

EARTHE

Activitatea 2

Set de instrumente digitale pentru dezvoltarea inovatoare a curriculumului și a metodologiei

Modul – Gestionarea timpului

Metodă – Planificare retroactivă

Activități în clasă

Modulul 3 – Gestionarea timpului

Activitate în clasă 1. – Foaie de parcurs pentru numărătoarea inversă

Metodă asociată – Planificare retroactivă

Grup țintă

Vârsta – peste 25

Gen – toate genurile

Nivel de studii – învățământ secundar superior, învățământ profesional și tehnic sau învățământ terțiar; absolvenți de învățământ superior

Statut (angajat/șomer/în căutarea unui loc de muncă) – Angajat, șomer sau în căutarea activă a unui loc de muncă

Oportunități reduse (dacă este cazul) – absolvenți din prima generație, adulți din mediul rural sau cu venituri reduse, cursanți cu dificultăți de concentrare

Rezultate ale învățării

La sfârșitul activității, cursanții vor fi capabili să:

- stabilească un termen limită fix, nenegociabil, și să enumere cel puțin patru etape cheie care trebuie atinse în prealabil, clarificând ce înseamnă „finalizat”.
- Construiască un calendar de la dreapta la stânga care să plaseze aceste etape în ordine inversă, să adauge 10-20 % timp de rezervă și să marcheze weekendurile/sărbătorile legale, demonstrând o programare realistă.
- Identifice un posibil blocaj sau o dependență externă și să ajusteze secvența de sarcini sau planul de resurse în consecință, demonstrând previziune în gestionarea riscurilor.
- Evidențieze primul pas concret din planul de acțiune și să respecte data de începere, semnalând disponibilitatea de a transfera metoda de planificare retroactivă către un obiectiv personal sau profesional.



Durată

45 minute

Materiale și resurse

Foi de lucru A3, un calendar de perete, bilețele colorate și markere pentru codificarea pe culori a sarcinilor, riscurilor și tampoanelor. Include, de asemenea, un model vizual al planului de acțiune completat, un cronometru pentru urmărirea fazelor și o cameră liniștită, cu mese pentru foi A3 și spațiu pentru ca perechile să revizuiască planurile.

Descrierea activității

„Countdown Roadmap” este un exercițiu practic care învață planificarea retroactivă. Cursanții încep cu un termen limită personal și planifică etapele importante, tampoanele, weekendurile și dependențele externe. Acest proces dezvoltă abilități de gestionare a timpului, inclusiv clarificarea obiectivelor, microplanificarea realistă, anticiparea riscurilor și responsabilitatea. Ajută cursanții să definească un singur punct final, să transforme obiectivele mari în sarcini mai mici, să anticipeze blocajele și să asigure responsabilitatea. În doar 45 de minute, cursanții pleacă cu un plan vizual care servește ca program și le sporește încrederea.

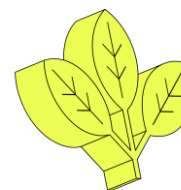
Pași detaliați de implementare

Introducere:

Facilitatorul utilizează o cronologie inversă pentru a identifica termenele limită și a le face nenegociabile, permițând cursanților să se concentreze pe redactarea notițelor înainte de examen.

Activitate principală:

1. Steagul destinației – Fiecare participant scrie un termen limită *real* fix în extrema dreaptă a foii A3 „Foaie de parcurs pentru numărătoarea inversă” și trasează o linie verticală îngroșată sub acesta.
2. Etape importante – Lucrând de la dreapta la stânga, participanții adaugă cel puțin patru etape importante pe bilețele colorate (de exemplu, „corectură finală”, „prima schiță finalizată”, „cercetare finalizată”).
3. Estimări de durată – Sub fiecare etapă importantă, ei notează un număr aproximativ de zile sau ore de lucru necesare.



