



EARTHE

Activitatea 2

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

Modul – Gestionarea timpului

Metodă – Jocuri de stabilire a priorităților
Activități în clasă

Modulul 3 – Gestionarea timpului

Activitate în clasă 1. – „Piața tokenurilor MoSCoW”

Metodă asociată – Jocuri de stabilire a priorităților

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:

- Definească cele patru categorii de priorități MoSCoW – Must, Should, Could și Won't – și să articuleze diferența cheie dintre fiecare nivel.
- Aloce un număr limitat de „jetoane de prioritate” pentru un set comun de sarcini, demonstrând o clasificare obiectivă bazată pe impact, urgență, risc sau dependență.
- Să-și apere verbal cel puțin trei dintre deciziile de plasare, folosind argumente clare, bazate pe dovezi.
- Reorganizeze eficient prioritățile atunci când resursele sunt reduse, ajustând distribuția jetoanelor pentru a proteja sarcinile cele mai importante, în timp ce elementele mai puțin vitale sunt retrogradate sau eliminate.

Durată

45 de minute



Materiale și resurse

20 de carduri laminate pentru fiecare echipă, cu jetoane de prioritate care reprezintă bugetul lor. Se utilizează un tablou MoSCoW mare pentru licitare și reevaluarea priorităților, cu un cronometru pentru urmărirea timpului. Markere și pixuri. O tablă albă sau un flipchart.

Descrierea activității

Cadrul MoSCoW este adaptat într-o piață live în care echipele folosesc jetoane pentru a achiziționa sloturi de sarcini. Acest joc încurajează prioritizarea analitică, negocierea, adaptabilitatea și luarea deciziilor în colaborare, cerând echipelor să echilibreze impactul, urgența și riscul în cadrul constrângerilor de resurse. Participanții trebuie să-și justifice sarcinile pentru coloana „Must” și să reordoneze rapid prioritățile pe măsură ce resursele se diminuează. Fondul colectiv de jetoane permite priorităților individuale să se contopească în strategii de grup. Exercițiul de 45 de minute demonstrează modul în care limitările de resurse sporesc concentrarea, ducând la o coloană „Must” supraîncărcată, și evidențiază avantajele unei ierarhii de priorități definite.

Pași detaliați de implementare

Introducere:

Facilitatorul încurajează cursanții să-și imagineze că se trezesc cu jumătate din ziua lor normală de lucru, concentrându-se pe echilibrarea obiectivelor cu orele reduse. Ei învață modelul MoSCoW, un tablou cu patru coloane cu jetoane colorate, iar misiunea este de a investi în mod înțelept înainte de o reducere neașteptată.

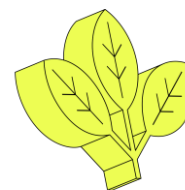
Activitate principală:

Scanare în tăcere - Douăzeci de carduri de sarcini au fost așezate pe masă de echipe formate din trei până la patru persoane. În tăcere, fiecare persoană marchează un card pe care îl consideră obligatoriu.

Licitația pentru runda 1 a început. Regulile apar pe ecran:

Costă 4 jetoane pentru a pune o carte în „Must”.

Ar putea costa unul, ar trebui să coste trei și nu va costa nimic.



EARTHE

Pe tabla mare MoSCoW, echipele discută, schimbă jetoane și cartonașe și fac acest lucru până când toate jetoanele sunt epuizate. „Ce face ca acesta să fie un Must, nu un Should?”, întreabă ghidul în repetate rânduri.

Tabloul se ascunde și se blochează – Marcatorul cade, iar echipele fac un pas înapoi pentru a-și analiza deciziile de investiții.

Facilitatorul ia un sfert din jetoanele fiecărei echipe și spune că bugetul va fi redus rapid. Pentru a scăpa de jetoanele de pe tablă, echipele trebuie să șteargă sau să retrogradeze locuri de muncă până când se atinge noua limită.

