

The eduScrum Guide

Przewodnik po eduScrumie

“Reguły gry”



Styczeń 2020

Napisane i rozwijane przez Zespół eduScrum

Wersja 2.0 zaktualizowana - Styczeń 2020

Oparty na angielskiej wersji przewodnika po Scrumie, sprawdzony przez Jeffa Sutherlanda
Polskie tłumaczenie: Danuta Idzikowska, Marta Orbitowska, Paulina Orbitowska-Fernandez

Kolofon

eduScrum® został stworzony przez Zespół eduScrum i jest żyjącym, zwinnym produktem. Prawa autorskie do tego materiału edukacyjnego należą do Willy'ego Wijnands'a, założyciela eduScrum®. eduScrum jest zarejestrowaną nazwą marki i © eduScrum®.

Autorzy stworzyli eduScrum® samodzielnie. Jeśli, pomimo tego, znajdą się osoby lub organizacje, które uważają, że mogą dochodzić praw do części tego tekstu, ilustracji, itd., są one proszone o kontakt z eduScrum®.

Pomimo tego, że materiał został opracowany i sprawdzony z ostrożnością, możliwe jest, że zawiera nieścisłości i/ lub pominięcia. Dlatego też eduScrum® nie ponosi odpowiedzialności ze szkód powstałych z powodu (użycia) tego materiału. Niemniej jednak, jeśli, znajdą się osoby lub organizacje, które uważają, że mogą dochodzić praw do części tekstu, ilustracji, itd., są one proszone o kontakt z Willym Wijnands'em.

Więcej informacji pod info@eduscrum.nl

Wszystkie prawa zastrzeżone © eduScrum®

Ta publikacja jest udostępniona na warunkach licencji Creative Commons Attribution-Share Alike, dostępnej na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode> oraz opisanej w skróconej formie na stronie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>. Używanie tego Przewodnika jest jednoznaczne z potwierdzeniem zapoznania się i zgody na przestrzeganie warunków licencji Creative Commons Attribution-Share Alike.

Spis treści

Wstęp	4
Cel przewodnika eduScrum	6
Opis eduScrum	6
Ramy działania eduScrum	7
Teoria eduScrum	7
Transparencja	7
Wgląd	8
Adaptacja	8
Zespół eduScrumowy	9
Nauczyciel	9
1. Ustalanie tego, CO i DLACZEGO będzie celem Sprintu	10
2. Monitorowanie, testowanie i poprawa jakości wyników nauczania	10
Kryteria Celebracji	10
3. Testowanie wyników nauczania i ocenianie rozwoju osobistego	10
Zespoły Uczniów	11
Rozmiar Zespołu Uczniów	12
Kapitan drużyny	12
Wsparcie nauczyciela przez kapitana drużyny	13
Wsparcie zespołu uczniów przez kapitana drużyny	13
Wydarzenia w eduScrum	14
Sprint	14
Planowanie Sprintu	15
Formowanie Zespołu	15
Cele Nauki	16
Planowanie Pracy	16
Na Stojaka	17
Przegląd Sprintu	18
Retrospektywa Sprintu	18
Artefakty eduScruma	20
Zakres projektu	20
„Flap” (Tablica eduScrumowa)	21

Wstęp

Większość z Was, którzy czytacie ten przewodnik, nie jest zaznajomiona ze Scrumem, a najprawdopodobniej pochodzicie ze świata edukacji. eduScrum jest połączeniem tych dwóch obszarów: edukacji i Scruma. Scrum tworzy ramy dla wytwarzania i utrzymywania złożonych produktów. Stąd jest powszechnie używany do wytwarzania produktów IT i jest teraz szeroko wspierany w tym obszarze. Jednak, obecnie Scrum jest coraz częściej używany w alternatywnych dziedzinach.

Jedną z tych dziedzin jest edukacja. Możliwość zastosowania Scruma w edukacji skłoniło Zespół eduScrum do eksperymentowania z ramami pracy Scruma w obrębie edukacji. Pomimo, że ostateczne rezultaty szkolnego nauczania są dość przewidywalne, proces osiągnięcia tych rezultatów już nie. W wyniku tego, wykazuje on silne podobieństwo do procesu wytwarzania produktów. Trzy filary, Przejrzystość (ang. Transparency), Wgląd (ang. Review) i Adaptacja (ang. Adaptation), razem z samoorganizującymi się zespołami zachęciły Zespół eduScrum do eksperymentowania z tymi ramami pracy.