EARTHE

4. Inserarea tampoanelor – Cursanții calculează o marjă de 10-20 % pentru fiecare segment și plasează bilețele galbene „tampon” în cronologie.
5. Marcarea weekendurilor și a sărbătorilor – Folosind un calendar de perete sau o vizualizare lunară proiectată, ei taie zilele nelucrătoare care se află între etapele importante.
6. Identificarea dependențelor și a blocajelor – Participanții marchează orice sarcină care depinde de aprobarea externă, de echipamente specializate sau de angajamente care se suprapun; dacă un segment pare înghesuit, ei reordonează sarcinile sau extind marjele de siguranță.
7. Primul pas acționabil – În cele din urmă, fiecare cursant înconjoară cu un cerc prima sarcină din stânga și scrie o dată concretă de începere lângă ea.

Facilitatorul face verificări rapide întrebând: „Ați adăugat o perioadă de rezervă?” „Există vreun pas care depinde de contribuția altcuiva?”

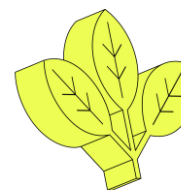
Concluzie și reflecție: - Cursanții participă la un exercițiu de „detectiv al termenelor limită”, împărtășind planurile lor și oferind sfaturi de îmbunătățire. Facilitatorul leagă aceste idei de competențe specifice, cum ar fi clarificarea obiectivelor, stabilirea priorităților, planificarea realistă, anticiparea riscurilor și responsabilitatea. Sesiunea se încheie cu o invitație de a revizui progresul săptămânal, consolidând obiceiul planificării retroactive dincolo de sala de clasă.

Metoda de evaluare

Activitatea utilizează o listă de verificare în patru puncte pentru a evalua rezultatele învățării, cu date finale clare, tampoane, blocaje și date de începere. Cursanții oferă validare continuă între colegi și consolidează reflecția. Se poate crea un formular de feedback pentru ca cursanții să-și indice angajamentul și punctul de referință pentru urmărire. Această abordare asigură stăpânirea materiei fără teste sau formulare suplimentare, permițând o experiență de învățare mai captivantă și mai eficientă.

Sfaturi de adaptare

Pentru a optimiza învățarea, luați în considerare utilizarea de autocolante cu repere prestipăiate, table albe comune și proiecte colaborative. Pentru perioade scurte, utilizați note adezive digitale și discutați în săli de pauză. Pentru grupuri mari, proiectați un cronometru și



EARTHE

alocați „culoare de galerie” pentru o evaluare rapidă între colegi. Pentru persoanele cu un nivel scăzut de alfabetizare sau cu bariere lingvistice, utilizați pictograme sau pictograme codificate prin culori. Permiteți pauze de mișcare și căști cu anulare a zgomotului pentru cursanții cu neurodiversitate. Pentru echipele de la locul de muncă, transformați exercițiul într-un atelier colectiv de proiectare a calendarului proiectului.

Modulul 3 – Gestionarea timpului

Activitate în clasă 2. - Canvas pentru calea critică

Metodă asociată – Planificare retroactivă

Grup țintă

Vârsta – peste 25

Gen – toate genurile

Nivel de studii – învățământ secundar superior, învățământ profesional și tehnic sau învățământ terțiar; absolvenți de învățământ superior

Statut (angajat/șomer/în căutarea unui loc de muncă) – Angajat, șomer sau în căutarea activă a unui loc de muncă

Oportunități reduse (dacă este cazul) – absolvenți din prima generație, adulți din mediul rural sau cu venituri reduse, cursanți cu dificultăți de concentrare

Rezultate ale învățării

La sfârșitul activității, cursanții vor fi capabili să:

- Să împartă proiectul în etape esențiale și grupuri de sarcini.
- Să creeze un canvas al căii critice folosind diagrame ale etapelor și săgeți de dependență.
- Estimeze durate realiste ale sarcinilor și să integreze blocuri tampon.
- Realizeze codificarea cu culori a dependențelor cu risc ridicat și facilitarea prezentărilor între colegi.



- Demonstreze planificarea colaborativă și să aplice planificarea retroactivă în proiectele viitoare.

Durată

60 de minute

Materiale și resurse

„Critical-Path Canvas” și carduri colorate pentru repere temporale și săgeți; bandă adezivă, bandă de vopsit, autocolante cu puncte de risc și markere permanente pentru codificarea căilor și tampoanelor; un proiector sau o pânză imprimată care servește ca model de referință; cronometru.

