

LE-BUDGET: ONDERWIJS ALS “LOGISTIEK PROCES ”

(digitale informatiestromen, parallelle productie, budget-uitputting)

INLEIDING

LE-Budget richt zich op bedrijfsprocessen in **budget-gestuurde** organisaties. LE-Budget is een rollenspel-simulatie die zich vooral richt op het operationeel management van een school. De simulatie toepassen in een andere omgeving, naar andere budgetgestuurde organisaties zoals; ziekenhuizen, verzorgingstehuizen, is overigens eenvoudig te realiseren. Zo simuleren we het leerproces van leerlingen in een school als een productieproces van ‘individuele’ **complexe Legotorens** die gebouwd moeten worden in de 8 groepen ("productieafdelingen"). Aan de hand van de verschillende kleuren kan men karakteristieken van het proces bepalen en daaraan kosten en/of dekking koppelen.

In LE-Budget wordt niet alleen het accent op de harde bedrijfseconomische kant van de operationele processen gelegd, maar ook op de **zachte kant**: de **invloed van gedrag en houding** voor de keuzes die gemaakt worden

LE-Budget is bijvoorbeeld in staat om op een interactieve wijze de **productieprocessen** van elke **basisschool** in Nederland te simuleren. De leraren krijgen een digitale klas te zien met elk ongeveer 20 leerlingen. Van elke leerling is een bouwtekening beschikbaar. Door te klikken op 1 bepaalde tekening wordt de tekening uitvergroet op het scherm, in 3 D zichtbaar.



“product”: complexe Legotorens als combinatie van diverse diensten

8.1 DE DOELSTELLINGEN VAN “LE-BUDGET”

De doelstellingen van LE-Budget hebben betrekking op de problematiek in met behulp van budgetten georganiseerde situaties. De processen in een budget-gestuurde organisatie worden in de simulatie beschouwd als een **‘gewoon’ productieproces** (productie is hier uiteraard dienstverlening) met daarbij specifieke informatie en geldstromen.

De doelstellingen van elke bedrijfssimulatie, dus van elke nieuwe spelversie worden vooraf aangegeven.

Voor LE-Budget zijn dit:

- **kennismaking** met een bedrijfssimulatie in de vorm van rollenspel
- **kennismaking** de benadering van de dienstverleningen van een school als **“productie” processen** (aanschouwelijk!) met
- kennis nemen van belangrijke kenmerken van de **goederenstroom en informatiestroom**
- inzicht verwerven in afstemmingsproblematiek van bedrijfsprocessen door **“hokjesdenken”**

Een toepassing van de spelsimulatie is het bedrijfsproces in een school of in een ziekenhuis.

Vooral in het onderwijs gaat om mensen die met elkaar werken om samen de productie te realiseren. Het is belangrijk dat men blijft beseffen dat het systeem blijft draaien omdat men goed op elkaar inspeelt. “ De persoon maakt de dienst uit”, wij gebruiken in de simulatie ook de uitkomsten van de metingen van de gedragstijl.

Zo **simuleren** we het **leerproces van leerlingen in een school als een simultaan productieproces** van ‘individuele’ complexe Legotorens die gebouwd moeten worden in de 8 groepen (“productieafdelingen”). Aan de hand van de verschillende kleuren kan men karakteristieken van het proces bepalen, daaraan kosten en/of dekking koppelen.

De “**individuele lego-torens**” staat hier als individueel te produceren specifiek product: het stereotype van een leerling of student die opgeleid moet worden.

Scholer_ID	Kleurcode	Klas	Semester	Status	Bewerkingen
1	1	1	1	Afronding groep 8	
2	2	2	1	Overgang	
3	3	3	2	Semester Overgang	
4	4	4	3	Semester Overgang	
5	5	5	2	Semester Overgang	
6	6	6	2	Ziekte	
7	7	7	2		
8	8	8	3		
9	9	9	3		

Standaard Scholier: **GROEP 8**

Afwijkende Scholier: **GROEP 8**

Een voorbeeld van zo'n "product" dat geproduceerd moet worden

Door specifieke kleuren is een snel overzicht in de leerproblematiek van een specifieke leerling te verkrijgen. Moeilijke kinderen kosten niet zozeer extra geld: ze kosten wel extra tijd!!! Die tijd wordt in het algemeen niet vergoed: men merkt er financieel niks van. Kortom: wel meer sores, niet meer geld.

Niettemin geven leerlingen met bijzondere problemen in een aantal gevallen extra dekking in het budget.

In de simulatie betekent dit:

- Bijzondere leerlingen hebben anders gekleurde blokjes (symboliseren een ander vorm van vereiste aandacht in de dienstverlening) Dat houdt in de simulatie in dat de bouwtekening wat moeilijker is, dus moeilijker te maken. Het kost dan gewoon meer moeite om te bouwen.

Er zijn in de simulatie zelfs 3 dimensionale bouwtekeningen beschikbaar! Door de programmatuur is een verandering van bouwtekening nauwelijks een probleem.

Door de ICT-mogelijkheden van LE-Budget is het mogelijk om in 'real-time' de budgetuitputting te laten zien veroorzaakt door de beslissingen binnen de organisatie die voortdurend genomen worden.

De financiële gevolgen van die beslissingen en keuzes worden hierdoor aanschouwelijk gemaakt. Ook het 'niet maken' van keuzes heeft in de simulatie trouwens gevolgen.