Dla każdego, kto miał możliwość doświadczenia eduScruma w klasie, nie jest on już tajemnicą. eduScrum to proces współtworzenia (ang. cocreative- łączący kreatywność ze współpracą), w którym uczniowie nie są obarczani odpowiedzialnością, ale sami czują się odpowiedzialni za swoją pracę i proces uczenia się. Nikt im nie mówi, jak powinni wykonywać swoją pracę, ustalone są jedynie pożądane ramy działania (Kryteria Celebracji). Praca domowa nie jest już zadawana przez nauczyciela, ale zaplanowana jest przez samych uczniów zgodnie z tym, jak zorganizowali swoje działania oraz kiedy uczniowie czują taką potrzebę. Kiedy przebywasz w klasie, w której używany jest eduScrum, z pewnością dostrzeżesz energię, wzajemne zaangażowanie i osobistą odpowiedzialność.

W swoim słynnym wideo i książce „Drive. Kompletnie nowe spojrzenie na motywację.” Dan Pink omawia badania, które wskazują, że ludzie nie są po prostu motywowani przez zewnętrzne nagrody lub kary takie jak bonusy, nagrody finansowe (model kija i marchewki) kiedy zadania stają się bardziej złożone i stawiające wyzwania. Ale raczej, że ludzie są wewnętrznie motywowani, i doceniają możliwość wyboru, autonomii i samoorganizacji. Jasno wynika z tego, że specjalistom 21 wieku potrzebne są inne sposoby motywacji niż tradycyjny sposób nagradzania. Podobnie, badacze edukacyjni Edward Deci i Richard Ryan kilkakrotnie pokazali, jak uczniowie są motywowani wewnętrznie przez samostanowienie i stawanie się właścicielami swojego własnego procesu uczenia się. To jest dokładnie to, do czego dąży eduScrum i ludzie, którzy go używają : Wspieramy autonomię uczniów, mistrzostwo, cele, wolność i przestrzeń w obrębie ustalonych ram pracy.

Ten przewodnik zawiera minimalny zestaw warunków wstępnych potrzebnych do tego, by pracować z eduScrum z powodzeniem. Celem było zachowanie prostoty poprzez

eksperymentowanie i informacje zwrotne od uczniów, by stworzyć minimalną, bazową strukturę. Każdy element, który można pominąć jest także pominięty, ale nic ponad to. Dlatego też, wszystkie elementy, które opisano w tym przewodniku, są niezbędne do pracy z eduScrum. Jeśli zdecydowaliście się ominąć niektóre z nich, wówczas nie jest to już eduScrum. Ramy postępowania (ang. framework) eduScrum są lekkie i pozostawiają wystarczająco miejsca na indywidualne podejście. W eduScrumie, rozwój osobisty uczniów jest bardzo ważny.

Cel przewodnika eduScrum

eduScrum wywodzi się ze Scruma (ram działania dla wytwarzania i utrzymywania złożonych produktów - Jeff Sutherland i Ken Schwaber 2017).

eduScrum to ramy postępowania do prowadzenia uczniów, tam gdzie odpowiedzialność za proces uczenia się jest oddelegowana przez nauczyciela uczniom.

Ten przewodnik opisuje definicję eduScruma. Składa się ona z ról, wydarzeń, artefaktów i reguł, które spajają te elementy w całość. Niniejsza praca została zainspirowana oryginalnym Przewodnikiem Scruma autorstwa Jeffa Sutherlanda i Kena Schwabera.

W eduScrum uczenie się zajmuje centralne miejsce: lepsze uczenie się, uczenie się lepszej współpracy i poznawanie siebie lepiej. Ponadto, taki styl pracy dostarcza więcej odpowiedzialności, przyjemności i energii, prowadząc do lepszych wyników i skrócenia czasu realizacji. Rozwój osobisty młodych ludzi wzmacnia ich wiarę w siebie i w innych. Kluczem do tego jest udział własny w procesie uczenia się (ang. ownership), młodzi ludzie mają przestrzeń do ukierunkowywania swojego procesu w obrębie ustalonych ram i celów uczenia się. eduScrum nie tylko zwiększa zadowolenie, ale także osobisty rozwój oraz sposób pracy w grupie.

