



EARTHE

Δραστηριότητα 2

Ψηφιακή εργαλειοθήκη για την ανάπτυξη καινοτόμου προγράμματος σπουδών και μεθοδολογιών

Ενότητα 3 – Διαχείριση χρόνου

Μέθοδος – Παιχνίδια ιεράρχησης προτεραιοτήτων

Ενότητα 3 – Διαχείριση χρόνου

Μέθοδος 3 – Παιχνίδια ιεράρχησης προτεραιοτήτων

Έμφαση στις εγκάρσιες δεξιότητες

Βελτιώνει τη λήψη αποφάσεων υπό περιορισμούς και ενισχύει την κριτική σκέψη, καθοδηγώντας τους/τις εκπαιδευόμενους/ες να σταθμίζουν αξία, επείγον και προσπάθεια πριν ενεργήσουν. Ενθαρρύνει επίσης τη συνεργατική διαπραγμάτευση όταν οι προτεραιότητες χρειάζεται να συμφωνούνται σε ομάδες.

Μαθησιακά αποτελέσματα

- Εξήγηση δύο πλαισίων ιεράρχησης προτεραιοτήτων (π.χ. MoSCoW, πίνακας Eisenhower) και των κατάλληλων συνθηκών χρήσης τους.
- Ιεράρχηση μικτής λίστας εργασιών βάσει αντίκτυπου, επείγοντος και κόστους πόρων με το επιλεγμένο πλαίσιο.
- Αιτιολόγηση της ιεράρχησης σε ομαδική συζήτηση και προσαρμογή προτεραιοτήτων με την εμφάνιση νέων περιορισμών.
- Ενσωμάτωση καθημερινής ή εβδομαδιαίας ρουτίνας ιεράρχησης προτεραιοτήτων στην προσωπική μελέτη ή στον προγραμματισμό εργασίας.

Ομάδα-στόχος

Ηλικία – Άνω των 25

Φύλο – Όλα τα φύλα

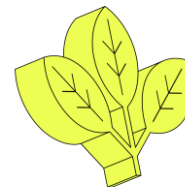
Επίπεδο εκπαίδευσης – Ανώτερη δευτεροβάθμια, ΕΕΚ ή τριτοβάθμια εκπαίδευση, απόφοιτοι τριτοβάθμιας εκπαίδευσης

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

Περιγραφή μεθόδου

Τα παιχνίδια ιεράρχησης προτεραιοτήτων μοιάζουν με παιχνίδια ταξινόμησης ή κατανομής μαρκών, αλλά διαφέρουν επειδή ζητούν από τους/τις συμμετέχοντες/ουσες να επιλέξουν ανάμεσα σε εργασίες, χαρακτηριστικά ή προβλήματα με περιορισμένο χρόνο, χρήματα ή προσοχή. Αναδεικνύουν κρυφές αξίες, αποκαλύπτουν εξαρτήσεις και βοηθούν τα μέλη μιας ομάδας να συμφωνήσουν στο «τι έχει μεγαλύτερη σημασία», ζητώντας τους να κατατάξουν, να ανταλλάξουν ή να «αγοράσουν» επιλογές μέσα σε σαφή όρια. Συνήθη



EARTHE

παιχνίδια είναι το MoSCoW, το Planning-Poker και ο πίνακας Αντίκτυπου–Προσπάθειας. Όλες οι παραλλαγές μετατρέπουν ασαφείς συζητήσεις προτεραιοτήτων σε σαφείς, τεκμηριωμένες αποφάσεις που καθοδηγούν τον μελλοντικό προγραμματισμό και την κατανομή πόρων.

