



EARTHE

Aktivnost 2

Digitalni alat za inovativni razvoj metodologije i nastavnog plana

Modul 3- Organizacija vremena

Metoda 3 – Igre prioriteta

Modul 3 – Upravljanje vremenom

Metoda 3 – Igre prioritizacije

Fokus na meke veštine:

Izoštava donošenje odluka pod ograničenjima i kritičko razmišljanje, učeći polaznike da procene vrednost, hitnost i trud pre nego što deluju. Podstiče kolaborativne pregovore kada se prioriteti moraju dogovoriti u timovima.

Ishodi učenja:

Polaznici će moći da:

- Objasne najmanje dve metode prioritizacije (npr. MoSCoW tehnika, Ajzenhauer matrica) i kada ih koristiti.
- Rangiraju mešovitu listu zadataka po uticaju, hitnosti i trošku resursa koristeći izabranu tehniku.
- Opravdaju svoje rangiranje u grupnoj diskusiji i prilagode prioritete kada se pojave nova ograničenja.
- Uvedu dnevni ili nedeljni ritual prioritizacije u lično planiranje obrazovanja ili rada.

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

Opis metode:

Igre prioritizacije koriste kartice ili tokene da prisile igrače da rangiraju zadatke, karakteristike ili probleme unutar ograničenog vremena, budžeta ili pažnje. Igre otkrivaju skrivene vrednosti i zavisnosti, pomažu timovima da se slože oko "najvažnijeg". Oblici uključuju MoSCoW sortiranje kartica, licitacije ili postavljanje zadataka na mrežu efekti/trud. Sve ovo pretvara nejasne debate o prioritetima u jasne odluke koje utiču na raspored i alokaciju resursa.

Instrukcije za implementaciju:

- **Trajanje:** 90 minuta
- **Broj polaznika:** 6–24 (idealno 3–6 po stolu)
- **Materijali:** 30–40 štampanih „kartica“, 100 plastičnih tokena ili papirnih tačaka po stolu, MoSCoW ili 2x2 poster, „kartice“ koje dodaju ograničenja, tajmeri, markeri



EARTHE

- **Prostor:** fleksibilna sala sa mobilnim stolovima ili prostorom za raspored kartica; zid/tabla za prikaz završnih matrica

Implementacija u 5 koraka:

1. **Zapiši zadatak:** Facilitator objašnjava značaj prioritizacije i predstavlja odabrani okvir (MoSCoW ili Ajzenhauer). Svaki sto dobija iste kartice.
2. **Brzi individualni pregled:** Polaznici pregledaju kartice i zabeleže svoja glavna 3 prioriteta.
3. **Tim igra sa tokenima:** Svakom stolu dodeljuju se tokeni manji od ukupne vrednosti kartica. Tokeni se koriste za „kupovinu“ zadataka dok svi zadaci nisu alocirani. Kartice se postavljaju na matricu da svi vide rangiranje.
4. **Preokret:** Facilitator izvlači karticu koja menja prioritete (npr. „hitni zadatak od ključnog klijenta“ ili „član tima odsutan“). Tim mora prilagoditi rangiranje.
5. **Galerijski pregled i uvidi:** Grupe pregledaju matrice drugih, beleže razlike i diskutuju trendove poput „hitnosti“ i skrivene zavisnosti. Na kraju se fotografišu završene matrice za kasniju upotrebu.

Praktični saveti:

1. Ograničite resurse (tokeni < ukupna vrednost) da bi se donose teške odluke.
2. Navedite trud i efekat na karticama – fokusira diskusiju i pokazuje realne podatke.
3. Rotirajte ko brani odluku – svaki polaznik brani promenu prioriteta kako bi svi osećali odgovornost.

Pitanja za refleksiju:

- Koji kriterijum (uticaj, hitnost, trud) je dominirao konačnim izborima tima i zašto?
- Kako je neočekivano ograničenje promenilo percepciju „MORA“ zadataka?
- Gde bi kratak ritual prioritizacije mogao sprečiti preopterećenje u vašem radu ili učenju?

Praktični opis:

1. **Šta je to:** Igra rangiranja gde tim dobija ograničen broj tokena, vremena ili poena da „kupi“, sortira ili razmeni zadatke, osobine ili probleme. Ograničeni resursi prisiljavaju na teške odluke, čineći vrednost, hitnost i trud vidljivim i pregovarajućim.
2. **Osnovna pravila:**
 1. Podela kartica
 2. Postavljanje budžeta (tokeni < ukupna vrednost)
 3. Debate i kupovina – alokacija tokena ili postavljanje kartica na matricu
 4. Obrt – novo ograničenje ili zadatak; reprioritizacija
 5. Zaključivanje – vidljivi rang postaje akcioni plan



3. **Zašto funkcioniše:**

- Otkriva skrivene kompromise i zavisnosti
- Pretvara apstraktno opterećenje u vizuelni dogovor tima
- Jača pregovaračke i konsenzus veštine
- Stvara brz, ponovljiv ritual za dnevno ili sprint planiranje

4. **Alat za brzi početak:**

- Kartice sa procenjenim trudom/uticajem
- 50–100 tokena po grupi
- Veliki 2×2 poster ili MoSCoW linije
- Kartice sa iznenađenjima (hitni zadatak, smanjen budžet)

5. **Vizuelni elementi:**

- Tokeni koji se troše
- Kartice grupisane na 2×2 tabelu (Velik efekat/mali trud = zelena zona)
- Ikona „obrt“ sa munjom za promenu prioriteta
- Grafički prikaz tajmera za vremenski limit diskusije

Zaključak:

Igraj listu danas, uštedi sate sutra – jasnoća uvek pobedi preopterećenje.