



EARTHE

Aktivnost 2

Digitalni alat za inovativni razvoj metodologije i nastavnog plana

Modul 3- Organizacija vremena

Metoda 3 – Igre prioriteta
Aktivnosti

Aktivnost 1 – “MoSCoW tržište”

Metoda: Igre prioritizacije

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:

- Definišu četiri MoSCoW kategorije prioriteta – mora, trebalo bi, moguće je i nepotrebno je – i jasno objasne razliku između svake od njih.
- Raspodele ograničen broj “prioritetnih tokena” na zajednički skup zadataka, pokazujući objektivno rangiranje zasnovano na uticaju, hitnosti, riziku ili zavisnosti.
- Verbalno odbrane najmanje tri od svojih odluka, koristeći jasne, dokazom zasnovane argumente.
- Efikasno reprioritizuju kada se resursi smanje, prilagođavajući raspodelu tokena kako bi najkritičniji zadaci ostali zaštićeni, dok se manje važni zadaci smanjuju ili odbacuju.

Trajanje

45 minuta

Materijali i resursi

- 20 kartica po timu
- Prioritetni tokeni za budžet
- Velika MoSCoW tabla za aukciju i reprioritizaciju
- Tajmer za praćenje vremena
- Marker i olovke
- Bela tabla ili flipčart

Opis aktivnosti

MoSCoW okvir je prilagođen u obliku “žive pijace”, gde timovi koriste tokene da “kupe” mesta za zadatke. Ova igra razvija analitičko prioritiziranje, pregovaranje, prilagodljivost i timsko odlučivanje, jer timovi moraju da balansiraju uticaj, hitnost i rizik unutar ograničenih resursa. Učesnici moraju da opravdaju zadatke za kolonu “mora” i brzo reprioritizuju kada resursi opadnu. Kolektivni broj tokena omogućava da se individualni prioriteti objedine u



EARTHE

grupne strategije. Ova vežba od 45 minuta pokazuje kako ograničenja resursa poboljšavaju fokus, što dovodi do preopterećenja kolone "mora", i ističe prednosti definisanog hijerarhijskog prioriteta.

Detaljni koraci implementacije

Uvod:

Facilitator podstiče polaznike da zamisle da se bude sa polovicom svog uobičajenog radnog dana, fokusirajući se na balansiranje ciljeva sa smanjenim vremenom. Polaznici uče MoSCoW model, tablu od 4 kolone sa šarenim tokenima, i misija je da pametno investiraju pre nego što dođe neočekivano smanjenje resursa.

Glavna aktivnost:

Tiho skeniranje – Dvadeset kartica sa zadacima postavljeno je na sto po timovima od 3 do 4 osobe. U tišini, svaka osoba označava jednu karticu koju smatra da je „mora“ kategorija.

Runda 1 – Aukcija – Pravila se pojavljuju na ekranu:

- 4 tokena za stavku u „mora“
- 3 tokena za „trebalo bi“
- 1 token za „moguće je“
- 0 tokena za „nije potrebno“

Na velikoj MoSCoW tabli, timovi raspravljaju, menjaju tokene i postavljaju kartice dok svi tokeni nisu potrošeni. Facilitator stalno postavlja pitanje: "Zašto je ovo MORA, a ne TREBALO BI?"

Zaključavanje table – Marker pada i timovi se povlače korak unazad da pregledaju svoje odluke o ulaganjima.

Smanjenje budžeta – Facilitator oduzima četvrtinu tokena svakog tima i obaveštava da će budžet biti naglo smanjen. Da bi uklonili tokene sa table, timovi moraju da izbrišu ili snize zadatke dok ne postignu novi limit. Svaki tim deli dva zadatka koja su morali da pomere i objašnjava u jednoj rečenici zašto je to bila ispravna odluka.

Zaključak i refleksija:

Facilitator sprovodi refleksiju na nivou cele grupe o argumentaciji ulaganja u MORA i kako je smanjenje tokena promenilo percepciju TREBALO BI nasuprot MOGUĆE JE. Odgovori se povezuju sa ciljanom kompetencijom kao što su analitičko prioritiziranje, pregovaranje i prilagodljivost. Polaznici se podstiču da zabeleže akcije na stikerima, naglašavajući primenu MoSCoW navike i van učionice.



Metod ocenjivanja / evaluacije:

- Posmatranje facilitatora tokom aukcije
- Timsko glasanje nakon prezentacije
- Polaznici beleže zadatke koje će snižavati ili delegirati

Saveti za prilagođavanje:

- MoSCoW tržište je fleksibilna metoda koja se može prilagoditi različitim okruženjima, vremenskim okvirima i potrebama učenika.
- Može se koristiti online ili hibridno, koristeći emotikone tokene na deljenoj tabli.
- Velike grupe mogu raditi u klasterima od četiri stola sa pomoćnim facilitatorom po grupi.
- Grupe sa niskom pismenošću ili jezičkim barijerama mogu koristiti piktograme ili fotografije.
- Neurodivergentni polaznici mogu koristiti slušalice za smanjenje buke i vizuelne tajmere.
- Metoda simulira stvarni šok budžeta.