Fiecare echipă împărtășește două locuri de muncă pe care a trebuit să le mute și spune într-o singură propoziție de ce a fost corect să facă acest lucru.

Concluzie și reflecție:

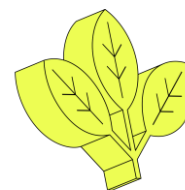
Facilitatorul conduce o discuție cu întregul grup despre argumentul din spatele cheltuielilor pentru un Must și despre modul în care reducerea jetoanelor a schimbat perspectiva asupra Should versus Could. Ei leagă răspunsurile de competențele vizate, cum ar fi prioritizarea analitică, negocierea și adaptabilitatea. De asemenea, încurajează transferul personal prin scrierea acțiunilor pe bilețele adezive, evidențiind obiceiul MoSCoW dincolo de sala de clasă.

Metoda de evaluare

Procesul de evaluare implică trei puncte de contact: observarea facilitatorului în timpul licitației, votul colegilor după prezentare și angajamentul personal la ieșire. Facilitatorul observă rezultatele învățării, folosind o listă de verificare simplă pentru a evalua clasamentul obiectiv, apărarea persuasivă și reordonarea adaptivă a priorităților. După prezentare, colegii votează dacă o sarcină sacrificată poate fi abandonată în siguranță, confirmând claritatea și credibilitatea raționamentului fiecărei echipe. Facilitatorul notează, de asemenea, sarcinile din viața reală pe care cursanții le vor retrograda de la „Must” la „Could”, permițând transferul rapid personal de la joc la contextul de la locul de muncă/acasă.

Sfaturi de adaptare

MoSCoW Token Market este o metodă de învățare flexibilă, care poate fi adaptată la diverse contexte, intervale de timp și nevoi ale cursanților. Aceasta implică reducerea la jumătate a pachetului de sarcini, reducerea licitațiilor și introducerea unei variante de două minute bazate pe raritate. Metoda poate fi utilizată online sau în format hibrid, jetoanele fiind replicate folosind



EARTHE

emoji-uri pe o tablă comună. Grupurile mari pot lucra în grupuri de patru mese, cu un co-facilitator mobil pentru fiecare grup. Grupurile cu un nivel scăzut de alfabetizare sau cu bariere lingvistice pot utiliza pictograme sau fotografii, în timp ce cursanții cu neurodiversitate pot utiliza căști cu reducere a zgomotului și cronometre vizuale. Metoda reflectă un șoc bugetar real.

Modulul 3 – Gestionarea timpului

Activitate în clasă 2. - Impact-Efort

Metodă asociată – Jocuri de stabilire a priorităților

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 sesiunii, cursanții vor fi capabili să:

- Distingă clar între „impact” și „efort” și să descrie modul în care fiecare factor influențează prioritatea sarcinii.
- Sorteze un set de sarcini mixte într-o grilă 2 × 2 Impact–Efort, plasând fiecare element în cadranul care reflectă cel mai bine raportul dintre valoare și cost.
- Să susțină cel puțin trei plasări în „cadranul auriu” (impact ridicat, efort redus), folosind dovezi concise sau experiența din trecut.
- Reevalueze și re poziționeze sarcinile atunci când informații noi modifică estimările privind impactul sau efortul, demonstrând o gândire flexibilă în condiții schimbătoare.



Durată

50 de minute

Materiale și resurse

25-30 de carduri codificate pe culori care descriu sarcini realiste de muncă sau de studiu. Se utilizează grila Impact-Efort, împărțită în impact ridicat și impact redus. Etichetele cadranelor, punctele colorate și cardurile „curveball” sunt utilizate pentru a marca sarcinile. Un cronometru, markere și carduri goale sunt utilizate pentru sarcini suplimentare sau note d. Se pune la dispoziție un spațiu deschis pentru ca echipele să stea în jurul grilei și să se miște liber.

