen: laat hen de resultaten van hun bedrijf mondeling of schriftelijk presenteren, eventueel in een vreemde taal.

### Niet te missen extra's

- Deze leermiddelen spelen in op de leefwereld van de deelnemers en gebruiken media die hen vertrouwd zijn.
- Het bedrijfsspel geeft uw leerlingen een idee of ze zich al dan niet thuis voelen in het echte bedrijfsleven. Zo helpt het hen bij hun studiekeuze voor het hoger onderwijs.
- Beide formules zijn bijzonder interessant om de vrije ruimte, de geïntegreerde proef en projectwerking in te vullen.





# Aan de slag

## Ecoman<sup>2</sup> praktisch

Ecoman<sup>2</sup>-spelers ontvangen de eerste vier weken info en opdrachten via de website en bereiden zich zo voor op week 5. Gemiddeld besteden ze twee uur per week aan het spel. Tijdens de vijfde week begeleidt een medewerker van het Didactisch Centrum uw leerlingen gedurende één dag intensief. De laatste week (facultatief) kunt u uw leerlingen een mondelinge presentatie of een schriftelijk verslag laten maken van hun beleid.

## Project Ondernemen praktisch

Deelnemers aan het Project Ondernemen besteden wekelijks gemiddeld één uur aan het project. Ook zij ontvangen gedurende de eerste negen weken informatie via de website, die opgebouwd is volgens de principes van 'probleemgestuurd leren'. Zo leren ze de nodige begrippen plaatsen en interpreteren in een ondernemingsomgeving. In de tiende week passen ze die nieuwe kennis onder intensieve begeleiding toe in het spel Ecoman. De laatste week kunt u eveneens benutten voor schriftelijke of mondelinge rapportering, eventueel in een vreemde taal (facultatief).

Hoe verloopt het spel?		
	Ecoman <sup>2</sup>	Project Ondernemen
Duur	maximaal 6 weken	maximaal 11 weken
Gemiddelde benodigde tijd	2 uur per week	1 uur per week
Interactieve online voorbereiding	week 1 tot 4	week 1 tot 9
Begeleide speldag	week 5	week 10
Locatie begeleide speldag	eigen school of HUB, Campus Stormstraat	eigen school of HUB, Campus Stormstraat
Rapportering (facultatief)	week 6	week 11

## Keuze uit verschillende spelperiodes

Zowel Ecoman<sup>2</sup> als het Project Ondernemen kunt u tijdens schooljaar 2009-2010 op verschillende momenten organiseren.

Wanneer spelen?*		
	Ecoman <sup>2</sup>	Project Ondernemen
spelperiode 1	oktober tot november 2009	september tot november 2009
spelperiode 2	januari tot maart 2010	januari tot maart 2010
spelperiode 3	februari tot april 2010	februari tot mei 2010
spelperiode 4	april tot mei 2010	/

\* De periodes zijn indicatief en onder voorbehoud van kleine wijzigingen.



## Hoeveel kosten Ecoman<sup>2</sup> en Project Ondernemen?

De kostprijs voor Ecoman<sup>2</sup> en Project Ondernemen wordt bepaald op basis van het aantal deelnemers en de locatie van de begeleide speldag.

U betaalt steeds voor minimum 15 leerlingen. Om praktische redenen is het aantal leerlingen per begeleider beperkt tot 30, wat overeenkomt met één markt. Elke markt wordt onderverdeeld in drie of vier ondernemingen. Elke onderneming moet minstens uit vijf deelnemers bestaan. Het aan te bevelen maximum aantal deelnemers per onderneming is acht. U kunt uw voorkeur aanduiden op het inschrijvingsformulier.

Wilt u het spel met meer dan 30 leerlingen spelen, dan werken we met verschillende markten die elk hun eigen HUB-begeleider krijgen.

## Wat krijgt u voor die prijs?

- Omdat goede coaching essentieel is, krijgt u van het Didactisch Centrum één dag intensieve begeleiding in uw eigen school of in de HUB, Campus Stormstraat. Bij Ecoman<sup>2</sup> valt die in spelweek 5, voor Project Ondernemen in spelweek 10.
- Als leerkracht ontvangt u een gedetailleerde handleiding. Zo kunt u het project probleemloos in goede banen leiden.
- Het Didactisch Centrum biedt u extra taken, evaluatieformulieren... die u kunt gebruiken om een maximaal rendement uit het spel of het project te halen.
- Uw leerlingen vinden hun informatie en opdrachten online. Ze krijgen toegang tot het spelersgedeelte van de hedendaagse website [www.ecoman.be](http://www.ecoman.be).
- Gedurende de hele spelperiode is er een helpdesk paraat. Zowel uzelf als uw leerlingen kunnen daar terecht met vragen.

Prijs per deelnemer	Ecoman <sup>2</sup>	Project Ondernemen
begeleide speldag in de HUB, Campus Stormstraat	16 euro	20 euro
begeleide speldag in uw eigen school	19 euro*	23 euro*

\* exclusief vervoerskosten van de begeleider





## Hoe deelnemen?

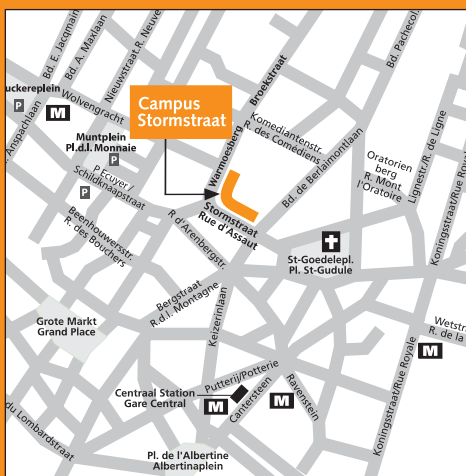
U kunt het digitale aanvraagformulier invullen op [www.ecoman.be](http://www.ecoman.be) of mailen naar [ecoman@hubrussel.be](mailto:ecoman@hubrussel.be). De bijgesloten papieren versie van het invulformulier kunt u faxen of terugsturen naar de HUB - Dienst SLO/Didactisch Centrum, Business Game Ecoman, t.a.v. Sara Kerremans, Stormstraat 2, 1000 Brussel, Fax: 02-210 12 67.

## Nog vragen?

Voor meer informatie kunt u terecht bij:  
 Sara Kerremans  
 Dienst SLO/Didactisch Centrum  
 Tel: 02-210 16 33  
[ecoman@hubrussel.be](mailto:ecoman@hubrussel.be)  
[www.ecoman.be](http://www.ecoman.be)

## Iets met economie?

Zijn uw leerlingen geïnteresseerd in een economische opleiding in het hoger onderwijs? Op [www.ietsmeteconomie.be](http://www.ietsmeteconomie.be) kunnen ze heel wat getuigenissen van studenten en docenten lezen en filmpjes van lessen bekijken. Dankzij de zelftest ontdekken ze welke studierichting het best bij hen past.



Hogeschool-Universiteit Brussel (HUB)  
 Campus Stormstraat  
 Stormstraat 2  
 1000 Brussel  
 Tel: 02-210 12 11  
[info@hubrussel.be](mailto:info@hubrussel.be)  
[www.hubrussel.be](http://www.hubrussel.be)