Descrierea activității

Critical-Path Canvas este un exercițiu de echipă care transformă planificarea retroactivă într-o experiență vizuală. Cursanții lucrează la un mini-proiect cu o dată fixă de lansare, stabilesc termenul final, plasează repere, desenează săgeți pentru dependențe, adaugă durate realiste și etichetează dependențele cu risc ridicat. Activitatea consolidează abilitățile soft, cum ar fi micro-planificarea colaborativă, gândirea sistemică, comunicarea concisă și luarea deciziilor adaptative. În puțin peste o oră, fiecare echipă pleacă cu o foaie de parcurs a proiectului codificată pe culori, care face vizibile prioritățile, clarifică responsabilitățile și transformă un termen limită static într-un plan comun și acționabil.

Pași detaliați de implementare

Introducere:

Facilitatorul proiectează o imagine a unui proiect faimos care a eșuat din cauza întârzierii unui singur subcontractant, apoi întreabă: „Care sarcină din proiectul vostru ar putea declanșa același efect de domino?”

O pânză goală Critical-Path Canvas este afișată lângă un exemplu completat, astfel încât echipele să poată vizualiza produsul final. Grupul este de acord că obiectivul de astăzi este de a identifica acele „sarcini domino” înainte ca acestea să afecteze programul, folosind o lentilă de planificare de la dreapta la stânga.



Activitate principală:

Alegerea proiectului și marcarea finalizării - Cursanții sunt împărțiți în echipe de 4-5 persoane. Echipele aleg sau primesc un mini-proiect și scriu data de lansare în partea dreaptă a planșei de perete, adăugând o pictogramă de finalizare îngroșată.

Brainstorming privind etapele importante - Pe blaturile meselor, fiecare echipă enumeră toate etapele importante care trebuie parcurse pe cartonașe colorate, încercând să păstreze lista concisă (5-7 elemente).

Planificare de la dreapta la stânga – Cardurile sunt plasate pe pânză de la dreapta la stânga, începând cu data finalizării, astfel încât secvența să fie imediat vizibilă.

Desenați dependențele și marcați calea critică - Săgețile groase leagă sarcinile care nu pot începe până când nu se termină alta; cel mai lung lanț devine calea critică și este evidențiat cu un marker îngroșat.

Adăugați tamponare și etichete de risc - Echipele estimează durate realiste, inserează blocuri tampon colorate (10 % din fiecare segment) și marchează cu roșu orice dependență cu risc ridicat sau aprobare externă.

Prezentare și schimb de critici între colegi - Echipele se rotesc în sensul acelor de ceasornic către o altă pânză. Folosind o listă de verificare în trei puncte - (a) Calea critică este explicită? (b) Există tamponare? (c) Sarcinile cu risc ridicat sunt marcate? - ele lasă întrebări și sugestii pe bilețele adezive, apoi se întorc la propria pânză.

Revizuire și etichetare proprietate (7 min) Echipele inițiale absorb feedback-ul, ajustează o dependență sau un tampon și scriu inițialele lângă primele două sarcini pe care le vor începe în această săptămână.

Concluzie și reflecție:

Sesiunea include o galerie flash, în care fiecare membru al echipei numește cea mai riscantă dependență și adaugă un tampon. Aceasta leagă reflecțiile de competențe precum micro-planificarea colaborativă, gândirea sistemică, comunicarea concisă și luarea deciziilor adaptative. Sesiunea se încheie cu o concluzie personală, subliniind importanța unei căi critice vizibile și a unor tamponare explicite.

Metoda de evaluare

Facilitatorul observă canvas-urile echipelor folosind o listă de verificare. Un canvas care îndeplinește toate cele patru puncte indică faptul că obiectivele de învățare au fost atinse.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



EARTHE

Feedback-ul colegilor implică aplicarea listei de verificare la un canvas al unui coleg și lăsarea unei întrebări sau sugestii. Feedback-ul de calitate și ajustarea ulterioară confirmă capacitatea cursanților de a explica și adapta planurile. Observarea în direct, validarea colegilor și un formular concis de ieșire oferă dovezi ale stăpânirii materiei.