Descrierea activității

Jocul transformă matricea Impact-Efort într-o provocare fizică pentru echipe, în care echipele concurează pentru a plasa carduri cu sarcini pe o grilă gigantică pe podea, în funcție de valoarea și costul estimat al acestora. Sarcinile din cadranul auriu promet rezultate mari pentru puțin efort, iar echipele trebuie să-și apere alegerile. O minge cu efect aruncă o nouă constrângere sau oportunitate, forțând echipele să re poziționeze rapid cărțile. Jocul ascuțește abilitățile soft, cum ar fi judecata analitică, comunicarea persuasivă, colaborarea și adaptabilitatea. În mai puțin de o oră, cursanții învață cum interacționează impactul și efortul și aplică o tehnică de grilă la propriile sarcini sau proiecte.

Pași detaliați de implementare

Introducere:

Facilitatorul povestește o scurtă istorioară: „Ieri am formatat timp de două ore un raport pe care nimeni nu l-a citit, dar un telefon de cinci minute a salvat un proiect”. Impactul și efortul nu s-au potrivit. Se adună în jurul unei grile mari lipite pe podea. Grila este ușor de văzut, deoarece are etichete pe fiecare axă: Impact ridicat vs. Impact redus pe una și Efort ridicat vs. Efort redus pe cealaltă. Sortează o grămadă de sarcini diferite, găsește câștiguri rapide și învață cum să schimbi cursul atunci când lucrurile se schimbă.

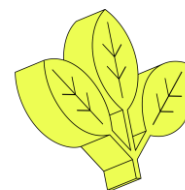
Activitate principală:

Fiecare echipă primește un pachet de 25 de cărți. Ca primă impresie despre efect și efort, toată lumea răsfoiește sarcinile fără să vorbească.



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

Cronometrul pornește. Echipele discută cu voce tare despre care carte este mai valoroasă: valoarea sau costul? Oamenii folosesc puncte adezive pentru a marca cărțile pe care le consideră că aparțin cadranelor auriu (impact mare/efort mic).

Un coechipier stă în interiorul grilei și apără fiecare carte aurie timp de șaiszeci de secunde: De ce este atât de profitabilă? De ce sarcina este atât de mică? Celelalte echipe pot contesta, iar dacă apărarea se mișcă, și cartea trebuie să se miște.

Facilitatorul alege la întâmplare o „minge cu efect”, cum ar fi „Reducerea bugetului: realizarea videoclipurilor necesită acum de două ori mai mult efort”. Echipele au la dispoziție trei minute pentru a muta cel puțin două cărți afectate, ceea ce demonstrează că pot să-și schimbe obiectivele atunci când lucrurile se schimbă.

Pe măsură ce grupurile se mișcă, observă o mișcare inteligentă sau o scădere șocantă în clasament pe grila altei echipe. Se lasă în urmă bilețele cu întrebări sau complimente scrise pe ele.

Concluzie și reflecție:

Participanții aflați în cerc sunt întrebați despre cea mai dificilă sarcină și motivele din spatele acesteia, subliniind importanța judecății analitice și a comunicării bazate pe dovezi. Facilitatorul leagă aceste informații de competențe specifice, cum ar fi colaborarea, construirea consensului și adaptabilitatea. Participanții învață să vizualizeze prioritățile, să le apere cu date și să se adapteze atunci când realitatea se schimbă.

Metoda de evaluare

Activitatea demonstrează obiectivele de învățare prin intermediul unei liste de verificare a facilitatorului, a cadranelor auriu, a apărării cărților auriu și a relocării echipei. Include, de asemenea, un scor de provocare între colegi și un formular de reflecție, în care participanții scriu propoziții despre mutarea sarcinilor în cadrane, demonstrând înțelegerea metodei grilei. Aceste activități demonstrează câștiguri rapide, abilități de raționament, adaptabilitate și aplicarea riguroasă a criteriilor. Dovezile cu costuri reduse demonstrează eficacitatea activității în aplicații din viața reală.