Men kan in de simulatie de gevolgen laten zien van keuzes als:

1. Extra personeel in bepaalde leeftijd
2. Extra klassenassistenten
3. Ziektevervanging
4. Slecht functioneren van leraar
5. Extra middelen voor marketing
6. etc

Wordt zo'n keuze gemaakt, dan werkt dat door in de toekomst ook als de problematiek dan toevallig anders ligt. Dat geldt in het bijzonder voor de aanstelling van personeel.

Elke specifieke dienstverlening brengt ook specifieke kosten met zich mee.

Overzicht Bestellingen

Jaar	Groep	Aantal	Kleur Blokje	Dienstverlening	Per Stuk	Totaal
2005	1	1 X	Groen	Speciaal Dienstverlening	€740	€740
2005	1	1 X	Zand	Speciaal Dienstverlening	€1200	€1200
2005	1	1 X	Oranje	Speciaal Dienstverlening	€860	€860
2005	1	1 X	Wit transparant	Speciaal Dienstverlening	€1200	€1200
2005	1	1 X	Paars licht	Speciaal Dienstverlening	€1200	€1200
2005	1	5 X	Geel	Standaard Dienstverlening	€700	€3500

>> Terug naar overzicht <<

In LE-Budget wordt de schoolorganisatie benaderd als een ‘gewoon’ bedrijf waarbij het leerproces van leerlingen in een school als een productieproces wordt beschouwd. Een schoolorganisatie wordt hier benaderd als bedrijfsproces met de productie van dienstverlening met bijbehorende informatie (communicatie!) en geldstromen.

Dit wordt uitgedrukt in de productie van ‘individuele’ complexe Legotorens, die gebouwd moeten worden in de 8 productieafdelingen (de “basisschoolgroepen ”). Aan de hand van de verschillende kleuren van de stenen kan men karakteristieken van het proces bepalen en hieraan kosten en/of dekking koppelen.

Het beschouwen en dus ook benaderen van de (bedrijfs)processen in een budget-gestuurde organisatie in de simulatie als een ‘gewoon’ productieproces met daarbij specifieke informatie- en geldstromen, is op zich al voldoende stof voor discussie

In het overleg met talrijke deskundigen tijdens de ontwikkeling van deze simulaties bleek dat men eenvoudigweg niet WILDE zien dat bijvoorbeeld onderwijsprocessen ook doodnormale bedrijfsprocessen zijn. Men verzocht ons andere terminologie te gebruiken, niet te spreken van “productie” etc.. .

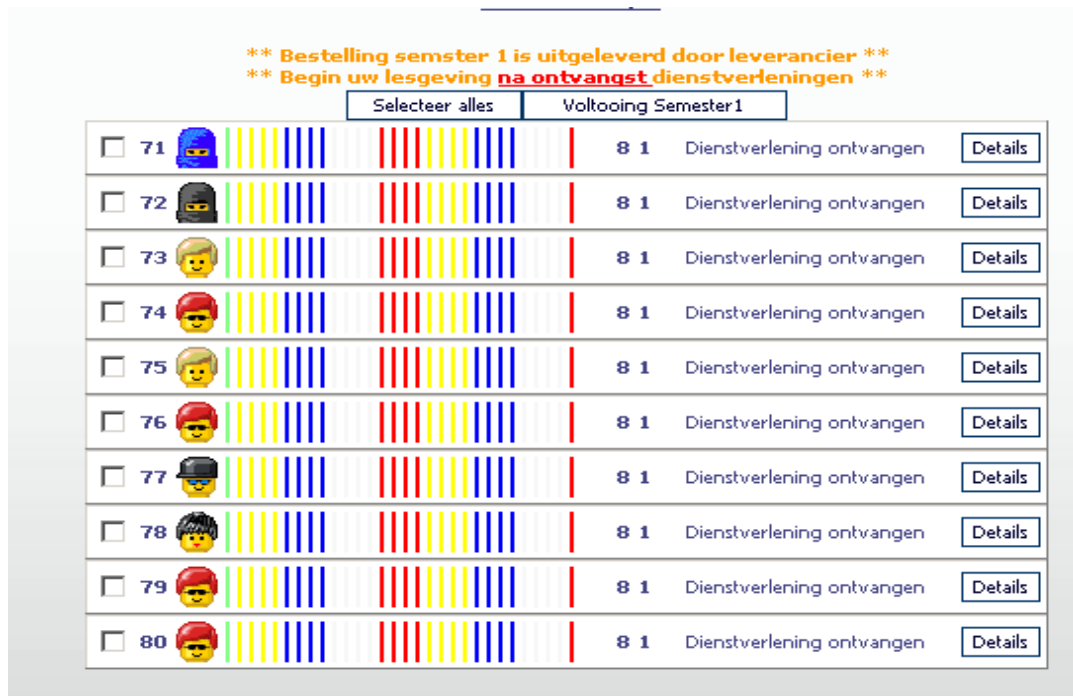
Uit een gesprek met een deskundige:

“Als onderwijs wordt vergeleken met een productieproces kan er dan worden gezegd dat er waarde wordt toegevoegd. Maar is dat in alle gevallen zo? Docenten zullen volhouden dat hun taak tweeledig is nl; onderwijzen en ontwikkeling. Met name de ontwikkeling van leerlingen wordt niet zozeer als productie gezien. Wat is dan de toegevoegde waarde?” De deskundige adviseerde om de terminologie aan te passen: niet spreken van een productieproces maar van “persoonlijke aandacht” die gegeven wordt.

LEERLINGVOLGSYSTEEM

Doordat de dienstverlening als een “gewoon” productieproces wordt benaderd, is de traceability van de productie ook te interpreteren als een leerlingvolgsysteem!