Aktivnost 2 – Uloženi rad i njegovi efekti

Metoda: Igre prioritizacije

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:

- Jasno razlikovati “efekte” i “uloženi trud” i opisati kako svaki faktor utiče na prioritet zadatka.
- Rasporediti mešoviti skup zadataka na 2 × 2 efekti-trud mrežu, svaku stavku u kvadrant koji najbolje odražava odnos vrednosti i troška.
- Braniti najmanje tri zadatka u “Zlatnom kvadratu” (Značajan efekat/malo truda) koristeći sažete dokaze ili prethodno iskustvo.
- Ponovo proceniti i premestiti zadatke kada nove informacije promene procenu uticaja ili truda, pokazujući fleksibilno razmišljanje u promenljivim okolnostima.

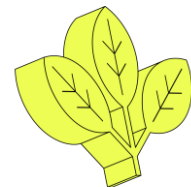
Trajanje: 50 minuta

Materijali i resursi:

- 25–30 obojenih kartica sa realističnim zadacima za posao ili studije
- Efekti/trud mreža, podeljena na Velik/mali efekat i velik/mali trud
- Nalepnice, kartice za označavanje zadataka
- Tajmer i markeri
- Prazne kartice za dodatne zadatke ili beleške
- Otvoren prostor za timove da stoje oko mreže i slobodno se kreću

Opis aktivnosti:

Igra pretvara Efekat/Trud matricu u fizički timski izazov, gde se timovi takmiče da postave zadatke na mrežu na podu u odnosu na očekivanu vrednost i trošak. Zadatke u zlatnom kvadratu tim mora braniti, a novi izazov koji prisiljavaju timove da brzo premeste kartice. Igra razvija meke veštine kao što su analitičko rasuđivanje, ubedljiva komunikacija, saradnja i



EARTHE

prilagodljivost. U manje od sat vremena, polaznici uče kako efekat i trud međusobno utiču i primenjuju mrežnu tehniku na sopstvene zadatke ili projekte.

Detaljni koraci u implementaciji:

Uvod:

Facilitator priča kratku priču: "Juče sam dva sata formatirao izveštaj koji niko nije pročitao, ali petominutni telefonski poziv spasio je projekat." Efekat i trud nisu se poklopili. Tim se okuplja oko velike mreže na podu sa jasnim oznakama: Velik/mali efekat i velik/mali trud. Cilj je sortirati zadatke, pronaći "brza rešenja" i naučiti kako promeniti pravac kada se okolnosti promene.

Glavna aktivnost:

- Svaki tim dobija špil od 25 kartica.
- Prvi pregled: polaznici tiho pregledaju kartice da steknu prvi utisak o vrednosti i trudu.
- Tajmer startuje. Timovi glasno raspravljaju koja karta je vrednija.
- Stikeri se koriste za označavanje kartica koje pripadaju zlatnom kvadratu
- Jedan član tima stoji u mreži i brani svaku "zlatnu" karticu 60 sekundi: zašto je tako korisna i zašto zahteva malo truda. Ostali timovi mogu osporiti odluku; ako odbrana ne uspe, karta se pomera.

Curveball:

Facilitator nasumično bira karticu izazova, npr. "Smanjenje budžeta: sada pravljenje videa zahteva dvostruko više rada." Timovi imaju tri minuta da pomere najmanje dve pogođene kartice.

Zaključak i refleksija:

Polaznici u krugu diskutuju o najizazovnijim zadacima i razlozima zašto su ih tako rangirali. Facilitator povezuje uvid sa ciljnim kompetencijama: saradnja, donošenje konsenzusa i prilagodljivost. Polaznici uče da vizualizuju prioritete, brane ih podacima i prilagođavaju kada stvarnost promeni plan.

Procena / Evaluacija:

- Čeklista facilitatora
- Zlatni kvadrat
- Bodovanje tima
- Promišljanje: polaznici beleže pomeranja zadataka u kvadrantima, pokazujući razumevanje mrežne metode

Saveti za prilagođavanje:

- Verzija od 30 minuta sa 15 kartica



EARTHE

- Onlajn ili hibridno
- Deljenje mreže na zone sa pomoćnim facilitatorom po zoni
- Ikonice za polaznike sa smanjenom pismenošću
- Vizuelni tajmeri za neurodivergentne polaznike
- Realni scenario za timove u radnom okruženju, foto finalne mreže za praćenje projekta

Aktivnost 3– Nacrt vremena i budžeta

Metoda: Igre prioritizacije

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:

- Izračunati vremenski trošak više zadataka i pratiti ukupno protiv fiksnog budžeta.
- Odabrati i rangirati zadatke tako da odabrani set daje najveću vrednost unutar osmočasovnog limita.
- Pregovarati i razmenjivati zadatke sa vršnjacima radi balansiranja radnog opterećenja i maksimiziranja uticaja.
- Reprioritizovati odmah kada se pojavi neočekivani hitni zadatak, prilagođavajući plan bez prekoračenja vremenskog limita.