Sfaturi de adaptare

Un exercițiu de 30 de minute de construire a grilei poate fi realizat folosind un pachet de 15 cărți, online sau hibrid, sau în grupuri mari. Exercițiul poate fi împărțit în „zone de grilă” cu bandă adezivă și un co-facilitator alocat fiecărei zone. Grupurile cu nivel scăzut de alfabetizare sau cu limbi mixte pot folosi pictograme sau fotografii în loc de text, în timp ce cursanții neurodivergenți pot folosi căști cu anulare a zgomotului și un cronometru vizual. Echipele de la locul de muncă pot înlocui pachetul generic cu elemente reale din lista de sarcini restante și pot exporta grila finală ca fotografie pentru instrumentele de urmărire a proiectelor.

Modulul 3 – Gestionarea timpului

Activitate în clasă 3. - Proiect de buget de timp

Metodă asociată – Jocuri de stabilire a priorităților

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 finalul acestei activități, cursanții vor fi capabili să:

- Calculeze costul în timp al mai multor sarcini și să mențină un total curent în raport cu un buget fix.
- Selecteze și să clasifice sarcinile astfel încât setul ales să ofere cea mai mare valoare în limita de opt ore.



EARTHE

- Negocieze schimburile și tranzacțiile cu colegii pentru a reechilibra volumul de muncă și a maximiza impactul.
- Reordoneze prioritățile instantaneu atunci când apare o sarcină urgentă neașteptată, ajustând planul fără a depăși limita de timp.

Durată - 45 de minute

Materiale și resurse

30-40 de cărți care descriu sarcini realiste de muncă sau studiu și costurile lor în timp. Jetoanele de timp sunt utilizate pentru a vizualiza bugetul rămas. Se utilizează un tablou de proiect pentru a așeza cărțile selectate în ordine. Se utilizează o foaie de scor pentru a înregistra sarcinile și orele petrecute. Cărțile „Interrupt” sunt trei sarcini surpriză cu costuri fixe în timp. Se utilizează un cronometru și markere pentru a respecta rundele de proiect, ferestrele de schimb și fazele de întrerupere conform programului.

Descrierea activității

Jocul este o simulare a unei zile de lucru aglomerate, în care fiecare are la dispoziție opt ore pentru a finaliza sarcinile. Cursanții selectează sarcini dintr-un fond comun și, după ce toate sarcinile sunt revendicate, se deschide o fereastră de schimb de cinci minute. Cursanții exersează persuasiunea și echilibrarea colaborativă a sarcinilor. Cu toate acestea, este dezvoltată o carte de întrerupere, care îi obligă să rearanjeze sarcinile pentru a se încadra în limita de opt ore. Exercițiul dezvoltă piloni ai competențelor soft, precum estimarea timpului, prioritizarea strategică, negocierea și adaptabilitatea. Cursanții experimentează tensiunea dintre sarcinile nelimitate și orele limitate, dobândind instincte mai ascuțite pentru gestionarea sarcinilor urgente.

Pași detaliați de implementare

Introducere:

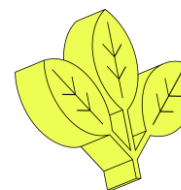
Facilitatorul stabilește provocarea: „Imaginați-vă că vă treziți mâine cu doar opt ore de lucru la dispoziție.” Mai sunt multe de făcut, dar ceasul bate ora opt. Fiecare cursant primește un teanc de cărți de sarcini și jetoane de opt ore, ceea ce face limita clară. Este organizat ca un draft sportiv: cea mai bună zi va veni din alegerile cele mai inteligente, nu din cele mai rapide.

Activitatea principală:



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

Se stabilește ordinea selecțiilor. Fiecare fișă de sarcină indică cât timp va dura. Cursanții își aliniază cele opt jetoane, care sunt memento-uri vizuale ale capacității stabilite pentru ziua respectivă.