Opis eduScrum

eduScrum to ramy postępowania (ang. framework), w obrębie których nauczyciel i uczniowie rozwiązują złożone, ambitne problemy i realizują cele nauczania dbając o najwyższą możliwą jakość w produktywny i kreatywny sposób.

eduScrum jest:

- prosty,
- łatwy do zrozumienia,
- trudny do opanowania.

Opanowanie eduScrum jest trudne, ponieważ opisuje on jedynie „Dlaczego” i “Co”, a nie “Jak”. eduScrum, Sam w sobie, nie jest procesem czy techniką do nadzorowania uczniów; to ramy postępowania, w obrębie których możliwe jest stosowanie różnego rodzaju procesów i technik.

Uczniowie mają wolność decydowania, co wymaga od nauczycieli zwinnego podejścia (an. agile mindset). eduScrum kładzie nacisk na organizowanie i przeprowadzanie pracy w określonych ramach czasowych i z jasnymi celami nauczania. Ponadto eduScrum skupia się na stałym usprawnianiu: wgląd i adaptacja poprzez retrospektywy. To pozwala na wnikanie w efektywność planowania oraz w wybrane przez uczniów podejście, tak, by mogli się doskonalić i rozwijać.

Pracując z eduScrum jakość (w odniesieniu do przedmiotu, współpracy i rozwoju osobistego) stale ewoluuje w ciągu roku szkolnego. Uczniowie doświadczają sprawczości (ang. ownership) za swoją pracę, co prowadzi w rezultacie do wielkiej dumy jaką odczuwają z jej poziomu. Odpowiedzialność w połączeniu z ciągłym doskonaleniem prowadzi do wyższej jakości. Osiąga się to poprzez przeprowadzanie Przeglądów (ang. Review) i Retrospektyw (ang. Retrospective). Przegląd dotyczy tego "Co" zostało zrobione (przedmiot), a retrospektywa bada zarówno treść tego, co zostało dostarczone (przedmiot), jak i rozwój osobisty. Zawiera się w tym temat współpracy, wykorzystania osobistych kompetencji oraz jakości pracy w zespole.

Ramy działania eduScrum

Na eduScrum, podobnie jak na Scrum, składają się: zespoły oraz związane z nimi role, wydarzenia, artefakty (ang. artifacts) i reguły. Każdy z elementów służy konkretnym celom i każdy jest niezbędny w stosowaniu i osiągnięciu sukcesu w eduScrum.

Poszczególne strategie wdrożeniowe służące użyciu ram eduScrum mogą się między sobą różnić i z tego względu nie są opisane w tym przewodniku.

Reguły eduScruma łączą ze sobą wydarzenia, role i artefakty, ukazując powiązania i relacje pomiędzy nimi. Zostały one opisane w tym tekście.

Teoria eduScrum

eduScrum, podobnie jak Scrum, został osadzony w teorii empirycznej kontroli procesu, lub — krócej — w teorii empiryzmu. Empiryzm reprezentuje pogląd, iż wiedza wynika z doświadczania i podejmowania decyzji w oparciu o to, co zostało poznane. eduScrum wykorzystuje podejście iteracyjne i przyrostowe w celu zoptymalizowania osiągalności celów nauczania i lepszego zarządzania ryzykiem.

Empiryczna podejście opiera się na trzech filarach: przejrzystości, wglądzie (ang. review) i adaptacji.

Transparencja

Wszystkie istotne aspekty procesu muszą być widoczne dla osób odpowiedzialnych za osiągnięte rezultaty. Reguła przejrzystości wymaga, by aspekty te były opisane wspólnymi dla osób zaangażowanych standardami, tak by wszyscy obserwatorzy tak samo rozumieli to, co obserwują. Przykładowo:

- uczestnicy danego procesu muszą posługiwać się wspólnym nazewnictwem elementów tego procesu,

- osoby wykonujące pracę i osoby akceptujące wyniki tej pracy muszą posługiwać się wspólną definicją „Gotowy” (ang. „Ready”) w pracy.

W ramach eduScrum kładzie się nacisk na dodawanie wartości, gdzie wartość może być rozumiana jako suma indywidualnych wyników w nauce, rozwoju osobistym i współpracy. Dlatego też ramy postępowania eduScrum mają na celu zapewnić przejrzystość informacji, a dzięki temu wspierać proces uczenia się. Przejrzystość jest potrzebna, aby pomóc uczniom podejmować właściwe decyzje i w ten sposób zmaksymalizować wartość ich działania.

