

EARTHE

Δραστηριότητα 2

Ψηφιακή εργαλειοθήκη για την ανάπτυξη καινοτόμου προγράμματος σπουδών και μεθοδολογιών

Ενότητα 3 – Διαχείριση χρόνου

Μέθοδος – Παιχνίδια ιεράρχησης προτεραιοτήτων

Δραστηριότητες στην τάξη

Ενότητα 3 – Διαχείριση χρόνου

Δραστηριότητα στην τάξη 1 – «Αγορά Μαρκών MoSCoW»

Συναφής μέθοδος – Παιχνίδια ιεράρχησης προτεραιοτήτων

Ομάδα-στόχος

Ηλικία – Άνω των 25 ετών

Φύλο – Όλα τα φύλα

Επίπεδο εκπαίδευσης – Ανώτερη δευτεροβάθμια, ΕΕΚ ή τριτοβάθμια εκπαίδευση, απόφοιτοι τριτοβάθμιας εκπαίδευσης

Κατάσταση – Απασχολούμενοι, άνεργοι ή άτομα που αναζητούν ενεργά εργασία

Λιγότερες ευκαιρίες – Νέοι ΕΕΑΚ, φοιτητές/τριες πρώτης γενιάς, ενήλικες από αγροτικές περιοχές ή με χαμηλό εισόδημα, εκπαιδευόμενοι/ες με δυσκολίες συγκέντρωσης

Μαθησιακά αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι σε θέση να:

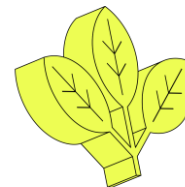
- Ορίζουν τις τέσσερις κατηγορίες προτεραιότητας MoSCoW – «Πρέπει», «Θα έπρεπε», «Θα μπορούσε» και «Δεν θα γίνει» – και να διατυπώνουν με σαφήνεια τη βασική διαφορά μεταξύ κάθε επιπέδου.
- Κατανέμουν έναν περιορισμένο αριθμό «μαρκών προτεραιότητας» σε ένα κοινό σύνολο εργασιών, επιδεικνύοντας αντικειμενική ιεράρχηση με βάση τον αντίκτυπο, τον βαθμό επείγοντος, τον κίνδυνο ή την εξάρτηση.
- Υπερασπίζονται προφορικά τουλάχιστον τρεις από τις αποφάσεις τους σχετικά με την ιεράρχηση, χρησιμοποιώντας σαφή, τεκμηριωμένα επιχειρήματα.
- Επαναπροσδιορίζουν αποτελεσματικά τις προτεραιότητες όταν μειώνονται οι πόροι, προσαρμόζοντας την κατανομή των μαρκών, ώστε να προστατεύονται οι πιο κρίσιμες εργασίες, ενώ οι λιγότερο σημαντικές υποβαθμίζονται ή απορρίπτονται.

Διάρκεια

45 λεπτά

Υλικά και πόροι

20 πλαστικοποιημένες κάρτες για κάθε ομάδα, με μάρκες προτεραιότητας που αντιπροσωπεύουν τον προϋπολογισμό τους. Χρησιμοποιείται ένας μεγάλος πίνακας



EARTHE

MoSCoW για την υποβολή προσφορών και την επαναπροτεραιοποίηση, με χρονόμετρο για την παρακολούθηση. Μαρκαδόροι και στυλό. Πίνακας τάξης ή χαρτοπίνακας.

Περιγραφή δραστηριότητας

Το πλαίσιο MoSCoW μετατρέπεται σε μια ζωντανή «αγορά» όπου οι ομάδες χρησιμοποιούν μάρκες για να «αγοράσουν» θέσεις εργασιών. Το παιχνίδι ενισχύει την αναλυτική ιεράρχηση προτεραιοτήτων, τη διαπραγμάτευση, την προσαρμοστικότητα και τη συνεργατική λήψη αποφάσεων, καθώς οι συμμετέχοντες/ουσες καλούνται να ισορροπήσουν ανάμεσα σε αντίκτυπο, επείγουσα ανάγκη και κίνδυνο, με περιορισμένους πόρους. Για να ενταχθεί μια εργασία στη στήλη «Πρέπει», οι ομάδες οφείλουν να την τεκμηριώσουν επαρκώς, προσαρμόζοντας τις προτεραιότητες καθώς οι διαθέσιμες μάρκες μειώνονται. Η κοινή δεξαμενή μαρκών επιτρέπει στις ατομικές προτεραιότητες να μετατραπούν σε συλλογικές στρατηγικές. Η άσκηση των 45 λεπτών δείχνει πώς οι περιορισμένοι πόροι ενισχύουν την εστίαση, συχνά οδηγώντας σε υπερφόρτωση της κατηγορίας «Πρέπει», και αναδεικνύει τα οφέλη μιας ξεκάθαρης ιεράρχησης προτεραιοτήτων.