Fiecare cursant alege pe rând o sarcină, notează cât timp durează și adaugă același număr de jetoane la teancul din centru. La fiecare rundă, ordinea se schimbă, iar acest lucru continuă până când majoritatea cursanților au cheltuit șase sau șapte monede. Pe tot parcursul jocului, ei evaluează valoarea în raport cu bugetul care se micșorează.

Cursanții stau în picioare, se plimbă și fac schimburi. De exemplu: „la raportul meu de 3 ore în schimbul proiectului tău de 1 oră, iar eu îți voi corecta blogul”. Tranzacțiile sunt înregistrate imediat, pentru a împiedica depășirea limitei de opt ore.

Facilitatorul le dă tuturor o sarcină foarte importantă, cum ar fi „Apel de criză din partea clientului în două ore”. Adăugați-o în programul tuturor, apoi reechilibrați renunțând, oferind sau schimbând sarcini pentru a rămâne în limita de opt jetoane. Sub presiune reală, cursanții își schimbă rapid prioritățile.

„Puneți stiloul jos.” Cursanții se asigură că numărul de jetoane pe care le mai au este zero sau pozitiv și confirmă ordinea sarcinilor finale.

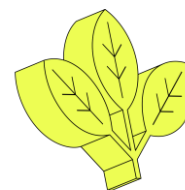
Doi voluntari explică sarcina la care au renunțat și motivul pentru care au făcut acest lucru. Acest lucru ajută grupul să înțeleagă compromisurile din lumea reală.

Concluzie și reflecție:

Întrebările rapide îi fac pe cursanți să discute: De unde ați știut că o sarcină era „de mare valoare pe oră”? Care mod de negociere a dus la cea mai bună înțelegere? Cum v-a făcut să vă simțiți mai puțin responsabili sarcina urgentă? Pe un bilețel adeziv, fiecare cursant scrie: „Măine voi renunța la sau voi delega _____ pentru a rămâne în limita reală de opt ore.” Ca promisiune publică, se lipesc autocolante pe ușa de ieșire. Cursanții pleacă cu o înțelegere profundă a faptului că fiecare sarcină necesită timp și că lucrătorii inteligenți trebuie să aleagă sarcinile pe care le vor îndeplini pentru a se încadra în bugetul lor zilnic.

Metoda de evaluare

Jocul demonstrează obiectivele prin diverse metode, inclusiv observarea facilitatorului, auditul negocierilor, răspunsul la cardurile de întrerupere și notițele lipite la ieșire. Facilitatorul observă sarcinile cu costul pe oră înregistrat, fără cheltuieli excesive ale cursanților și sarcini de mare valoare și cu durată redusă în lista finală. Auditurile negocierilor relevă tranzacții



EARTHE

persuasive, în timp ce răspunsurile la cardurile de întrerupere arată succesul atunci când sarcinile sunt eliminate sau tranzacționate suficient de repede pentru a rămâne în limita a opt jetoane. Angajamentul scris demonstrează transferul cursantului, iar verificările ulterioare din sesiunea următoare pot confirma dacă cursanții și-au respectat angajamentul.

Sfaturi de adaptare

Activitatea sugerează diverse strategii pentru îmbunătățirea eficacității unui joc de tranzacționare. Acestea includ limitarea pachetului la 20 de sarcini, reducerea ferestrei de tranzacționare la trei minute și dezvăluirea unei sarcini de întrerupere mai mici. Jocul poate fi, de asemenea, derulat online sau hibrid, cu o foaie de calcul comună pentru alegeri, totaluri pe ore și codificare colorată. Grupurile mari pot fi împărțite în cercuri, cu un co-facilitator itinerant care verifică bugetele. Grupurile cu un nivel scăzut de alfabetizare sau multilingve pot utiliza pictograme și cifre mari pentru ore. Cursanții neurodivergenți pot utiliza cronometre vizuale și negocieri din poziția așezată. Exercițiul poate fi adaptat pentru a se potrivi diferitelor durate, moduri de livrare, dimensiuni ale grupurilor și nevoile cursanților.