Wgląd

Osoby wykorzystujące eduScruma powinny poddawać częstemu wglądowi (sprawdzeniu) poszczególne elementy eduScruma oraz postępy w realizowaniu Celu Nauczania (ang. Learning Goal), celem wykrycia niepożądanych rozbieżności. Sprawdzanie nie powinno jednak być zbyt częste, by nie stanowiło przeszkody w wykonywaniu pracy. Wglądy są najbardziej pożyteczne, gdy są starannie przeprowadzane zarówno przez Zespół Uczniów, jak i nauczycieli w miejscu, w którym wykonywana jest praca (klasa lub miejsce, gdzie prowadzone są zajęcia praktyczne).

Adaptacja

Jeżeli uczeń lub nauczyciel dokonujący wglądu ustali, że jeden lub więcej aspektów procesu będzie niewykonalnych i/lub że osiągnięte w ten sposób wyniki nie będą zadowalające, (częściowe) planowanie lub podjęta praca muszą zostać skorygowane. Korekta musi być wykonana jak najszybciej, by ograniczyć dalsze odstępstwa.

eduScrum przewiduje sześć formalnych okazji do przeprowadzania wglądu (sprawdzenia) i dokonania adaptacji (korekty).

Wszystkie te punkty zostały opisane w tym dokumencie w sekcji Wydarzenia w eduScrumie:

- Tworzenie zespołu (ang. Team Formation)
- Planowanie działania (ang. Sprint Planning Meeting)
- “Na Stojaka” (ang. Standup)
- Przegląd działania (ang. Sprint Review)
- Retrospektywa Sprintu (ang. Sprint Retrospective)
- Refleksja osobista (ang. Personal Reflection).

Zespół eduScrumowy

W skład Zespół eduScrumowego wchodzi Właściciel Produktu (ang. Product Owner), eduScrum Master/ Kapitan zespołu (ang. Team captain) oraz Zespół Uczniów (ang. Students Team). Funkcję Właściciela Produktu pełni nauczyciel, który decyduje czego uczniowie się uczą oraz dlaczego. Nauczyciel początkowo może również pełnić funkcję eduScrum Mastera, która z czasem jest przekazywana jednemu z członków zespołu uczniowskiego, kapitanowi zespołu.

Zespół uczniów składa się z czterech do sześciu uczniów. Jeden z uczniów Zespołu pełni rolę eduScrum Mastera, zwanego również Kapitanem zespołu.

Zespoły Uczniów są samoorganizujące się (ang. self-organizing) i wielodyscyplinarne (ang. multidisciplinary). Samoorganizujące się zespoły samodzielnie decydują, w jaki sposób najlepiej wykonywać pracę, nie będąc przy tym kierowanymi przez osoby spoza zespołu. Zespoły wielodyscyplinarne posiadają wszelkie kompetencje niezbędne do ukończenia pracy. Zespoły są tworzone w oparciu o umiejętności oraz obszary osobiste, które uczniowie chcą rozwijać. Mimo, że zespół jest odpowiedzialny za własne wyniki i w tym sensie jest niezależny, to może korzystać ze spostrzeżeń i informacji od innych zespołów. Zachęca się do współpracy między zespołami, która może być stymulująca dla uczniów. Model zespołu proponowany w eduScrumie został zaprojektowany tak, aby optymalizować autonomię, współpracę, poczucie bezpieczeństwa, elastyczność, kreatywność, motywację i produktywność.

Zespoły eduScrumowe dostarczają wyniki uczenia się iteracyjnie i przyrostowo, maksymalizując okazje do przeglądu / uzyskania informacji zwrotnej i korekty. Przyrostowe dostarczanie „ukończonych” wyników uczenia się zapewnia, że potencjalnie dobry efekt realizowania celów jest zawsze możliwy do osiągnięcia.

Nauczyciel

Nauczyciel pełni hybrydową rolę Właściciela produktu oraz eduScrum Mastera (z czasem ta ostatnia jest przekazywana jednemu z członków zespołu uczniowskiego, zwanego Kapitanem Zespołu). Jako Właściciel Produktu oraz eduScrum Master nauczyciel jest odpowiedzialny za określenie celów nauczania, które mają zostać osiągnięte oraz ich ewaluację, a także monitorowanie procesu eduScrumowego i facylitowanie procesu uczenia poszczególnych uczniów wchodzących w skład Zespołu uczniowskiego; dokonuje on powyższego odwołując się do materiałów edukacyjnych, odpowiadając na pytania i podając przykłady. Ponadto, nauczyciel jest odpowiedzialny za zachęcanie do współpracy między zespołami. Sposób, w jaki się to odbywa, różni się w zależności od organizacji, zespołów uczniów oraz indywidualnych uczniów.