Λεπτομερή βήματα υλοποίησης

Εισαγωγή:

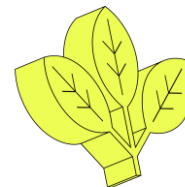
Ο/Η συντονιστής/τρια παροτρύνει τους/τις εκπαιδευόμενους/ες να φανταστούν ότι ξεκινούν την ημέρα με τον μισό διαθέσιμο χρόνο εργασίας και να ισορροπήσουν τους στόχους τους μέσα σε αυτό το μειωμένο πλαίσιο. Γνωρίζουν το μοντέλο MoSCoW, έναν πίνακα τεσσάρων στηλών με πολύχρωμες μάρκες, και καλούνται να επενδύσουν συνετά πριν από μια απροσδόκητη περικοπή.

Βασική δραστηριότητα:

Σαρώστε σιωπηλά – είκοσι κάρτες εργασίας τοποθετούνται στο τραπέζι για ομάδες 3 – 4 ατόμων. Σιωπηλά, κάθε άτομο επιλέγει μία κάρτα που θεωρεί απαραίτητη. Η δημοπρασία του πρώτου γύρου ξεκινά. Οι κανόνες εμφανίζονται στην οθόνη: Κοστίζει τέσσερις μάρκες για να τοποθετηθεί μια κάρτα στο «Πρέπει». Το «Θα μπορούσε» κοστίζει μία, το «Θα έπρεπε» κοστίζει τρεις, και το «Δεν θα γίνει» δεν κοστίζει τίποτα.

Στον μεγάλο πίνακα MoSCoW, οι ομάδες συζητούν, ανταλλάσσουν μάρκες, τοποθετούν κάρτες και συνεχίζουν μέχρι να εξαντληθούν όλες οι μάρκες. Ο/Η συντονιστής/τρια ρωτά ξανά και ξανά. “Τι την κατατάσσει στο «Πρέπει» και όχι στο «Θα έπρεπε»,”

Κρύψτε και «κλειδώστε» τον πίνακα – η αγορά πέφτει και οι ομάδες κάνουν ένα βήμα πίσω για να επανεξετάσουν τις επιλογές τους. Ο/Η συντονιστής/τρια αφαιρεί το ένα



EARTHE

τέταρτο των μαρκών κάθε ομάδας, ανακοινώνοντας ότι ο προϋπολογισμός μειώνεται απότομα. Για να ευθυγραμμιστούν με το νέο όριο, οι ομάδες πρέπει να διαγράψουν ή να υποβαθμίσουν εργασίες, δίνοντας τις αντίστοιχες μάρκες. Κάθε ομάδα παρουσιάζει δύο εργασίες που χρειάστηκε να μετακινήσει και, με μία πρόταση, εξηγεί γιατί αυτή ήταν η σωστή επιλογή.

Συμπέρασμα και αναστοχασμός:

Ο/Η συντονιστής/τρια πραγματοποιεί απολογισμό με την ομάδα, εξετάζοντας τη συλλογιστική πίσω από τα έξοδα για ένα «Πρέπει» και το πώς η μείωση των μαρκών άλλαξε την αντίληψη ανάμεσα στο «Θα έπρεπε» και στο «Θα μπορούσε». Συνδέει τις απαντήσεις με τις δεξιότητες–στόχους, όπως αναλυτική ιεράρχηση προτεραιοτήτων, διαπραγμάτευση και προσαρμοστικότητα. Παράλληλα, ενθαρρύνει τη μεταφορά της εμπειρίας στην προσωπική ζωή, ζητώντας από τους/τις εκπαιδευόμενους/ες να καταγράψουν ενέργειες σε αυτοκόλλητα σημειώματα, ενισχύοντας την υιοθέτηση της τεχνικής MoSCoW πέρα από το πλαίσιο της τάξης.