Immers de informatiestroom rond de productieprocessen in de verschillende afdelingen (“klassen”) is digitaal. Daardoor kan men onmiddellijk inzicht krijgen in de ontwikkeling van het product: letterlijk kan men de specifieke productiestappen voor elk individueel product op de eigen computerschermen zien. Daardoor biedt de simulatie compleet “leerling volgsysteem” (traceability van het productieproces). Aan de hand van de kleuren kan men de ontwikkeling van elke leerling nagaan .




Figuur De traceability bij LE-Budget

De kleur van de blokjes (hier alleen “standaard” leerlingen), de kleurenstreepjes gaan verschillen zodra de producttekening een leerling toont die niet “standaard” is

Uit het feit dat de kleuren van de “streepjes” in de bovenstaande figuur allemaal hetzelfde zijn, blijkt dat hier sprake is van een klas met alleen “standaard” leerlingen.

Door specifieke kleuren in het “productie overzicht” van elke leerling is een snel overzicht in de leerproblematiek van een specifieke leerling te verkrijgen.

Helder moge zijn dat heel snel duidelijk is of het een klas betreft met veel leerlingen met leerproblemen: dat blijkt uit het feit dat het overzicht dan veelkleurig wordt!



LE-Training
Lumpsum Education

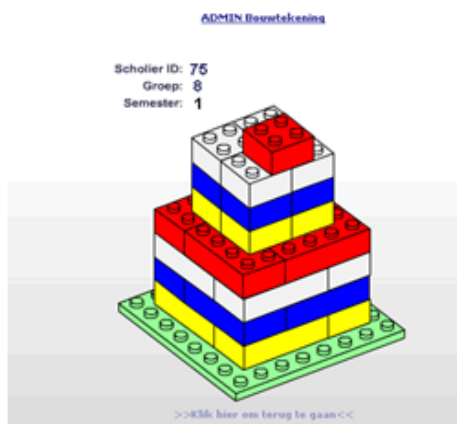
De simulatie

		Specialisten	Bestuursleden		
Groep 1					Groep 8
Groep 2		Vergadertafel			Groep 7
Groep 3					Groep 6
Groep 4					Groep 5
		Directie	Administratie		

LE-Budget is een rollenspel-simulatie die zich vooral richt op het operationeel management van een **school**. De simulatie toepassen in een andere omgeving, naar andere budgetgestuurde organisaties zoals ziekenhuizen, verzorgingstehuizen, is overigens een fluitje van een cent.

Door de ICT-mogelijkheden kunnen we real-time de budgetuitputting laten zien doordat er binnen de organisatie voortdurend beslissingen genomen worden. De financiële gevolgen van keuzes worden hierdoor aanschouwelijk gemaakt, waarbij ook het 'niet maken van keuzes' gevolgen heeft

Het “product”: een combinatie van diverse diensten



Overzicht Groep 1

** Semester 1 begonnen, Vraag Dienstverleningen aan **

Selecteer alles		Aanvraag Dienstverlening		
<input checked="" type="checkbox"/>	1	1 1	Begin Semester 1	Details
<input checked="" type="checkbox"/>	2	1 1	Begin Semester 1	Details
<input checked="" type="checkbox"/>	3	1 1	Begin Semester 1	Details
<input checked="" type="checkbox"/>	4	1 1	Begin Semester 1	Details
<input checked="" type="checkbox"/>	5	1 1	Begin Semester 1	Details
<input checked="" type="checkbox"/>	6	1 1	Begin Semester 1	Details
<input checked="" type="checkbox"/>	7	1 1	Begin Semester 1	Details
<input checked="" type="checkbox"/>	8	1 1	Begin Semester 1	Details
<input checked="" type="checkbox"/>	9	1 1	Begin Semester 1	Details
<input checked="" type="checkbox"/>	10	1 1	Begin Semester 1	Details

Copyright © Le-Training 2004

De “individuele lego-torens” staat hier als individueel te produceren specifiek product: het stereotype van een leerling die opgeleid moet worden.

In het algemeen wordt de rollenspel-simulatie gespeeld met groepen van ca. 10 tot maximaal ca. 15 deelnemers. Het absolute minimum aantal spelers voor LE-Budget is afhankelijk van het aantal afdelingen: ca 6 is een minimum. (1 manager, 1 bestuurslid/tijdelijke rol, 4 ‘productie’afdelingen) . Om het spel echter een beetje redelijk te kunnen spelen is een aantal van ca. 10 spelers optimaal.

8.2 DE ROLLEN

De verschillende functies in de organisatie worden door de deelnemers in verschillende rollen nagespeeld.

8 productieafdelingen/ 8 leraar functies

De functie productie is georganiseerd met 8 parallele productieafdelingen die elk een specifieke bewerking voor hun rekening nemen .

Rol: Leraar (groep 1)
U als leraar bent verantwoordelijk voor het leerproces van de leerlingen. Het leerproces van elke individuele leerling wordt weergegeven door een specifieke bouwtoeren

Het jaarlijkse leerproces is weergegeven door 4 handelingen. Elke handeling vertegenwoordigt de aandacht die elke leerling dient te krijgen in 1 semester. In de simulatie duurt elk semester naar verwachting –afhankelijk van de groepsgrootte- ongeveer 4 minuten,

Administratief heeft u alles op orde door per leerling de gegevens per computer bij te houden, het leerlingvolgsysteem wordt daarbij automatisch bijgewerkt.

