



EARTHE

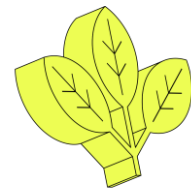
Δραστηριότητα 2

Ψηφιακή εργαλειοθήκη για την ανάπτυξη καινοτόμου προγράμματος σπουδών και μεθοδολογιών

Ενότητα 3 – Διαχείριση χρόνου

Μέθοδος – Παιχνίδια ιεράρχησης προτεραιοτήτων

Μελέτη περίπτωσης



EARTHE

Ενότητα 3 – Διαχείριση χρόνου

Μελέτη περίπτωσης – Ταχεία Εκπαίδευση στη Διοίκηση Υπηρεσιών Υγείας

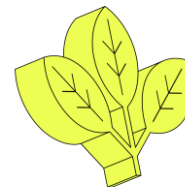
Συναφής μέθοδος – Παιχνίδια ιεράρχησης προτεραιοτήτων

Πλαίσιο και υπόβαθρο

Σε μια μεγάλη βιομηχανική πόλη, το BrightPath Skills Centre λειτουργεί ως χώρος μάθησης ενηλίκων υπό τη διεύθυνση μιας μη κυβερνητικής οργάνωσης. Άτομα ηλικίας 25–55 ετών που επιδιώκουν επαγγελματική εξέλιξη, αλλά εργάζονται σε βάρδιες ή έχουν οικογενειακές υποχρεώσεις, μπορούν να παρακολουθούν σύντομα προγράμματα επανεκπαίδευσης κάθε τρεις μήνες. Την άνοιξη του 2025 ξεκίνησε στο κέντρο ένα πρόγραμμα διάρκειας δέκα εβδομάδων με τίτλο «Ταχεία Εκπαίδευση στη Διοίκηση Υπηρεσιών Υγείας» (Health-Care Administration Fast-Track), χρηματοδοτούμενο από το τοπικό γραφείο ευρέσεως εργασίας, στο οποίο εγγράφηκαν περίπου είκοσι άτομα, ανάμεσά τους εργαζόμενοι σε καταστήματα, φύλακες και άτομα σε μακροχρόνια αναζήτηση εργασίας. Οι συμμετέχοντες/ουσες εκπαιδεύτηκαν στη χρήση λογισμικού ιατρικών γραφείων, στη διεκπεραίωση απλών χρεώσεων και στην ενίσχυση των «εγκάρσιων δεξιοτήτων» τους, ενώ οι εκπαιδευτές/τριες διαπίστωσαν γρήγορα ότι ορισμένοι ένιωθαν άγχος, καθώς τα χρωματικά οργανωμένα σχέδιά τους ήταν φορτωμένα με εργασίες, με αποτέλεσμα σημαντικά έργα να μένουν στην άκρη. Το πρόγραμμα σχεδιάστηκε για να βοηθήσει το προσωπικό να αξιοποιεί αποτελεσματικότερα τον περιορισμένο χρόνο και τις δεξιότητές του και στη συνέχεια ενσωματώθηκαν περισσότερα παιχνίδια στη μαθησιακή διαδικασία.

Πρόβλημα / πρόκληση

Το μάθημα παρουσίασε δυσκολίες λόγω υπερβολικού φόρτου εργασίας, μη τήρησης προθεσμιών και αυξημένου άγχους των εκπαιδευόμενων, που συχνά σχετιζόταν με μη ρεαλιστική ιεράρχηση προτεραιοτήτων και υπερβολική έμφαση σε επιμέρους εργασίες. Για τη βελτίωση των δεξιοτήτων αντικειμενικής και ευέλικτης ιεράρχησης εργασιών, οι εκπαιδευτές/τριες εφάρμοσαν τη μέθοδο «Παιχνίδια ιεράρχησης προτεραιοτήτων», η οποία



EARTHE

περιλάμβανε τα παιχνίδια Αγορά Μαρκών MoSCoW, Αλληλεπίδραση Αντίκτυπου– Προσπάθειας και Άσκηση Προϋπολογισμού Χρόνου, δίνοντας τη δυνατότητα στους/στις εκπαιδευόμενους/ες να εξασκηθούν στην ιεράρχηση εργασιών, στη διαπραγμάτευση συμβιβασμών και στην επαναξιολόγηση προτεραιοτήτων σε μεταβαλλόμενες συνθήκες.