Μέθοδος αξιολόγησης

Η αξιολόγηση περιλαμβάνει τρία σημεία αναφοράς: παρατήρηση του/της συντονιστή/τριας κατά τη διαδικασία υποβολής προσφορών, ψηφοφορία των εκπαιδευόμενων και προσωπική δέσμευση κατά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας. Ο/Η συντονιστής/τρια παρακολουθεί τα μαθησιακά αποτελέσματα, χρησιμοποιώντας μια απλή λίστα ελέγχου για την αξιολόγηση της αντικειμενικής ιεράρχησης, της πειστικής τεκμηρίωσης και της προσαρμοστικής επαναπροτεραιοποίησης. Μετά την παρουσίαση, οι εκπαιδευόμενοι/ες ψηφίζουν για το αν μια εργασία που «θυσιάσαν» μπορεί να εγκαταλειφθεί με ασφάλεια, επιβεβαιώνοντας τη σαφήνεια και την εγκυρότητα του συλλογισμού κάθε ομάδας. Παράλληλα, ο/η συντονιστής/τρια καταγράφει τις πραγματικές εργασίες που οι εκπαιδευόμενοι/ες θα υποβάθμιζαν από «Πρέπει» σε «Θα μπορούσε», διευκολύνοντας τη μεταφορά της εμπειρίας από το παιχνίδι στο εργασιακό ή οικογενειακό περιβάλλον.

Συμβουλές προσαρμογής

Η αγορά μαρκών MoSCoW είναι μια ευέλικτη μέθοδος μάθησης που μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικά περιβάλλοντα, χρονικά πλαίσια και ανάγκες εκπαιδευόμενων. Μπορεί να εφαρμοστεί με μείωση του αριθμού των εργασιών, περιορισμό των προσφορών ή με σύντομη δίλεπτη ανατροπή με μείωση των πόρων. Η μέθοδος λειτουργεί τόσο με φυσική παρουσία όσο και διαδικτυακά ή σε υβριδικό περιβάλλον, όπου οι μάρκες μπορούν να αντικατασταθούν από emoji σε κοινόχρηστο πίνακα. Μεγάλες ομάδες μπορούν να χωριστούν σε υποομάδες, με έναν/μία βοηθό



EARTHE

συντονιστή/τρια σε καθεμία. Για ομάδες με χαμηλό γραμματισμό ή γλωσσικά εμπόδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν εικονίδια ή φωτογραφίες, ενώ εκπαιδευόμενοι/ες με νευροδιαφορετικότητα ενδέχεται να επωφεληθούν από ακουστικά μείωσης θορύβου και οπτικά χρονόμετρα. Η μέθοδος προσομοιώνει ρεαλιστικά την εμπειρία ενός ξαφνικού περιορισμού προϋπολογισμού.

Ενότητα 3 – Διαχείριση χρόνου

Δραστηριότητα στην τάξη 2 – Αλληλεπίδραση Αντίκτυπου–Προσπάθειας

Συναφής μέθοδος – Παιχνίδια ιεράρχησης προτεραιοτήτων

Ομάδα-στόχος

Ηλικία – Άνω των 25

Φύλο – Όλα τα φύλα

Επίπεδο εκπαίδευσης – Ανώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση (ΕΕΚ) ή τριτοβάθμια εκπαίδευση, απόφοιτοι τριτοβάθμιας εκπαίδευσης

Κατάσταση – Απασχολούμενοι, άνεργοι ή άτομα που αναζητούν ενεργά εργασία

Λιγότερες ευκαιρίες – Νέοι ΕΕΑΚ, φοιτητές/τριες πρώτης γενιάς, ενήλικες από αγροτικές περιοχές ή με χαμηλό εισόδημα, εκπαιδευόμενοι/ες με δυσκολίες συγκέντρωσης

Μαθησιακά αποτελέσματα

Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι σε θέση να:

- Διακρίνουν σαφώς μεταξύ «αντίκτυπου» και «προσπάθειας» και να περιγράψουν πώς κάθε παράγοντας επηρεάζει την ιεράρχηση των εργασιών.
- Ταξινομούν ένα σύνολο μικτών εργασιών σε έναν πίνακα 2 × 2 Αντίκτυπος–Προσπάθεια, τοποθετώντας κάθε στοιχείο στο τεταρτημόριο που αντικατοπτρίζει καλύτερα την ισορροπία αξίας–κόστους.
- Υπερασπίζονται τουλάχιστον τρεις τοποθετήσεις στο «Χρυσό τεταρτημόριο» (υψηλός αντίκτυπος, χαμηλή προσπάθεια), χρησιμοποιώντας σύντομα επιχειρήματα ή σχετική εμπειρία.
- Επαναξιολογούν και να επανατοποθετούν τις εργασίες όταν νέες πληροφορίες αλλάζουν την εκτίμηση αντικτύπου ή προσπάθειας, επιδεικνύοντας ευελιξία σκέψης σε μεταβαλλόμενες συνθήκες.

Διάρκεια

50 λεπτά



EARTHE

Υλικά και πόροι

25–30 κάρτες με χρωματικό κώδικα που περιγράφουν ρεαλιστικές εργασίες ή μαθησιακές δραστηριότητες. Πίνακας Αντίκτυπος–Προσπάθεια, χωρισμένος σε υψηλό και χαμηλό αντίκτυπο και σε υψηλή και χαμηλή προσπάθεια. Για τη σήμανση των εργασιών αξιοποιούνται ετικέτες τεταρτημόριων, χρωματιστές κουκκίδες και κάρτες «ανατροπών» (απρόβλεπτων καταστάσεων). Χρονόμετρο, μαρκαδόροι και κενές κάρτες για επιπλέον εργασίες ή σημειώσεις. Ανοικτός χώρος ώστε οι ομάδες να μπορούν να σταθούν γύρω από τον πίνακα και να κινούνται ελεύθερα.

Περιγραφή δραστηριότητας

Το παιχνίδι μετατρέπει τον πίνακα Αντίκτυπου–Προσπάθειας σε μια ομαδική πρόκληση, όπου οι ομάδες τοποθετούν κάρτες εργασιών σε έναν μεγάλο πίνακα στο πάτωμα, ανάλογα με την αναμενόμενη αξία και το κόστος τους. Οι εργασίες του «χρυσού τεταρτημόριου» υπόσχονται υψηλά αποτελέσματα με μικρή προσπάθεια και οι ομάδες καλούνται να υπερασπιστούν τις επιλογές τους. Μια απρόσμενη κατάσταση εισάγει νέο περιορισμό ή νέα ευκαιρία, αναγκάζοντας τις ομάδες να επανατοποθετήσουν γρήγορα τις κάρτες. Το παιχνίδι ενισχύει δεξιότητες όπως η αναλυτική κρίση, η πειστική επικοινωνία, η συνεργασία και η προσαρμοστικότητα. Σε λιγότερο από μία ώρα, οι εκπαιδευόμενοι/ες μαθαίνουν πώς αλληλεπιδρούν ο αντίκτυπος και η προσπάθεια και εφαρμόζουν την τεχνική στα δικά τους έργα.

Λεπτομερή βήματα υλοποίησης

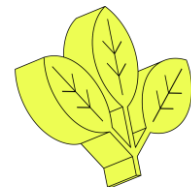
Εισαγωγή:

Ο/Η συντονιστής/τρια αφηγείται μια σύντομη ιστορία: «Χθες επιμελήθηκα μια έκθεση για δύο ώρες που κανείς δεν διάβασε, αλλά ένα τηλεφώνημα πέντε λεπτών έσωσε ένα έργο». Ο αντίκτυπος και η προσπάθεια δεν συμβαδίζουν πάντα. Οι συμμετέχοντες/ουσες συγκεντρώνονται γύρω από έναν μεγάλο πίνακα κολλημένο στο πάτωμα, με ετικέτες σε κάθε άξονα: Υψηλός–Χαμηλός Αντίκτυπος και Υψηλή–Χαμηλή Προσπάθεια. Ταξινομούν μια στοίβα διαφορετικών εργασιών, βρίσκουν γρήγορες λύσεις και μαθαίνουν πώς να αλλάζουν πορεία όταν οι συνθήκες μεταβάλλονται.

Βασική δραστηριότητα:

Κάθε ομάδα παίρνει μια τράπουλα με 25 κάρτες. Όλοι ξεφυλλίζουν τις εργασίες χωρίς να μιλούν.