U bent leraar en in principe werkt u alleen in uw klas, het kan zijn dat u assistentie krijgt van lesassistenten.

U kunt maximaal les geven aan 20 leerlingen. Het kan zijn dat leerlingen een verschillende achtergrond (gewichten) hebben. Dit wordt in 4 verschillende grondplaten weergegeven:

- Zwart (gewicht 0.9)
- Wit (gewicht 0.4)
- olijfgroen (gewicht 0.7)
- lichtgroen (gewicht 0.25)

Eenmaal per jaar (in de tweede versie 4 maal per jaar) vergadert u met uw collega's en de directie om ontstane problemen op te lossen en informatie uit te wisselen. Tijdens de vergaderingen worden de leerlingen in de afzonderlijke groepen besproken.

Taak:

- o U begint met het aanschaffen van de juiste leermiddelen voor het eerstvolgende semester.
- o U selecteert daartoe alle leerlingen door op de knop Selecteer alles te drukken. Dat is een signaal dat u voor al uw leerlingen van het komende semester leermaterialen wilt hebben.

Een voorbeeld van zo'n rol

De leraar als hoofd van een productieafdeling

De leraar is verantwoordelijk voor het leerproces van de leerlingen. Het leerproces van elke individuele leerling wordt weergegeven door een specifieke bouwtoeren

Het jaarlijkse leerproces is weergegeven door 4 handelingen. Elke handeling vertegenwoordigt de aandacht die elke leerling dient te krijgen in 1 semester.

In de simulatie duurt elk semester naar verwachting –afhankelijk van de groepsgrootte- ongeveer 4 minuten,

Administratief heeft de leraar alles op orde door per leerling de gegevens per computer bij te houden, het leerlingvolgsysteem wordt daarbij automatisch bijgewerkt.

4 maal per jaar vergadert de leraar met zijn/haar collega's en de directie om ontstane problemen op te lossen en informatie uit te wisselen. Tijdens de vergaderingen worden de leerlingen in de afzonderlijke groepen besproken.

Invalkracht (Groep 1 t/m 4)

De invalkracht kan werkzaamheden overnemen van een leerkracht van groep 1 t/m 4.

Hij/Zij laat zich instrueren door de directie of een collega. Elke invalkracht is een budget uitputting.

Invalkracht (Groep 5 t/m 8)

De invalkracht kan werkzaamheden overnemen van een leerkracht van groep 5 t/m 8.

Hij/Zij laat zich instrueren door de directie of een collega. Elke invalkracht is gaat ten koste van het budget, is dus een budget uitputting.

1 afdeling administratie

De administratieve functie verricht de bestellingen van de benodigde personele en materiële middelen.

1 afdeling directie/management

In LE-Budget is de manager verantwoordelijk voor de productieprocessen.

De directeur is verantwoordelijk voor de gehele organisatie van alle processen en het operationele financiële management.

De gesprekspartner voor de primaire onderwijsprocessen zijn de leraren van de groepen 1 tot en met 8.

De directeur vergadert desgewenst viermaal per jaar met de leraren om ontstane problemen op te lossen en informatie uit te wisselen. De leerlingeninformatie is ondergebracht in het geautomatiseerde leerlingvolgsysteem met de individuele voortgang van elke leerling.

De directeur maakt aan het begin van het jaar een begroting op, en legt aan het einde van het jaar rekenschap af aan het bestuur. Dat betekent een inhoudelijke analyse en beoordeling van de cijfers, die overigens digitaal ter beschikking zijn. De diverse financiële gegevens in het geautomatiseerde systeem kunnen eenvoudig aan derden aanschouwelijk gemaakt worden.

Externe processen

De ouders

De ouder is een bezorgde ouder , die twijfelt aan de professionaliteit van de school. De ouder is van mening dat het eigen kind zich niet voldoende ontwikkelt. Daarom wil de ouder een gesprek met de desbetreffende leerkracht en de directie. Standpunt : mijn kind mankeert niets!

De leverancier materialen

De leverancier is verantwoordelijk voor de uitgifte van lesmaterialen voor de verschillende groepen. De leverancier en zijn assistenten zorgen ervoor dat elke bestelling zo snel mogelijk wordt uitgegeven. Onmiddellijk nadat de levering bevestigd is door de leraar van de groep ontvangt de leverancier de betaling van administratie.

De onderwijsadviseur

De onderwijsadviseur is zeer deskundig op het gebied van onderwijsvernieuwing, verbetermanagement en financiën. Zowel directie als bestuur heeft ook de mogelijkheid om de onderwijsadviseur in te schakelen.

De betalingen van het (forse tarief) komen digitaal als uitgaven op het budget in mindering

De specialist

De specialist is bevoegd om bepaalde handelingen te verrichten binnen de schoolorganisatie. De expertise is van groot belang om ervoor te zorgen dat bepaalde leerlingen zich kunnen doorontwikkelen.

De Onderwijsspecialist

De specialist wordt ingehuurd door de school om specifieke leerlingenhulp te geven, dat doet hij/zij door speciale blokjes op de torens te plaatsen.

Het Bestuurslid

Het bestuurslid controleert de directeur

LE-Budget: het belang van de vergadertafel!