Trajanje: 45 minuta

Materijali i resursi:

- 30–40 kartica koje opisuju realistične zadatke sa vremenom potrebnim za izvršenje
- Tokeni za vizualizaciju preostalog budžeta vremena
- Tabla za postavljanje izabranih kartica po redu
- Lista bodovanja za evidentiranje zadataka i potrošenih sati
- “Prekid” kartice – tri iznenadna zadatka sa fiksnim vremenom
- Tajmer i markeri za praćenje rundi, trading perioda i faze “prekid” kartica

Opis aktivnosti:

Igra simulira užurban radni dan sa osam sati za obavljanje zadataka. Polaznici biraju zadatke iz zajedničkog foldera, a nakon što svi zadaci budu izabrani, otvara se petominutni prozor za razmenu i trgovinu. Polaznici vežbaju ubedljivost i balansiranje radnog opterećenja. Nakon toga se otkriva “prekid” kartica, prisiljavajući ih da ponovo rasporede zadatke unutar osmočasovnog limita. Aktivnost razvija veštine procene vremena, strateške prioritizacije, pregovaranja i prilagodljivosti. Polaznici osećaju napetost između neograničenog broja zadataka i ograničenog vremena, razvijajući bolju intuiciju za hitne zadatke.



Detaljni koraci implementacije:

Uvod:

Facilitator postavlja izazov: "Zamislite da se sutra probudite sa samo osam radnih sati za obavljanje zadataka." Svaki polaznik dobija špil kartica i osam tokena, jasno pokazujući limit. Postavlja se kao sportski nacrt: najbolji dan dolazi od pametnih izbora, a ne brzih.

Glavna aktivnost:

- Redosled nacrtu je određen. Svaka kartica pokazuje koliko vremena je potrebno.
- Polaznici slažu tokene kao vizuelni podsetnik za dnevni limit od osam sati.
- Svaki polaznik bira zadatak, beleži vreme i dodaje odgovarajući broj tokena u centralni pool.
- Redosled se menja svaku rundu, sve dok većina polaznika ne potroši šest ili sedam tokena. Polaznici procenjuju vrednost zadatka u odnosu na preostali budžet.

Trading:

Polaznici se kreću i razmenjuju zadatke, npr. "Uzmi moj tročasovni izveštaj za tvoj jednogodišnji dizajn, a ja ću takođe proveriti tvoj blog." Transakcije se odmah beleže da niko ne pređe osmočasovni limit.

Interrupt:

Facilitator daje hitan zadatak, npr. "Poziv klijenta sa hitnim zadatkom za dva sata." Zadatak se dodaje svima, a polaznici rebalansiraju zadatke da ostanu unutar osam tokena.

Zaključak i refleksija:

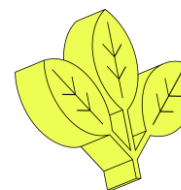
- Brza pitanja: Kako ste procenili koji zadatak je "najvažniji po jedinici vremena"?
- Koje pregovaračke strategije su dale najbolje rezultate?
- Kako je iznenadni zadatak uticao na osećaj kontrole?
- Polaznici pišu na stikeru: "Sutra ću odustati ili delegirati _____ da ostanem unutar stvarnog osmočasovnog limita." Stiker se stavlja na izlazna vrata.

Procena / Evaluacija:

- Posmatranje facilitatora: zapisivanje vremena po zadatku, nijedan polaznik ne prekoračuje limit, finalni raspored zadataka pokazuje visok uticaj sa minimalnim vremenom
- Revizija pregovora: procena ubedljivosti i balansiranja
- Reakcija na PREKID karticu: brzo prilagođavanje
- Pismeni izlazni stiker: pokazuje ličnu primenu, proverava se na sledećoj sesiji

Saveti za prilagođavanje:

- Ograničiti špil na 20 kartica, razmena na 3 minuta



EARTHE

- Manje “PREKID” zadataka
- Onlajn/hibrid: zajednička tabela za izbor, ukupno vreme i kodiranje bojama
- Velike grupe: podele u krugove, pomoćni facilitator
- Niska pismenost/multijezičnost: ikone i veliki brojevi za sate
- Neurodivergentni polaznici: vizuelni tajmeri i sedišta