Ενέργειες που πραγματοποιήθηκαν / Μέθοδος που εφαρμόστηκε

Ένα πρόγραμμα διάρκειας τεσσάρων εβδομάδων με τίτλο «Μικρός Γύρος Παιχνιδιών Ιεράρχησης Προτεραιοτήτων» εντάχθηκε στο κανονικό ωρολόγιο πρόγραμμα, με ένα νέο παιχνίδι κάθε εβδομάδα και μια τελική συνάντηση για εμπέδωση της γνώσης. Το πρόγραμμα εστιάζει στη λήψη αποφάσεων, στη διαχείριση χρόνου και στην ομαδική εργασία. Περιλαμβάνει δραστηριότητες όπως η Αγορά Μαρκών MoSCoW (χρήση κουπονιών τύπου μάρκας για «αγορά» χρόνου ή χώρου), η Αλληλεπίδραση Αντίκτυπου–Προσπάθειας (χαρτογράφηση εργασιών σε πίνακα δαπέδου) και η Άσκηση Προϋπολογισμού Χρόνου (κατανομή φόρτου εργασίας με οκτώ κουπόνια ανά συμμετέχοντα/ουσα). Η τελική «Συνάντηση Ενσωμάτωσης» καταλήγει στη δημιουργία ενός προσωπικού ημερήσιου πλάνου οκτώ ωρών. Οι εκπαιδευτές/τριες υποστηρίζουν τους/τις εκπαιδευόμενους/ες με απλά υλικά όπως πλαστικοποιημένες κάρτες και χρωματιστές μάρκες, δίνοντας έμφαση στη σαφή τεκμηρίωση επιλογών. Οι συνεδρίες είναι σύντομες, ζωντανές και οργανώνονται σε χρόνο που η προσοχή των συμμετεχόντων/ουσών βρίσκεται στο μέγιστο.

Αποτελέσματα και αντίκτυπος

Οι εκπαιδευόμενοι/ες που ολοκλήρωσαν έγκαιρα τις εργαστηριακές ασκήσεις με οργανωμένο σχέδιο εμφάνισαν αυξημένη παραγωγικότητα, πιο ρεαλιστικό προγραμματισμό και μεγαλύτερη ευελιξία στην εκ νέου ιεράρχηση προτεραιοτήτων. Αυτό συνοδεύτηκε από μειωμένα επίπεδα στρες και πιο συνεπή χρήση γλώσσας σχετικά με τις προτεραιότητες. Οι δεξιότητες επεκτάθηκαν και στην προσωπική ζωή, με 11 εκπαιδευόμενους/ες να εφαρμόζουν μεθόδους όπως το MoSCoW ή το ημερήσιο όριο οκτώ ωρών στη διαχείριση της φροντίδας παιδιών, των ιατρικών ραντεβού και άλλων παράλληλων δραστηριοτήτων, επιβεβαιώνοντας την αξία τους και εκτός του ακαδημαϊκού περιβάλλοντος.

Διδάγματα

Τα παιχνίδια μπορούν να διδάξουν αποτελεσματικά την ιεράρχηση προτεραιοτήτων και τις γλωσσικές δεξιότητες. Οι συμμετέχοντες/ουσες μπορούν να εστιάσουν σε όσα έχουν πραγματική σημασία πιο αποτελεσματικά σε σχέση με τις διαλέξεις. Η επανάληψη και τα απλά παιχνίδια, όπως πλαστικοποιημένες κάρτες, πίνακες δαπέδου και μάρκες πόκερ, κρατούν την προσοχή στραμμένη στη λογική λήψης αποφάσεων. Ο χρόνος αναστοχασμού είναι απαραίτητος, εξασφαλίζοντας μεταφορά των δεξιοτήτων στη φοίτηση και την οικογενειακή ζωή. Αυτές οι στρατηγικές βοηθούν τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να αναπτύξουν ένα σταθερό προσωπικό σύστημα και να βελτιώσουν τις συνήθειες μελέτης τους.