We zien hier de praktijk van het management van een school van alledag terug in de simulatie. Zoals Leo Prick (NRC onderwijspublicist) aangaf in één van zijn bijtende artikelen:

“Het werk van dit soort functionarissen (directeuren van basisscholen, brugklascoördinatoren, e.d.) bestaat voornamelijk uit het bedenken van oplossingen voor lessen die uitvallen door ziekte, problemen met leerlingen, kortom de boel draaiend houden. Aan aansturen van personen, coördineren van onderwijs, overleggen over hoe bepaalde onderwijskundige ideeën te realiseren, daar komen ze niet aan toe. Alle energie van onderwijspersoneel gaat naar de zaak hoe dan ook draaien houden”.

Real-time budget uitputting aanschouwelijk tijdens de simulatie

LE-Budget omvat een computersysteem waarop voor elke rol in real-time gegevens kunnen worden ingevoerd en weergegeven, waardoor real-time de uitputting van de budgetten kunnen worden weergegeven. Middels een beamer zijn daarna voor alle deelnemers de resultaten zichtbaar. Doordat we met Linux werken hebben we een ICT systeem dat voldoende stabiel is om dergelijke producttekeningen separaat te genereren. Met ons ICT-systeem is elke productievorm mogelijk voor een productieproces dat als een keten is vormgegeven. De afgebeelde torens zijn voorbeelden daarvan: feitelijk kunnen we elk type Lego-bouwwerk als productietekening genereren. Deze toren is gekozen als stereo-type voor een productieproces in 32 achtereenvolgende stappen.

8.4 DE ORGANISATIE VAN DE BEDRIJFSPROCESSEN

LE-Budget gaat zien we ook een "**functionele**" organisatie, waarbij de bedrijfsprocessen op basis van deeltaken in separate afdelingen worden ondergebracht.

Hier zijn er maar liefst 8 productieafdelingen en daarnaast een afdeling administratie en een afdeling management.

De arbeidsverdeling is ingedeeld naar fasen van het bewerkingsproces, daarnaast zijn er de afdelingen die op basis van specifieke deskundigheid zijn gevormd (Afdeling administratie, Afdeling (Productie!) management.

Deze deeltaken vergen elk een eigen expertise, worden daarom ook uitgevoerd in separate afdelingen.

Elke specifieke dienstverlening brengt ook **specifieke kosten** met zich mee.

Overzicht Bestellingen

Jaar	Groep	Aantal	Kleur Blokje	Dienstverlening	Per Stuk	Totaal
2005	1	1 X	Groen	Speciaal Dienstverlening	€740	€740
2005	1	1 X	Zand	Speciaal Dienstverlening	€1200	€1200
2005	1	1 X	Oranje	Speciaal Dienstverlening	€860	€860
2005	1	1 X	Wit transparant	Speciaal Dienstverlening	€1200	€1200
2005	1	1 X	Paars licht	Speciaal Dienstverlening	€1200	€1200
2005	1	5 X	Geel	Standaard Dienstverlening	€700	€3500

>> Terug naar overzicht <<

GEDRAGSSTIJL: DE INVLOED VAN GEDRAGSSTIJL IN DE PROCESSEN.

In LE-Budget wordt ook getracht mogelijke effecten van gedragsstijlen op de bedrijfsprocessen aanschouwelijk te maken. Eenvoudig gezegd: gedragsstijlen zijn van invloed op de communicatieprocessen in organisaties. Voor de meting van het gedrag wordt gebruik gemaakt van een zeer eenvoudige gedragstoets waarin de overheersende gedragsstijl (=kleur: rood, blauw, geel of groen) wordt bepaald.

De toegevoegde waarde daarvan zit in het duidelijk maken van de individuele gedragsstijl binnen een bepaald team.

Hierdoor wordt duidelijk hoe de communicatie binnen het team geoptimaliseerd kan worden.

Op het moment dat deelnemers zich bewust zijn van hun gedragsstijl en hoe die gedragstijl door anderen wordt ervaren, leidt dat tot een beter besef van de gevolgen van het eigen gedrag.

Alleen al door te snappen dat het eenvoudiger is om je eigen gedrag wat te veranderen dan het gedrag van je collega, verbetert de interne communicatie aanzienlijk. Door minder frictie gaat de organisatie beter functioneren.

We hebben de ervaring dat de invloed van gedragsstijlen op bedrijfsprocessen zeer groot is: de soft skills zijn immers dikwijls belangrijker dan de hard skills.

Doordat we gebruik maken van een netwerk van computers, is het mogelijk deze 'soft skills'-effecten op de financiële resultaten ook real-time aanschouwelijk te maken.

LUMP SUM PROBLEMATIEK: EEN GELEGENHEID, MEER NIET....

De functionaliteit van de simulatie zo bleek uit onze pilots zit niet zozeer in de lumpsum problematiek. Feitelijk zo bleek, is lumpsum geen echt probleem, wel is het een aanleiding om de financiële aspecten van schoolmanagement aan de orde te stellen. De ontschotting in de budgetten gebeurt nu ook al. Gewoon processen naspelen in het onderwijsmanagement van scholen –wat prima kan met de simulatie- en daar de keuzes die men maakt laten doorwerken maakt het ook een echt rollenspel. Het betekent dat de functionaliteit van de simulatie juist groter wordt.

De problematiek samenhangend met de invoering van lumpsum financiering in het basisonderwijs wordt in LE-Budget helder aanschouwelijk gemaakt: gevolgen van de besluitvorming voor de uitputting van de budgetten worden onmiddellijk zichtbaar. De financiële consequenties van elk besluit en elke actie worden aanschouwelijk.

LE-Budget is een organisatie-simulatie die zich vooral richt op het operationeel management van een school. Met daarbij “individuele lego-torens” als representatief voor een leerling.

