



EARTHE

Aktivnost 2

Digitalni alat za inovativni razvoj metodologije i nastavnog plana

Modul 3- Organizacija vremena

Metoda 4 – Simulacije roka

Aktivnosti

Modul 3 – Upravljanje vremenom

Aktivnost 1 – Brzi prototipi

Metoda: Simulacija rokova

Ciljna grupa

Uzrast – preko 25 godina

Pol – svi polovi

Nivo obrazovanja – Srednje, VET ili visoko obrazovanje; visoko obrazovanje

Status (zaposleni/nezaposleni/u potrazi za poslom) – Zaposleni, nezaposleni ili oni koji aktivno traže posao

Ranjive grupe – NEET mladi, studenti prve generacije, odrasli iz ruralnih sredina ili sredina sa niskim primanjima, polaznici sa poteškoćama u pažnji

Ishodi učenja

Do kraja aktivnosti, polaznici će moći da:

- Pretvore labavu ideju o proizvodu u konkretan rezultat u okviru fiksnog roka od 90 minuta, raspodeljujući uloge i postavljajući mikro-prekretnice pod pritiskom vremena.
- Brzo se prilagođavaju promenama, što se zahteva u kasnoj fazi („izazovi“) dok zadržavaju osnovni cilj projekta.
- Balansiraju obim, kvalitet i brzinu, donoseći eksplicitne odluke o kompromisima i beležeći šta je izostavljeno ili pojednostavljeno.
- Predstave prototip u vremenskom okviru, objašnjavajući kako je tim prioritizovao funkcionalnosti kada su se vreme i resursi smanjili.

Trajanje: 90 minuta

Materijali i resursi

- Koverta sa zadatkom, kartice izazova, tajmer za odbrojavanje, prototip platno, materijali za analogni prototip, listići za ocenjivanje prezentacije, otvoreni prostor sa grupnim stolovima.

Opis aktivnosti

Timovima se daje 90 minuta da pretvore skicu ideje u prototip i prezentuju je. Tokom izrade, neočekivane kartice uvode promene, prisiljavajući timove da brzo odluče šta zadržati ili redefinisati. Ova simulacija jača veštine upravljanja rokovima kao što su mikro-planiranje pod pritiskom, agilna prilagodljivost, kompromisi između obima, kvaliteta i brzine, i sažeta komunikacija. Polaznici moraju doneti eksplicitne odluke o tome šta pojednostaviti ili izostaviti.

Detaljna implementacija

Uvod:

Facilitator prikazuje primer poznatog proizvoda koji je nastao “preko noći” i pita: „Da li bi vaš tim mogao da isporuči nešto korisno za 90 minuta?” Aktiviran je glasni tajmer za odbrojavanje, a zatim se dele zatvorene koverta sa zadatkom. Osećaj hitnosti je jak.

Glavna aktivnost:

- Svaki tim otvara paket, brzo čita ideju i kriterijume uspeha i startuje odbrojavanje.
- Timovi rade unazad, beležeći male ciljeve na A3 vremenskoj liniji, i raspodeljuju uloge: koordinator, dizajner, lektor i tester.
- Timovi koriste skice, stiker ekrane ili jednostavne digitalne makete da naprave analogni prototip. Prate napredak u skladu sa planom i označavaju ključne tačke.
- Facilitator dodaje dve iznenadne kartice („kasni zahtev za funkcijom“, „izgubljeni resurs“, „novi propis“). Timovi brzo reaguju – sečenje funkcija, preraspodela zadataka ili promena obima – bez zaustavljanja tajmera.
- Sve olovke se spuštaju osim za pripremu prezentacije sa pet minuta pre kraja. Timovi moraju pojasniti problem, isporučiti ključne funkcionalnosti i doneti jednu odluku o kompromisu.
- Prilikom prezentacije, svaki tim prikazuje prototip i objašnjava jedan kompromis. Na jednostavnom listu od 1 do 5, vršnjaci ocenjuju jasnoću, izvedivost i otvorenost promene.

Zaključak i refleksija:

Refleksija uključuje pitanja o najtežem iskustvu, svesnom izostavljanju da bi se ostalo u okviru vremena i uticaju mikro-linije na planiranje pod pritiskom. Stikeri se koriste za prenos veština iz simulacije u radne ili obrazovne projekte, ističući prilagodljivost i upravljanje obimom.

Procena / Evaluacija:

Obuhvata facilitatorsko posmatranje, listiće sa ocenom vršnjaka i obavezu na stikeru. Facilitator proverava vremenske linije timova, beleži promene nakon svake kartice izazova. Listići vršnjaka ocenjuvaju jasnoću, izvodljivost i kompromise na skali od 1 do 5, osiguravajući balans brzine i kvaliteta. Stiker obaveze uključuju pisanje akcija koje će isprobati na sledećem roku.