Οδηγίες υλοποίησης

Χρονοδιάγραμμα 90 λεπτά

Αριθμός συμμετεχόντων/ουσών – 6–24 εκπαιδευόμενοι/ες (ιδανικά: τραπέζια 3-6 ατόμων)

Απαραίτητα υλικά – 30-40 «κάρτες εργασιών» τυπωμένες από πριν (συνδυασμός επειγόντων/σημαντικών/χαμηλής αξίας στοιχείων), 100 πλαστικές μάρκες ή χάρτινες κουκκίδες ανά τραπέζι, αφίσες MoSCoW ή πίνακας 2×2, «κάρτες απροσδόκητων συμβάντων» που προσθέτουν περιορισμούς, χρονόμετρα, μαρκαδόροι

Χώρος – Ευέλικτος χώρος με κινητά τραπέζια ή χώρο στο πάτωμα για να απλώσετε τις κάρτες, τοίχος/πίνακας για να αναρτήσετε τους τελικούς πίνακες προτεραιοτήτων

Υλοποίηση σε 5 βήματα

Βήμα 1: Καταγραφή εργασιών

Ο/Η συντονιστής/τρια εξηγεί τη σημασία της ιεράρχησης και παρουσιάζει το πλαίσιο που έχει επιλέξει, όπως το MoSCoW ή τον πίνακα Eisenhower. Κάθε τραπέζι λαμβάνει την ίδια στοίβα καρτών που περιγράφουν εργασίες για την ημέρα.

Βήμα 2: Γρήγορη ατομική επιλογή

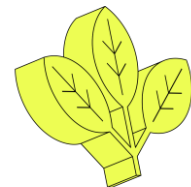
Οι εκπαιδευόμενοι/ες εξετάζουν σιωπηλά τις κάρτες και σημειώνουν τις τρεις πιο σημαντικές κατά τη γνώμη τους. Αυτό ενισχύει την κριτική σκέψη και διασφαλίζει ότι η φωνή όλων θα ληφθεί υπόψη.

Βήμα 3: Ομαδικό παιχνίδι με μάρκες

Κάθε τραπέζι λαμβάνει συγκεκριμένο αριθμό μαρκών, ίσο με το 60% του συνολικού κόστους των καρτών. Οι μάρκες «ξοδεύονται» μέχρι να αγοραστούν οι εργασίες. Στη συνέχεια οι κάρτες τοποθετούνται στον πίνακα, ώστε να φαίνεται καθαρά η ιεράρχηση.

Βήμα 4: Αλλαγή περιορισμών και προτεραιοτήτων

Ο/Η συντονιστής/τρια τραβά μία κάρτα πρόκλησης για κάθε τραπέζι (π.χ. «Προστίθεται επείγουσα εργασία», «Μέλος του προσωπικού απουσιάζει»). Οι ομάδες αναδιαμορφώνουν τον σχεδιασμό τους: αφαιρούν εργασίες ή μειώνουν την αξία τους, δείχνοντας πώς οι προτεραιότητες προσαρμόζονται υπό πίεση.



EARTHE

Βήμα 5: Gallery walk και συμπεράσματα

Οι ομάδες περιηγούνται στους πίνακες των άλλων και εντοπίζουν διαφορές στην ιεράρχηση. Στην ολομέλεια, ο/η συντονιστής/τρια επισημαίνει μοτίβα όπως «υπερβολική προτεραιότητα στο επείγον» ή «κρυφές εξαρτήσεις» και τα συνδέει με πραγματικές πρακτικές προγραμματισμού. Για μελλοντική χρήση, κάθε ομάδα φωτογραφίζει τον τελικό πίνακά της.

Πρακτικές συμβουλές

Συμβουλή 1: Κρατήστε τον αριθμό μαρκών αρκετά λιγότερο από το συνολικό «κόστος», ώστε να απαιτούνται δύσκολες επιλογές και η συζήτηση να αποκτά βάθος.

Συμβουλή 2: Γράψτε προσπάθεια και αποτέλεσμα σε κάθε κάρτα. Η αναγραφή εκτιμώμενων ωρών ή απόδοσης επένδυσης διευκολύνει τη στοχευμένη συζήτηση και συνδέει τη δραστηριότητα με πραγματικές εργασιακές συνθήκες.

Συμβουλή 3: Αλλάζετε ποιος μιλά. Για να νιώθουν όλοι υπεύθυνοι για τις αποφάσεις, ζητήστε από διαφορετικούς εκπαιδευόμενους/ες να υπερασπίζονται κάθε αλλαγή κατά την ανατροπή των προτεραιοτήτων.