Keuzes

LE-Budget is in staat op interactieve manier elke situatie van een basisschool in Nederland te simuleren. Het opstarten van het spel gebeurt vanuit een vol systeem, zodat er zo min mogelijk opstartproblemen ontstaan. Dat betekent dat de simulatie onmiddellijk kan beginnen. De leraren krijgen een digitale klas te zien met elk ongeveer 20 leerlingen. Van elke leerling is een bouwtekening beschikbaar. Door te klikken op 1 bepaalde tekening wordt de tekening uitvergroet op het scherm, in 3 D zichtbaar.

In LE-Budget leggen we niet alleen het accent op de harde bedrijfseconomische kant van de operationele processen, maar ook op de zachte kant ervan: de invloed van gedrag en houding voor de keuzes die gemaakt worden.

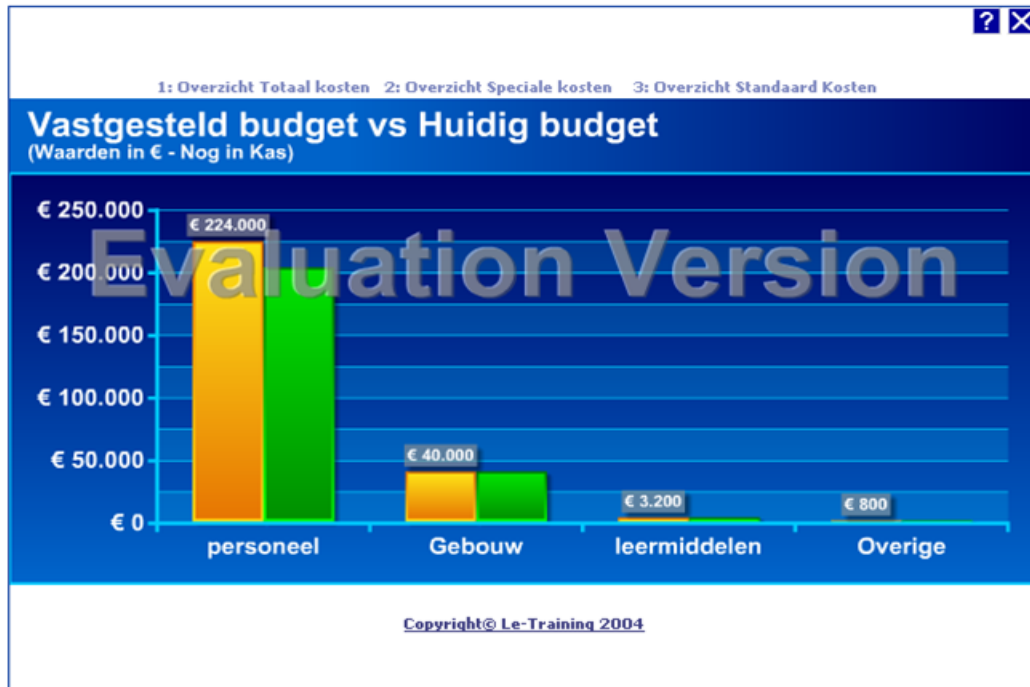
Men kan de gevolgen laten zien van keuzes als::

- Extra personeel in bepaalde leeftijd
- Extra klassenassistenten
- Ziektevervanging
- Slecht functioneren van leraar
- Extra middelen voor marketing
- etc

Maak je zo'n keuze dan werkt dat door in de toekomst ook als de problematiek dan toevallig anders ligt. Dat geldt bijvoorbeeld voor de aanstelling van personeel.

Het geldt ook voor het al dan niet geven van voldoende aandacht: een keuze gemaakt voor een leerling in groep 4 werkt door in groep 5,6,7,8.

Budget Overzicht



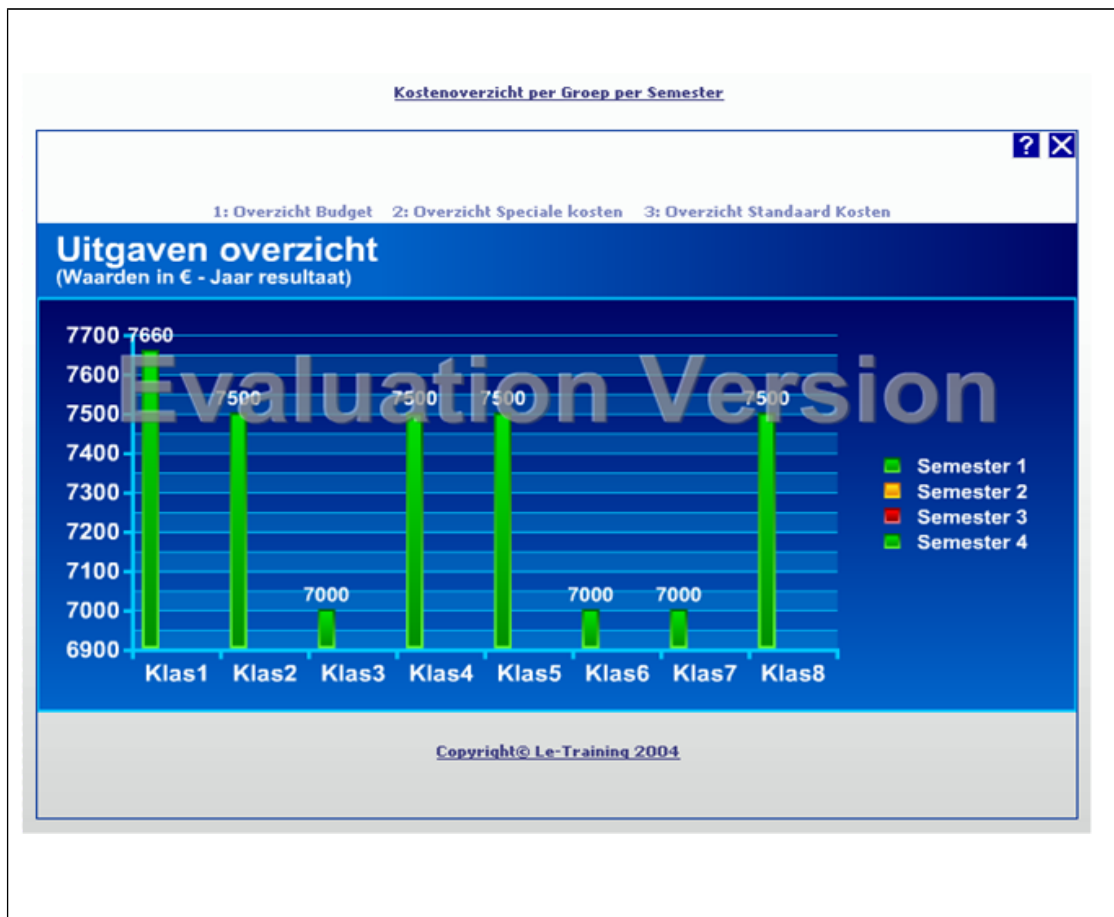
ONDERWIJS: TIJD IS "GRATIS"