Το χρονόμετρο ξεκινά. Οι ομάδες συζητούν μεγαλόφωνα ποια κάρτα έχει μεγαλύτερη «αξία» σε σχέση με την προσπάθεια που απαιτείται. Οι συμμετέχοντες/ουσες



EARTHE

χρησιμοποιούν αυτοκόλλητες κουκκίδες για να δείξουν τις κάρτες που θεωρούν ότι ανήκουν στο «χρυσό τεταρτημόριο» (υψηλός αντίκτυπος/χαμηλή προσπάθεια).

Ένα μέλος κάθε ομάδας στέκεται μέσα στον πίνακα και υπερασπίζεται κάθε «χρυσή» κάρτα για εξήντα δευτερόλεπτα:

Γιατί αποδίδει τόσο;

Γιατί απαιτεί τόσο μικρή προσπάθεια;

Οι άλλες ομάδες μπορούν να αμφισβητήσουν την τοποθέτηση και, αν η υπεράσπιση δεν κριθεί επαρκής, η κάρτα πρέπει να μετακινηθεί.

Ο/Η συντονιστής/τρια επιλέγει τυχαία μια «απρόβλεπτη κατάσταση», όπως «Περικοπή προϋπολογισμού: η δημιουργία βίντεο απαιτεί τώρα διπλάσια δουλειά». Οι ομάδες έχουν τρία λεπτά για να μετακινήσουν τουλάχιστον δύο κάρτες, δείχνοντας ότι μπορούν να προσαρμόσουν τους στόχους τους όταν οι συνθήκες αλλάζουν.

Καθώς κινούνται, παρατηρούν έξυπνες κινήσεις ή θεαματικές αλλαγές στην κατάταξη μιας άλλης ομάδας. Αφήνουν σύντομα αυτοκόλλητα σημειώματα με ερωτήσεις ή θετικά σχόλια.

Συμπέρασμα και αναστοχασμός:

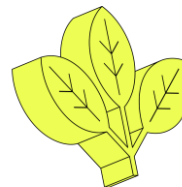
Οι συμμετέχοντες/ουσες, σε κύκλο συζήτησης, καλούνται να αναφέρουν την πιο δύσκολη εργασία και τους λόγους πίσω από αυτήν, αναδεικνύοντας τη σημασία της αναλυτικής σκέψης και της τεκμηριωμένης επικοινωνίας. Ο/Η συντονιστής/τρια συνδέει τις απαντήσεις με δεξιότητες, όπως συνεργασία, επίτευξη συναίνεσης και προσαρμοστικότητα. Οι συμμετέχοντες/ουσες μαθαίνουν να οπτικοποιούν προτεραιότητες, να τις υποστηρίζουν με δεδομένα και να προσαρμόζονται όταν οι συνθήκες αλλάζουν.

Μέθοδος αξιολόγησης

Η δραστηριότητα επιβεβαιώνει τους μαθησιακούς στόχους μέσω μιας λίστας ελέγχου του/της συντονιστή/τριας, του «Χρυσού τεταρτημόριου», της τεκμηρίωσης των «χρυσών» καρτών και της επανεισάρχησης των εργασιών από τις ομάδες. Συμπεριλαμβάνει επίσης βαθμολόγηση μεταξύ εκπαιδευόμενων και φύλλο προσωπικού αναστοχασμού, όπου οι συμμετέχοντες/ουσες γράφουν προτάσεις σχετικά με τη μετακίνηση εργασιών, δείχνοντας την κατανόηση της μεθόδου. Οι δραστηριότητες επιτρέπουν ταχεία ανάδειξη αποτελεσμάτων, ανάπτυξη δεξιοτήτων συλλογισμού, προσαρμοστικότητα και συνεπή εφαρμογή κριτηρίων. Τα χαμηλού κόστους αποδεικτικά στοιχεία αναδεικνύουν την αποτελεσματικότητα της μεθόδου σε πραγματικές εφαρμογές.