Ερωτήσεις απολογισμού

Ερώτηση 1 – Ποιο κριτήριο (αντίκτυπος, επείγον, προσπάθεια) κυριάρχησε στις τελικές επιλογές της ομάδας σας και γιατί;

Ερώτηση 2 – Πώς η απροσδόκητη περιοριστική συνθήκη άλλαξε την αντίληψή σας για τις «απαραίτητες» εργασίες;

Ερώτηση 3 – Σε ποιο σημείο της δικής σας μελέτης ή της καθημερινής εργασίας σας θα μπορούσε ένα σύντομο τελετουργικό ιεράρχησης προτεραιοτήτων να αποτρέψει την εξάντληση;

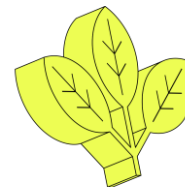
Φύλλο πρακτικής περιγραφής

1. Τι είναι

Τα παιχνίδια ιεράρχησης προτεραιοτήτων είναι πρακτικές προκλήσεις, στις οποίες μια ομάδα διαθέτει περιορισμένο προϋπολογισμό από μάρκες, χρόνο ή πόντους και καλείται να «αγοράσει», να ταξινομήσει ή να ανταλλάξει εργασίες, χαρακτηριστικά ή προβλήματα. Οι περιορισμένοι πόροι αναγκάζουν σε δύσκολες επιλογές, καθιστώντας την αξία, την επείγουσα ανάγκη και την απαιτούμενη προσπάθεια ορατές και διαπραγματεύσιμες.

2. Βασικός κύκλος παιχνιδιού

1. **Μοιράστε τις κάρτες εργασιών** – μια μικτή στοίβα με στοιχεία από πραγματικές συνθήκες.



EARTHE

2. **Ορίστε τον προϋπολογισμό** – μάρκες < συνολικό κόστος, για να εξασφαλίσετε την περιορισμένη διαθεσιμότητα των πόρων.
3. **Συζητήστε και αγοράστε** – κατανέμετε μάρκες ή τοποθετήστε κάρτες σε ένα πίνακα αντίκτυπου-προσπάθειας.
4. **Αποκαλύψτε μια ανατροπή** – νέο περιορισμό ή απρόσμενη εργασία. Επαναπροσδιορίστε τις προτεραιότητες.
5. **Κλειδώστε τη σειρά** – η ορατή κατάταξη γίνεται το σχέδιο δράσης.

3. Γιατί λειτουργεί

- Αποκαλύπτει έγκαιρα κρυφές **αντισταθμίσεις** και εξαρτήσεις.
- Μετατρέπει τον αφηρημένο φόρτο εργασίας σε ένα **κοινό οπτικό συμβόλαιο**.
- Αναπτύσσει δεξιότητες διαπραγμάτευσης και **επίτευξης συναίνεσης**.
- Δημιουργεί ένα γρήγορο, επαναλαμβανόμενο τελετουργικό για τον καθημερινό ή γρήγορο προγραμματισμό.

4. Πακέτο γρήγορης εκκίνησης

- Κάρτες εργασιών ή λειτουργιών με εκτιμήσεις προσπάθειας/αντίκτυπου
- 50–100 μάρκες ή πόντοι ανά ομάδα
- Μεγάλη αφίσα 2 × 2 ή πίνακας MoSCoW
- «Κάρτες απροσδόκητων συμβάντων» με απρόβλεπτα γεγονότα (μείωση προϋπολογισμού, νέα επείγουσα εργασία)

5. Οπτικά στοιχεία που πρέπει να περιλαμβάνονται

- Μείωση των μαρκών καθώς γίνονται οι επιλογές
- Κάρτες συγκεντρωμένες σε πίνακα 2 × 2 (υψηλός αντίκτυπος /χαμηλή προσπάθεια = πράσινη ζώνη)
- Εικονίδιο «ανατροπής» που σηματοδοτεί ανακατάταξη προτεραιοτήτων
- Χρονόμετρο για ένδειξη χρονικών περιορισμών

Συμπέρασμα: Παίξτε με τη λίστα σήμερα· εξοικονομήστε ώρες αύριο – η σαφήνεια υπερσχύει πάντα της υπερφόρτωσης.