Saveti za prilagođavanje:

- Kraća sesija od 60 minuta može uključivati: 15 minuta plana, 35 minuta izrade, 10 minut prezentacije.
- Onlajn ili hibridne simulacije koriste virtuelne sobe, zajednički tajmer i kolaborativne table.
- Velike grupe se dele u manje, sa pomoćnim facilitatorom koji dodaje izazove i nadgleda prezentaciju.



- Timovi u radnom okruženju mogu koristiti stvarne ideje proizvoda za refleksiju.

Aktivnost 2 – Krizni studio

Metoda: Simulacija rokova

Ciljna grupa

Uzrast – preko 25 godina

Pol – svi polovi

Nivo obrazovanja – Srednje, VET ili visoko obrazovanje; visoko obrazovanje

Status (zaposleni/nezaposleni/u potrazi za poslom) – Zaposleni, nezaposleni ili oni koji aktivno traže posao

Ranjive grupe – NEET mladi, studenti prve generacije, odrasli iz ruralnih sredina ili sredina sa niskim primanjima, polaznici sa poteškoćama u pažnji

Ishodi učenja:

Do kraja aktivnosti, polaznici će moći da:

1. Formiraju brz akcioni plan i raspodele jasne uloge u studiju (pisac, provera činjenica, urednik, odgovoran za društvene mreže) u prvih deset minuta objave vesti.
2. Proizvedu i objave sažet članak i objavu na društvenim mrežama unutar fiksnog roka od 60 minuta, poštujući dogovorenu dužinu i stil.
3. Brzo se prilagode uživo “novinskim ažuriranjima” koja menjaju činjenice, uglove ili tajming, revidirajući tekst uz očuvanje tačnosti i koherentnosti.
4. Reflektuju kompromis između brzine i tačnosti, identifikujući jednu konkretnu uredničku meru koju će primeniti u budućim rokovima.

Trajanje: 60 minuta

Materijali i resursi:

Ideja o najnovijoj vesti, ažuriranje, odbrojavanje, šablon članka, šablon za društvene mreže, činjenice, vodič za stil pisanja, laptopovi, papir, olovke, markeri, makaze, bedževi za uloge, prostor sa mirnim stolovima za pisanje i centralnim stolom za uredničke odluke.

Opis aktivnosti:

Polaznici ulaze u studio sa rokom od jednog sata da objave članak od 250 reči i objavu na društvenim mrežama. Moraju da prepravljaju, proveravaju činjenice i poštuju tajmer. Simulacija vežba veštine upravljanja rokovima, uključujući brzu raspodelu uloga, mikro-planiranje, trijažu informacija i napetost brzine naspram tačnosti. Konačna objava i promišljanje učvršćuju uvide primenljive na realne zadatke.

Detaljna implementacija:

Uvod:

Facilitator najavljuje „Najnoviju vest“ događaj – timovi imaju 60 minuta da objave verifikovan članak od 250 reči i objavu od 150 karaktera nakon eksplozije na glavnoj železničkoj stanici, uz odbrojavanje.

Glavna aktivnost:

- Grupe se okupljaju za „desk za vesti“.
- Pisac piše članak, jedna osoba proverava činjenice, urednik uređuje i proverava dužinu, osoba za društvene mreže priprema objavu.
- Ažuriranje #1: novi citat svedoka – timovi ga ubacuju i menjaju poziciju bez zaustavljanja toka.
- Ažuriranje #2: eksplozija je bila uzrokovana curenjem gasa, ne bombom; broj reči ostaje isti. Timovi menjaju reči i ispravljaju linije.
- Olovke i računari se zaustavljaju; facilitator može odštampati ili poslati mejlom članke; objave na društvenim mrežama se čitaju naglas. „Promašen rok“ se piše pored svakog koji prekorači reč ili kasni.

Zaključak i refleksija:

Facilitator postavlja tri kratka pitanja:

- „Koje ažuriranje vas je nateralo da najviše prepravljate i kako ste osigurali da članak ima smisla?“
 - „Koja mera sigurnosti vam je pomogla da ne žrtvujete tačnost radi brzine?“
 - „Šta biste bolje uradili da imate još 10 minuta?“
- Polaznici pišu obećanje: „Sledeći put kada imam kratak rok, ja ću...“ i zalepe ga na zid.

Procena / Evaluacija:

Obuhvata proveru artefakata, posmatranje, glasanje vršnjaka za tačnost i pregled obećanja. Facilitator potvrđuje podnošenje članaka i objava, beleži uloge i ažuriranja. Glasanje vršnjaka potvrđuje balans brzine i tačnosti.

Saveti za prilagođavanje:

Simulacija može da obuhvati prostor od 30 minutat sa članakom do 120 reči, jedno uživo ažuriranje i kombinovanu ulogu pisca-urednika. Može se izvoditi onlajn ili hibridno, sa ažuriranjima u četuu. Tri paralelna studija pokrivaju različite uglove. Radni timovi mogu menjati scenarije, npr. regulativna ažuriranja ili povlačenje proizvoda.