Moeilijke kinderen kosten niet zozeer extra geld: ze kosten wel extra tijd!!! Die tijd wordt in het algemeen niet vergoed: men merkt er financieel niks van. Kortom: wel meer sores, niet meer geld.

Niettemin geven leerlingen met bijzondere problemen in een aantal gevallen extra dekking in het budget.

In de simulatie betekent dit::

- 📄 Bijzondere leerlingen hebben anders gekleurde blokjes (symboliseren een ander vorm van vereiste aandacht in de dienstverlening) Dat houdt in de simulatie in dat de bouwtekening wat moeilijker is, dus moeilijker te maken. Het kost dan gewoon meer moeite om te bouwen.
- 📄 Er zijn in de simulatie zelfs 3 dimensionale bouwtekeningen beschikbaar! Door onze programmatuur is een verandering van bouwtekening nauwelijks een probleem.



KANSKAARTEN

Voor alle simulaties geldt dat de authenticiteit van de spelsimulaties vooral wordt vergroot door de **onverwachte gebeurtenissen**: vergelijkbaar met de kanskaarten in het monopoly-spel. Ook kennen de spelversies zogenaamde “**tijdelijke rollen**” wat de levendigheid sterk vergroot. Alleen de dobbelstenen gooien maakt monopolie als spel niet leuk. Dan wordt het een soort van ganzenbord dat snel verveelt. De dynamiek van zelf keuzes maken, onverwachte reële wendingen is expliciet in de simulatie opgenomen. Onverwachte elementen maken de sessies juist leuk. Net als bij monopolie zaken als “algemeen fonds” en “kans”, maar ook “waterleiding” en “elektriciteitsbedrijf”.

Voorbeelden van "Kanskaarten"

Kanskaart: Vervangingsfonds Malus

In uw organisatie zijn 5 leerkrachten langdurig ziek (domme pech). Het effect hiervan is dat het jaar erop een malus in de premie van het vervangingsfonds van € 45.000,-.

Kostenpost: € 45.000,-

Kanskaart: Afkeuringsprocedure

Tot overmaat van ramp zijn er bij twee afkeuringsprocedures fouten gemaakt. De meldingen zijn te laat doorgegeven. Wie hiervoor verantwoordelijk is, is nog niet duidelijk. Uw organisatie moet een deel van de kosten zelf betalen.

Kostenpost: € 30.000,-

Kanskaart: Ziekte (leerkracht)

U heeft al een tijdje griep onder de leden en besluit dat het nu tijd is om eerst uit te zieken voordat u weer aan het werk gaat.

U legt uw werk neer en meldt de directie dat u ziek bent. U blijft de komende 10 minuten thuis (u meldt zich bij de spelleiding).

Kanskaart: Ouderschapsverlof (leerkracht)

U heeft de behoefte om thuis de boel weer op orde te krijgen. U kiest ervoor om ouderschapsverlof op te nemen.

U legt uw werk neer en vraagt de directie of er een mogelijkheid bestaat dat u met ouderschapsverlof kunt gaan. Uw ouderschapsverlof duurt minimaal 6 minuten (u meldt zich bij de spelleiding).

Kanskaart: Onderhoud

Uw conciërge komt bij u met de mededeling dat de verwarmingsketel “raar” doet. U neemt poolshoogte en laat een monteur komen. Het blijkt dat de ketel aan vervanging toe is. De winter komt eraan en u moet snel handelen.

U heeft twee mogelijkheden:

U vervangt de ketel voor een bedrag van € 10.000,- en u hoeft de komende 10 jaar er niet meer naar om te kijken.

U overlegt met de monteur en spreekt af dat hij de ketel repareert voor € 350,- op zaterdag. U heeft geen garantie en moet erop vertrouwen dat uw monteur de ketel juist repareert.

8.3 DE LOGISTIEK VAN HET PRODUCTIEPROCES

In LE-Budget is het productieproces van de deelbewerkingen “complexer”: De D’ropdrukker is nu echt een specialistisch bouwer!