Sfaturi de adaptare

În grupuri mici, fiecare participant poate contribui la o parte a canvasului; în grupuri mai mari, împărțiți-i în echipe care lucrează la secțiuni specifice (resurse, pași, riscuri) și apoi reuniți ideile. Canvasul poate fi creat pe flipcharturi/foi mari cu post-it-uri colorate (versiunea fizică) sau folosind un șablon digital (Miro, Mural, Canva) pentru atelierelor online. Pentru sesiuni scurte (30-40 min.), limitați numărul de pași pe care participanții trebuie să îi identifice; pentru sesiuni mai lungi, includeți analiza dependențelor și a riscurilor. Asigurați-vă că fiecare participant are un rol clar (de exemplu, „cronometror”, „secretar”, „generator de idei”) pentru a preveni dominarea discuției de către câțiva membri. Pentru cei care învață vizual, puneți accentul pe aspectul grafic al pânzei; pentru cei care învață analitic, concentrați-vă pe ordinea logică a pașilor și identificarea căii critice. La final, rugați grupurile să compare rezultatele și să reflecteze asupra modului în care prioritizarea și vizualizarea căii critice influențează succesul proiectului.

Modulul 3 – Gestionarea timpului

Activitate în clasă 3. - Provocarea cronometrului invers

Metodă asociată – Planificare retroactivă

Grup țintă

Vârsta – peste 25

Gen – toate genurile

Nivel de studii – învățământ secundar superior, învățământ profesional și tehnic sau învățământ terțiar; absolvenți de învățământ superior



EARTHE

Statut (angajat/șomer/în căutarea unui loc de muncă) – Angajat, șomer sau în căutarea activă a unui loc de muncă

Oportunități reduse (dacă este cazul) – absolvenți din prima generație, adulți din mediul rural sau cu venituri reduse, cursanți cu dificultăți de concentrare

Rezultate ale învățării

La sfârșitul activității, cursanții vor fi capabili să:

- Construiască rapid un program invers pentru un eveniment cu dată fixă, plasând cel puțin cinci etape cheie și durate realiste de la dreapta la stânga pe o linie temporală.
- Să insereze blocuri tampon și să marcheze dependențele externe, apoi să scurteze sau să reordoneze sarcinile pentru a produce cel *mai scurt* program care respectă în continuare riscurile și zilele nelucrătoare.
- Aplice o rubrică de punctaj pentru a critica planul altei echipe, identificând tampoanele lipsă, dependențele trecute cu vederea sau conflictele de weekend și oferind un sfat de îmbunătățire.
- Explice într-o singură propoziție, compromisul dintre calendarele agresive și expunerea la riscuri, demonstrând o perspectivă reflexivă asupra planificării retroactive realiste.

Durată

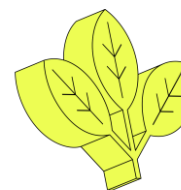
60 de minute

Materiale și resurse

Plicuri cu scenarii, foi de flip-chart, bilețele colorate adezive, un formular de evaluare, un cronometru vizual, un clopoțel, o tablă albă, un juriu și spațiu liber sau mese mobile. Aceste instrumente ajută echipele să schițeze rapid, să urmărească progresul și să identifice capcanele comune. Facilitatorul folosește, de asemenea, o tablă albă pentru a înregistra punctajele și pentru a facilita circulația ușoară a juriului.

Descrierea activității

Provocarea cronometrului invers este o competiție cronometrată în care echipele primesc o sarcină de a construi un program invers pentru un eveniment cu dată fixă. Echipa trebuie să



EARTHE

construiesc cel mai scurt program cu durate realiste, blocuri tampon vizibile și dependențe externe marcate cu roșu. Jocul se încheie cu o discuție în care echipele compară strategiile și articulează compromisurile dintre risc și viteză. Activitatea îmbunătățește mai multe abilități soft, inclusiv microplanificarea rapidă, conștientizarea riscurilor, evaluarea critică de către colegi și luarea deciziilor reflexive. Participanții exersează elaborarea de planuri inversate justificabile, le evaluează critic în raport cu criterii clare și internalizează mesajul central al planificării retroactive: începeți cu termenul limită, expuneți riscurile, apoi decideți cât timp tampon să sacrificați pentru viteză.