Βασικοί παράγοντες επιτυχίας

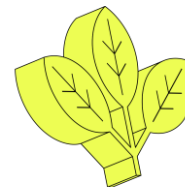
Το παιχνίδι περιλάμβανε αυθεντικές λίστες εργασιών, ορατούς περιορισμούς, προκλήσεις από συνομηλίκους, σύντομους και ενεργητικούς γύρους, καθώς και συνεπές λεξιλόγιο σε όλες τις δραστηριότητες. Έδωσε βάρος στις αποφάσεις, ενίσχυσε τη λογική σκέψη και την υπευθυνότητα, ενώ απέτρεψε την κόπωση από τη διαδικασία. Οι σύντομοι γύροι και η συνεπής ορολογία συνέβαλαν στη διαμόρφωση κοινού νοητικού μοντέλου μεταξύ των εκπαιδευόμενων.

Προκλήσεις που προέκυψαν και πώς αντιμετωπίστηκαν

Το παιχνίδι απαιτούσε μια νοοτροπία «όλα είναι απαραίτητα», με τις ομάδες να τεκμηριώνουν κάθε επιλογή τους βάσει αντίκτυπου, κινδύνου ή εξάρτησης. Οι συντονιστές/τριες διέκοψαν τους πρώτους γύρους, ώστε να αποσαφηνιστούν τα κριτήρια επιλογής. Μερικοί συμμετέχοντες/ουσες αγχώθηκαν, όμως ένας/μία «βοηθός συντονιστής» τους βοήθησε να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση. Οι ομάδες αρχικά υποτίμησαν την απαιτούμενη προσπάθεια, αλλά οι συντονιστές/τριες προσέφεραν άμεσα ενδεικτικά δεδομένα και ενθάρρυναν προσαρμογές όσο το παιχνίδι εξελισσόταν. Ένα ρολόι αντίστροφης μέτρησης και η εντολή «κάτω τα στυλό» κράτησαν τη συνεδρία μέσα στα χρονικά όρια.

Υλοποίηση / Συστάσεις για εκπαιδευτές/τριες

Τα παιχνίδια ιεράρχησης προτεραιοτήτων αποτελούν μέθοδο διαχείρισης χρόνου που μπορεί να εφαρμοστεί σε ποικίλα περιβάλλοντα, όπως κοινοτικά κέντρα ή αίθουσες διδασκαλίας σε



EARTHE

σωφρονιστικά ιδρύματα. Περιλαμβάνουν πραγματικές εργασίες, απτούς και ορατούς περιορισμούς, καθώς και πολλαπλές μορφές παιχνιδιού, όπως κατανομή μαρκών, χωρική ταξινόμηση και ατομική κατάρτιση προϋπολογισμού. Διδάσκουν επίσης προσαρμοστικότητα και παρέχουν χρόνο προσωπικού αναστοχασμού στους/στις εκπαιδευόμενους/ες, ώστε να προσδιορίζουν ποιες πραγματικές εργασίες θα υποβαθμίσουν, θα ανταλλάξουν ή θα εγκαταλείψουν. Τα παιχνίδια μπορούν να προσαρμοστούν εύκολα, για παράδειγμα με χρήση κοινόχρηστων πινάκων ή εικονιδίων, ενώ το λεξιλόγιο μπορεί να διαμορφωθεί από τους ίδιους τους εκπαιδευόμενους/ες. Με αυτόν τον τρόπο, η αφηρημένη θεωρία της διαχείρισης χρόνου μετατρέπεται σε βιωματική εμπειρία, εφαρμόσιμη στην εργασία, στις σπουδές και στην οικογενειακή ζωή.