Συμβουλές προσαρμογής

Μια άσκηση δημιουργίας πίνακα διάρκειας 30 λεπτών μπορεί να υλοποιηθεί με τράπουλα 15 καρτών, διαδικτυακά, υβριδικά ή με μεγάλες ομάδες δια ζώσης. Η δραστηριότητα



EARTHE

μπορεί να χωριστεί σε «ζώνες πίνακα» με ταινία στο δάπεδο και με έναν/μία συντονιστή/τρια σε κάθε ζώνη. Ομάδες με χαμηλό γραμματισμό ή μικτή γλωσσική σύνθεση μπορούν να χρησιμοποιούν εικονίδια ή φωτογραφίες αντί για κείμενο, ενώ εκπαιδευόμενοι/ες με νευροδιαφορετικότητα μπορούν να επωφεληθούν από ακουστικά μείωσης θορύβου και οπτική αντίστροφη μέτρηση. Σε επαγγελματικά περιβάλλοντα, η γενική τράπουλα μπορεί να αντικατασταθεί με πραγματικές λίστες εργασιών, ενώ ο τελικός πίνακας μπορεί να αποτυπωθεί σε φωτογραφία για χρήση σε εργαλεία παρακολούθησης έργων.



EARTHE

Ενότητα 3 – Διαχείριση χρόνου

Δραστηριότητα στην τάξη 3 – Άσκηση προϋπολογισμού χρόνου

Συναφής μέθοδος – Παιχνίδια ιεράρχησης προτεραιοτήτων

Ομάδα-στόχος

Ηλικία – Άνω των 25

Φύλο – Όλα τα φύλα

Επίπεδο εκπαίδευσης – Ανώτερη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, Επαγγελματική Εκπαίδευση και Κατάρτιση (ΕΕΚ) ή τριτοβάθμια εκπαίδευση, απόφοιτοι τριτοβάθμιας εκπαίδευσης

Κατάσταση – Απασχολούμενοι, άνεργοι ή άτομα που αναζητούν ενεργά εργασία

Λιγότερες ευκαιρίες – Νέοι ΕΕΑΚ, φοιτητές/τριες πρώτης γενιάς, ενήλικες από αγροτικές περιοχές ή με χαμηλό εισόδημα, εκπαιδευόμενοι/ες με δυσκολίες συγκέντρωσης

Μαθησιακά αποτελέσματα

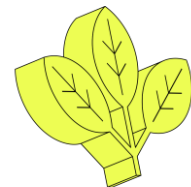
Με την ολοκλήρωση αυτής της δραστηριότητας, οι εκπαιδευόμενοι/ες θα είναι σε θέση να:

- Υπολογίζουν το χρονικό κόστος πολλαπλών εργασιών και να διατηρούν ενημερωμένο σύνολο σε σχέση με σταθερό προϋπολογισμό.
- Επιλέγουν και να κατατάσσουν εργασίες ώστε το τελικό σύνολο να αποφέρει τη μέγιστη αξία εντός του ορίου των οκτώ ωρών.
- Διαπραγματεύονται ανταλλαγές με συναδέλφους για την εξισορρόπηση φόρτου εργασίας και τη μεγιστοποίηση του αντίκτυπου.
- Αναθεωρούν άμεσα τις προτεραιότητές τους όταν προκύπτει απρόσμενη επείγουσα εργασία, προσαρμόζοντας το σχέδιο χωρίς υπέρβαση του διαθέσιμου χρόνου.

Διάρκεια – 45 λεπτά

Υλικά και πόροι

30–40 κάρτες που περιγράφουν ρεαλιστικά στοιχεία εργασίας ή μελέτης και τον χρόνο που απαιτούν. Μάρκες χρόνου για την απεικόνιση του διαθέσιμου προϋπολογισμού. Πίνακας για την τοποθέτηση των επιλεγμένων καρτών σε σειρά. Φύλλο βαθμολογίας για καταγραφή των εργασιών και των αντίστοιχων ωρών. Κάρτες «Διακοπή» με τρεις



EARTHE

απρόσμενες εργασίες με σταθερό κόστος χρόνου. Χρονόμετρο και μαρκαδόροι για την τήρηση του χρόνου των γύρων, των περιόδων ανταλλαγών και των φάσεων διακοπής.

