

VIEWPOINT

ΣΕ ΜΙΑ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΠΟΥ ΓΙΝΕΤΑΙ ΨΗΦΙΑΚΗ ΤΟ L&D ΘΑ ΠΑΡΑΜΕΙΝΕΙ ΙΔΙΟ;



Ιωάννης Αναστασίου
HR Assistant, Athens
Exchange Group
(AthexGroup)
- Ομιλος
Χρηματιστηρίου
Αθηνών

Την τελευταία περίπου δεκαετία, οι επιχειρήσεις μάχονταν για την προσέλκυση ταλέντων. Ο πόλεμος κορυφώθηκε το 2021, όταν εργοδότες παγκοσμίως βρέθηκαν αντιμέτωποι με τη μαζική Μεγάλη Παραίτηση. Τι και αν το 2022 ο ψηφιακός μετασχηματισμός επιταχύνθηκε και το υβριδικό μοντέλο εργασίας προσέφερε μεγαλύτερη πρόσβαση

σε ταλέντα, αυξημένη παραγωγικότητα, μεγαλύτερη ευελιξία και βελτιωμένες εμπειρίες εργαζομένων, το ερώτημα της διατήρησης των υπαρχόντων, παρέμεινε. Μία έξυπνη, γρήγορη και οικονομική λύση για τη βελτίωση του ενδιαφέροντός τους, θα ήταν να

εκπαιδευτούν για την ανάληψη οριζόντιων ή κάθετων νέων διευρυμένων ρόλων. Σε αυτό, το μοντέλο της υβριδικής μάθησης (hybrid learning) ή μεικτής μάθησης (blended learning) διαφαίνεται να είναι μονόδρομος, καθώς προσφέρει αυξημένα αμοιβαία οφέλη, όπως ευελιξία, ποικιλία, αυξημένη ενεργητική μάθηση, καλύτερο έλεγχο μαθησιακών αναγκών, μειωμένα κόστη, βελτιωμένο ROI, ανατροφοδότηση και metrics. Πρόκειται για τη συνδυαστική χρήση, αλληλοσυμπληρούμενων μεθοδολογιών, που συνδυάζουν την αυτόνομη online μάθηση με την παραδοσιακή για την επίτευξη της βέλτιστης μαθησιακής εμπειρίας. Απαιτεί όχι μόνο έναν ευέλικτο και έμπειρο εισηγητή ή μεσολαβητή, αλλά και έναν αυτόνομο εκπαιδευόμενο. Οι βασικές αρχές της περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, τη χρήση καινοτόμων τεχνολογιών (Virtual Reality, Augmented Reality) και μία διαρκή αποτίμηση και επαναξιολόγηση της

μαθησιακής κατάστασης. Πρόκειται, δηλαδή, για Hybrid Learning Management Systems που επιτρέπουν τη real-time παρακολούθηση της προόδου, παρέχοντας υποστήριξη, όταν είναι αναγκαίο, και λειτουργικότητες όπως η προσαρμογή του μαθησιακού περιεχομένου στο επίπεδο γνώσεων των συμμετεχόντων και δυναμικές διεπαφές με διαδραστικές εξατομικευμένες δραστηριότητες, πίνακες κατάταξης, ανταγωνιστικούς κανόνες και επιβραβεύσεις, όπως προτείνει το gamification. Η εφαρμογή του φαντάζει στρατηγική και επωφελής για τις εταιρείες. Άνθρωποι παγκοσμίως, σε διαφορετικές ώρες, να εκπαιδεύονται (ασύγχρονα, σύγχρονα), να αλληλοεπιδρούν και να συνεργάζονται, όπως ποτέ άλλοτε. Διασφαλίζεται έτσι, ότι η μάθηση είναι τόσο βολική, ελκυστική και άμεσα εφαρμόσιμη, ώστε μέσα από το παιχνίδι να αυξάνεται η συνολική ικανοποίηση, παραγωγικότητα και διακράτηση εργαζομένων.