DE GOEDERENSTROOM SIMULTAAN

Afdeling 1 (deelbewerking 1)

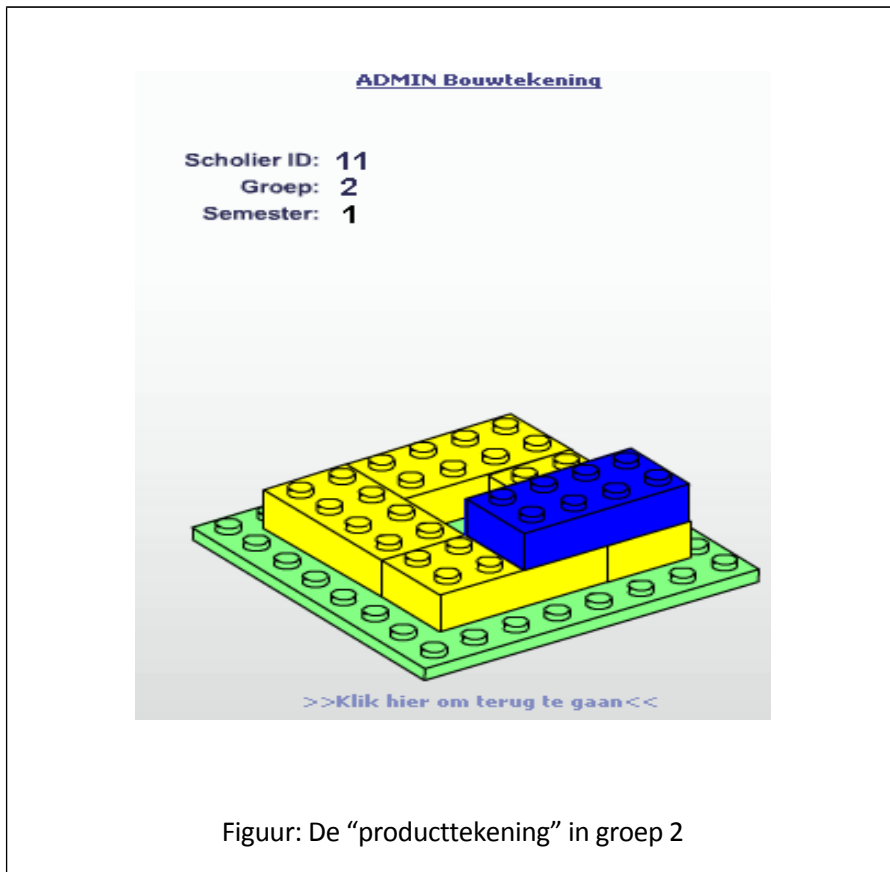
Deelbewerking 1 is dus eigenlijk het bouwen van de **eerste etage van** de torens.

monteert voor de individuele toren op de specifieke grondplaat 4 staven van de specifieke kleur

Afdeling 2 (deelbewerking 2)

Deelbewerking 2 bestaat uit het bouwen van de **tweede etage** van de torens.

monteert voor de individuele toren op de specifieke 4 staven van de specifieke kleur, ook 4 staven van de specifieke kleur



Afdeling 3 (deelbewerking 3)

Deelbewerking 3 beslaat het bouwen van de **derde etage** van de torens.

monteert voor de individuele toren op de specifieke 4 staven van de specifieke kleur, ook 4 staven van de specifieke kleur

Afdeling 4 (deelbewerking 4)

Deelbewerking 4 is dus eigenlijk het bouwen van de **vierde etage** van de torens.

monteert voor de individuele toren op de specifieke 4 staven van de specifieke kleur, ook 4 staven van de specifieke kleur

Afdeling 5 (deelbewerking 5)

Deelbewerking 5 bestaat uit het bouwen van de **vijfde etage** van de torens.

monteert voor de individuele toren op de specifieke 4 staven van de specifieke kleur, ook 4 blokken van de specifieke kleur

Afdeling 6 (deelbewerking 6)

Deelbewerking 6 beslaat het bouwen van de **zesde etage** van de torens.

monteert voor de individuele toren op de specifieke 4 blokken van de specifieke kleur, ook 4 blokken van de specifieke kleur

Afdeling 7 (deelbewerking 7)

Deelbewerking 7 bestaat uit het bouwen van de **zevende etage** van de torens.

monteert voor de individuele toren op de specifieke 4 blokken van de specifieke kleur, ook 4 blokken van de specifieke kleur

Afdeling 8 (deelbewerking8)

Deelbewerking 8 beslaat het bouwen van de **achtste etage** van de torens.

monteert voor de individuele toren op de specifieke 4 blokken van de specifieke kleur, ook 4 blokken van de specifieke kleur

DE INFORMATIESTROOM


De informatiestroom wat betreft het productie proces verloopt digitaal. Er zijn geen formulieren (meer) nodig.

DE GELDSTROOM

Hier is er geen geldstroom maar wel en budget uitputting.

Alle betalingen gaan digitaal.

Zichtbaar bij de administratie:



select	rekeningnr	Jaar	Groep	Semester	Rekening status	Bedrag	Actie
<input type="checkbox"/>	1	2004	3	1	openstaande rekening	€ 7000	Betalen
<input type="checkbox"/>	2	2004	3	1	openstaande rekening	€ 7000	Betalen
<input type="checkbox"/>	3	2004	3	1	openstaande rekening	€ 7000	Betalen

>> Terug naar Hoofdmenu Administratie <<