Περιγραφή δραστηριότητας

Το παιχνίδι προσομοιώνει μια πολυάσχολη εργάσιμη ημέρα, όπου κάθε συμμετέχων/ουσα διαθέτει οκτώ ώρες για να ολοκληρώσει τις εργασίες του/της. Οι εκπαιδευόμενοι/ες επιλέγουν εργασίες από κοινή λίστα και, μετά την επιλογή, ακολουθεί πεντάλεπτο χρονικό περιθώριο ανταλλαγών. Εκεί εξασκούνται στην πειθώ και στην ομαδική εξισορρόπηση φόρτου εργασίας. Στη συνέχεια, αποκαλύπτεται μια κάρτα «Διακοπή», που τους αναγκάζει να ιεραρχήσουν ξανά τις εργασίες τους ώστε να παραμείνουν εντός του ορίου των οκτώ ωρών. Η άσκηση καλλιεργεί δεξιότητες όπως εκτίμηση χρόνου, στρατηγική ιεράρχηση προτεραιοτήτων, διαπραγμάτευση και προσαρμοστικότητα. Οι εκπαιδευόμενοι/ες βιώνουν άμεσα την ένταση ανάμεσα στις υποχρεώσεις και τον περιορισμένο χρόνο, κατανοώντας καλύτερα τη διαχείριση επείγουσών εργασιών.

Λεπτομερή βήματα υλοποίησης

Εισαγωγή:

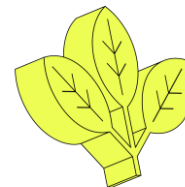
Ο/Η συντονιστής/τρια θέτει την πρόκληση: «Φανταστείτε ότι ξυπνάτε αύριο με μόνο οκτώ ώρες εργασίας στη διάθεσή σας». Υπάρχουν ακόμη πολλά να γίνουν, αλλά το όριο είναι συγκεκριμένο. Σε κάθε εκπαιδευόμενο/η δίνεται μια στοίβα καρτών εργασίας και μάρκες οκτώ ωρών, ώστε το χρονικό πλαίσιο να είναι ξεκάθαρο. Η άσκηση μοιάζει με αθλητικό αγώνα: η καλύτερη μέρα προκύπτει από τις πιο έξυπνες επιλογές, όχι από τις πιο γρήγορες.

Βασική δραστηριότητα:

Δίνεται η σειρά των εργασιών. Κάθε κάρτα εργασίας αναγράφει τον απαιτούμενο χρόνο και οι εκπαιδευόμενοι/ες τοποθετούν μπροστά τους τις οκτώ μάρκες τους, ως οπτική υπενθύμιση του ημερήσιου ορίου.

Κάθε συμμετέχων/ουσα επιλέγει μία εργασία με τη σειρά, σημειώνει τη διάρκειά της και τοποθετεί τον αντίστοιχο αριθμό μαρκών στην κεντρική στοίβα. Σε κάθε νέο γύρο αλλάζει η σειρά επιλογής και η διαδικασία συνεχίζεται μέχρι οι περισσότεροι να έχουν διαθέσει έξι ή επτά μάρκες, σταθμίζοντας συνεχώς αξία και διαθέσιμο χρόνο.

Στη συνέχεια, οι εκπαιδευόμενοι/ες κινούνται στον χώρο και κάνουν ανταλλαγές. Παράδειγμα: «Πάρε την τρίωρη αναφορά μου, δώσε μου το μονώρο σχέδιό σου – και αναλαμβάνω και το blog σου».



EARTHE

Κάθε ανταλλαγή καταγράφεται αμέσως ώστε κανείς να μην ξεπερνά το όριο των οκτώ ωρών.

Ο/Η συντονιστής/τρια προσθέτει ξαφνικά μία επείγουσα εργασία, π.χ. «Κλήση πελάτη – κρίσιμο θέμα, δύο ώρες». Όλοι πρέπει να την προσθέσουν στο πρόγραμμα τους και στη συνέχεια να εξισορροπήσουν τον νέο φόρτο εργασίας: να αφαιρέσουν, να μεταβιβάσουν ή να ανταλλάξουν εργασίες ώστε να παραμείνουν εντός ορίου. Η πίεση οδηγεί σε άμεση αναδιάταξη προτεραιοτήτων.

Με την εντολή «Τέλος χρόνου», οι συμμετέχοντες/ουσες ελέγχουν ότι οι μάρκες τους δεν ξεπερνούν τις οκτώ συνολικά και επιβεβαιώνουν τη σειρά των τελικών εργασιών.

Τέλος, δύο εθελοντές/τριες περιγράφουν την εργασία που εγκατέλειψαν και τον λόγο της επιλογής τους, βοηθώντας όλη την ομάδα να κατανοήσει πώς λειτουργεί αυτό στην πραγματική ζωή.