Aktivnost 3 – Iznenadni događaj

Metoda: Simulacija rokova

Ciljna grupa

Uzrast – preko 25 godina

Pol – svi polovi

Nivo obrazovanja – Srednje, VET ili visoko obrazovanje; visoko obrazovanje

Status (zaposleni/nezaposleni/u potrazi za poslom) – Zaposleni, nezaposleni ili oni koji aktivno traže posao

Ranjive grupe – NEET mladi, studenti prve generacije, odrasli iz ruralnih sredina ili sredina sa niskim primanjima, polaznici sa poteškoćama u pažnji

Ishodi učenja:

Do kraja aktivnosti, polaznici će moći da:

- Planiraju unazad jednodnevni projekat deleći dvočasni okvir na mini-rokove, raspodele uloga i kontrolne tačke za rešavanje problema.
- Nacrtaju kompletan paket iznenadnog događaja (izbor lokacije, budžetski list, promotivnu brošuru, plan rizika) unutar kompresovanog vremena.
- Brzo promene obim kada se resursi ili uslovi promene (npr. gubitak lokacije, rez budžeta), čuvajući osnovnu svrhu događaja.
- Predstave sažetu prezentaciju izvodljivosti koji objašnjava ključne kompromise i sigurnosne mere pod pritiskom roka.

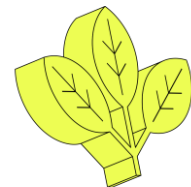
Trajanje: 120 minuta

Materijali i resursi:

Kartice preokreta, odbrojavanje, planerski alat sa vremenskim šablonima, budžetskim šablonima, šablonima za registre rizika i lažnim platnom.

Opis aktivnosti:

Timovi imaju zadatak da organizuju tematski iznenadni događaj u samo dva sata, radeći unazad od javnog otvaranja. Moraju da izaberu i procene lokaciju, naprave budžet, nacrtaju promotivnu brošuru i identifikuju najveće rizike. Facilitator otkriva obrte na pola puta, prisiljavajući timove da smanje obim ili redizajniraju marketing. Simulacija pomaže polaznicima da vežbaju kompresovano planiranje unazad, oštre strategije rizika i pregovore o kompromisu između obima, kvaliteta i budžeta. Konačna prezentacija i glasanje vršnjaka daju uvid u realne projekte sa velikim lansiranjima.



EARTHE

Detaljna implementacija:

Uvod:

„Vaš opštinski savet želi iznenadni događaj sledeće subote,“ kaže facilitator. „Imate dva sata da pokažete da je izvodljivo.“ Postavljen je dvosatni tajmer, svaki tim dobija plan. Timovi su svesni ograničenog vremena i deluju brzo.

Glavna aktivnost:

- Potvrda lokacije, finalizacija promo nacrti i budžeta.
- Tim otvara paket i označava vreme javnog otvaranja na A3 vremenskoj liniji.
- Logistika, marketing, finansije i rizik su četiri brza zadatka, prve aktivnosti su navedene.
- Korišćenjem šablona: logistika istražuje lokacije; finansije popunjavaju prihode/rashode; marketing crta brošuru; rizik identifikuje najveće pretnje i kako ih rešiti.
- Na svakoj prekretnici tim se sastaje 5 minuta za proveru napretka.
- Facilitator objavljuje obrt: „Lokacija A je zauzeta; nađite drugu.“ Timovi menjaju raspored, smanjuju troškove ili sele događaj napolje. Drugi šok: „Rez budžeta 30%“. Brzo prilagođavanje: jeftinija dekoracija, traženje sponzora, manje hrane.
- Olovke dole, prezentacija vidljiva. Tim zapisuje ideju događaja, novu lokaciju, glavni budžet, najveći rizik i kako je rešen, i jedan kompromis.
- Prezentacija i ocena vršnjaka po skalama od 1 do 5 za izvodljivost, kreativnost i prilagodljivost. Najviši rezultat donosi „licencu za lansiranje“.

Zaključak i refleksija:

Pitanja za refleksiju:

- „Koji kratki rok vas je sprečio da prekoračite?“ – obrnuto planiranje
 - „Zašto ste prvo odustali od određenog zadatka?“ – kompromis između obima i novca
 - „Kako ste donosili odluke o mitigacijama pod stresom?“ – razmišljanje o mogućim scenarijima
- Polaznici pišu: „Na sledećem roku ću ____ (npr. dodati 30% lufta, ranije napraviti skraćenja)“. Stikeri stvaraju galeriju obećanja.

Procena / Evaluacija:

Proverava se artefakt, odgovornost na obrt, ocena prezentacije i obavezivanje na stikerima. Facilitator prikuplja vremenske linije, budžete, brošure i registre rizika. Postizanje ocene izvodljivosti 3/5 smatra se uspehom. Sledeći pregled na narednoj sesiji osigurava poštovanje obećanja.

Saveti za prilagođavanje:

Verzija od 90 minuta uključuje skraćeno istraživanje, korišćenje onlajn alata kao što su bele table i Google Sheets, i prezentaciju u velikim grupama. Korporativni scenario može biti interno lansiranje proizvoda, sa izvršnim facilitatorom koji uvodi obrte.