Pași detaliați de implementare

Introducere:

Facilitatorul setează un cronometru de 20 de minute pe proiector, dezvăluind termenul limită pentru următorul eveniment, subliniind urgența unui plan invers pentru a câștiga timp și a asigura pregătirea.

Activitate principală:

1. Fiecare echipă deschide plicul, citește rezumatul de o pagină (data fixă de lansare plus două constrângeri, cum ar fi termenul de livrare al furnizorului sau disponibilitatea locației). Facilitatorul explică rubrica de punctaj — puncte pentru *cel mai scurt* program *fezabil*, penalizări pentru tampoane lipsă, conflicte în weekend sau dependențe neetichetate.
2. Echipele iau o foaie de flip-chart (grilă de la dreapta la stânga), plasează steagul de sosire în extrema dreaptă și se grăbesc să: posteze ≥ 5 repere esențiale pe note colorate, lucrând în sens invers; noteze durate realiste sub fiecare notă; insereze blocuri tampon colorate ($\approx 10\%$ din timpul segmentului); marca aprobările externe sau sarcinile cu risc ridicat cu autocolante roșii; deseneze săgeți acolo unde o sarcină depinde de alta. Ceasul de numărătoare inversă este vizibil; un clopoțel semnalează că mai sunt 5 minute, împingând echipele să finalizeze.
3. Puneți stilourile jos și postați. La zero, marcatorii se opresc. Echipele lipesc diagramele pe perete și stau lângă ele.
4. Juriul (facilitatori sau colegi care se rotesc) vizitează fiecare cronologie, aplicând rubrica cu voce tare: cea mai scurtă durată de la sfârșit la început care încă arată tampoane? există conflicte cu weekendul sau sărbătorile? toate dependențele sunt explicate? Punctele acordate, deducerile explicate pe loc; scorurile sunt trecute pe un tablou vizibil.

5. Actualizarea tabelului de scoruri

Concluzie și reflecție:

Fiecare echipă răspunde într-o singură propoziție: „Unde am riscat în ceea ce privește viteza?” „Care rezervă sau dependență ne-a salvat de cele mai multe riscuri?”. Sinteza facilitatorului leagă ideile de competențele vizate. Cursanții pleacă cu următoarea idee finală: „Termenul limită mai întâi, riscurile vizibile, tampoanele deliberate”. Facilitatorul îi invită să testeze același sprint de planificare inversă în următorul lor proiect din viața reală, consolidând transferul tehnicii de planificare retroactivă dincolo de joc.

Metoda de evaluare

Activitatea utilizează mecanisme de joc pentru a genera dovezi pentru obiectivele de învățare, permițând o evaluare rapidă și vizibilă. Aceasta implică comentarii ale colegilor, observații ale facilitatorului, reflecție și un sondaj de urmărire. Echipele trebuie să menționeze punctele forte și lacunele din timpul procesului, demonstrând capacitatea lor de a critica în raport cu standarde explicite. Facilitatorul observă gândirea inversă și încurajează reflecția echipei asupra raportului dintre calendar și risc.

Sfaturi de adaptare

Un exercițiu de gestionare a proiectelor bazat pe echipă poate fi structurat în diverse formate, inclusiv un program strict, online sau hibrid, grupuri mari, grupuri cu nivel scăzut de alfabetizare sau cu limbi mixte, cursanți cu neurodiversitate și echipe de la locul de muncă. Exercițiul poate fi desfășurat online sau într-un cadru hibrid, cu evaluarea colegilor în săli separate. Grupurile cu nivel scăzut de alfabetizare sau cu limbi mixte pot utiliza pictograme și benzi tampon codificate prin culori, în timp ce cursanții cu neurodiversitate pot utiliza căști cu reducere a zgomotului și semnale vizuale flash. Exercițiul permite, de asemenea, programarea în timp real, făcându-l mai interactiv și mai captivant.