Συμπέρασμα και αναστοχασμός:

Γρήγορες ερωτήσεις ενεργοποιούν τη συζήτηση: «Πώς αναγνωρίσατε ότι μια εργασία είχε υψηλή αξία ανά ώρα;» «Ποιος τρόπος διαπραγμάτευσης οδήγησε στην καλύτερη συμφωνία;» «Πώς επηρέασε η ξαφνική εισαγωγή μιας επείγουσας εργασίας το αίσθημα ευθύνης;»

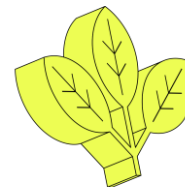
Σε ένα αυτοκόλλητο σημείωμα, κάθε εκπαιδευόμενος/η γράφει:

«Αύριο θα εγκαταλείψω ή θα αναθέσω το _____ ώστε να μείνω εντός του πραγματικού ορίου των οκτώ ωρών.»

Ως δημόσια δέσμευση, τα αυτοκόλλητα τοποθετούνται στην πόρτα. Οι εκπαιδευόμενοι/ες αποχωρούν με σαφέστερη επίγνωση ότι κάθε εργασία καταναλώνει χρόνο και ότι η αποτελεσματική διαχείριση χρόνου απαιτεί συνειδητές επιλογές.

Μέθοδος αξιολόγησης

Το παιχνίδι τεκμηριώνει τους στόχους μάθησης με πολλαπλούς τρόπους: παρατήρηση από τον/την συντονιστή/τρια, έλεγχο των διαπραγματεύσεων, ανταπόκριση στις κάρτες διακοπής και καταγραφή δέσμευσης με αυτοκόλλητα στην έξοδο. Ο/Η συντονιστής/τρια παρατηρεί αν οι εργασίες καταγράφονται με σωστό κόστος ανά ώρα, αν οι εκπαιδευόμενοι/ες αποφεύγουν υπερβολικές δαπάνες και αν οι εργασίες υψηλής αξίας και χαμηλού χρόνου εμφανίζονται στον τελικό προγραμματισμό. Οι έλεγχοι διαπραγματεύσεων δείχνουν αν οι συναλλαγές ήταν πειστικές, ενώ οι αντιδράσεις στις κάρτες διακοπής είναι επιτυχείς όταν οι ομάδες αφαιρούν ή ανταλλάσσουν εργασίες έγκαιρα ώστε να παραμείνουν εντός του ορίου των οκτώ μαρκών. Η γραπτή δέσμευση λειτουργεί ως ένδειξη μεταφοράς της μάθησης, ενώ ένας σύντομος έλεγχος σε επόμενη συνεδρία μπορεί να επιβεβαιώσει αν οι εκπαιδευόμενοι/ες εφάρμοσαν όσα δήλωσαν.



EARTHE

Συμβουλές προσαρμογής

Η δραστηριότητα προτείνει διάφορες επιλογές προσαρμογής, ώστε το παιχνίδι διαπραγμάτευσης να λειτουργεί πιο αποτελεσματικά. Ανάμεσα σε αυτές είναι ο περιορισμός της τράπουλας σε 20 εργασίες, η μείωση του χρόνου διαπραγμάτευσης σε τρία λεπτά και η χρήση μικρότερων καρτών διακοπής. Το παιχνίδι μπορεί να υλοποιηθεί και διαδικτυακά ή υβριδικά, με κοινόχρηστο υπολογιστικό φύλλο όπου καταγράφονται οι επιλογές, τα συνολικά ωράρια και η χρωματική σήμανση. Μεγάλες ομάδες μπορούν να χωρίζονται σε μικρότερους κύκλους, με έναν/μία βοηθό συντονιστή/τρια να ελέγχει τους προϋπολογισμούς μεταξύ των τραπεζιών. Σε ομάδες με χαμηλό γραμματισμό ή ποικιλία γλωσσών μπορούν να χρησιμοποιηθούν εικονίδια και αριθμοί με μεγάλες ενδείξεις, ενώ εκπαιδευόμενοι/ες με νευροδιαφορετικότητα μπορούν να δουλεύουν με οπτικά χρονόμετρα και καθιστές διαπραγματεύσεις. Η άσκηση προσαρμόζεται εύκολα σε διαφορετικές διάρκειες, μορφές παράδοσης, μεγέθη ομάδων και ανάγκες συμμετεχόντων.