Nauczyciel:

1. ustala, CO i DLACZEGO należy się czegoś nauczyć;
2. monitoruje i poprawia jakość wyników edukacyjnych;
3. ewaluuje i ocenia wyniki nauczania oraz monitoruje rozwój osobisty
4. pełni różne role

1. Ustalanie tego, CO i DLACZEGO będzie celem Sprintu

Właściciel Produktu jest odpowiedzialny za mierzalne wyniki nauczania: takie jak wyniki z testów, wyniki postępu, wyniki egzaminów. Upewnia się, że wszystkie zainteresowane strony są usatysfakcjonowane z wyników nauczania: uczniowie, rodzice, rada pedagogiczna, organ prowadzący, organ sprawujący nadzór pedagogiczny.

Dlatego odpowiedzialność za to, CO i DLACZEGO należy się nauczyć powinno być uzgodnione wspólnie przez nauczyciela i uczniów. Aby monitorować jakość postępów uczenia się, nauczyciel przed przystąpieniem do realizacji celu nauki określa Kryteria Celebracji, takie jak elementy wynikające z podstawy programowej, terminy, minimum punktów, jakie uczniowie powinni otrzymać z testów, wytyczne dotyczące form prezentacji, ich wielkości itp.).

2. Monitorowanie, testowanie i poprawa jakości wyników nauczania

Poza określeniem, czego należy się nauczyć, nauczyciel musi również monitorować, testować i poprawiać jakość wyników nauczania. Aby to zrobić, ma do dyspozycji Kryteria Celebracji (ang. Celebration Criteria), które są wymaganiami, które projekt musi osiągnąć.

Kryteria Celebracji

Aby móc monitorować jakość tego, co uczniowie już potrafią lub wiedzą, nauczyciel używa kryteriów celebracji, które zostały wcześniej ustalone i udostępnione zespołom uczniów. Na kryteria celebracji składają się na przykład, wymagania do testów, formy prezentacji, ich zakres, oczekiwania i jak będą one oceniane, ale również terminy i inne wymagania dotyczące pracy, która ma zostać dostarczona. Zespół Uczniów samodzielnie określa zadania i czynności do wykonania, w taki sposób, by działać zgodnie z Kryteriami Celebracji. Uczniowie mogą też dodawać własne kryteria celebracji do swojego projektu i/ lub produktu. Podobnie jest w sytuacji, gdy nauczyciele wraz z uczniami współdecydują, jakie efekty chcą osiągnąć.

3. Testowanie wyników nauczania i ocenianie rozwoju osobistego

Jako nauczyciel oceniasz, w imieniu interesariuszy (rodziców, organu prowadzącego, organu sprawującego nadzór pedagogiczny i uczniów), jakość wyników nauczania oraz proces rozwoju osobistego. Nauczyciel testuje i ocenia zarówno poszczególnych uczniów (na przykład poprzez test, pracę pisemną, prezentację, element projektu), jak i zespoły (na przykład oceniając zadanie wykonane przez zespół).

Nauczyciel jest jedyną osobą odpowiedzialną za treść realizowanego elementu podstawy programowej, dbając o to w poszczególnych etapach:

- wprowadzenie i wyjaśnienie eduScruma uczniom,
- ustalenie celów sprintu; innymi słowy jakie są cele edukacyjne dla danego Sprintu,
- ustalenie i wyjaśnienie Kryteriów Celebracji; precyzyjne wyjaśnienie, jakie są kryteria określające, czy cel edukacyjny został osiągnięty, aby zespoły mogły rozpocząć samodzielną pracę (eksperymenty, referaty, prezentacje itp.),
- facylitację pracy zespołów uczniów (ang. facilitating); oprócz jasnych celów uczenia się i kryteriów celebracji, podaje odniesienia do lekcji i materiałów źródłowych oraz jest dostępny, aby

odpowiadać na pytania zespołów,

- zapewnienie, że wszystko odbywa się zgodnie z procesem eduScrum.

W projektach, uczniowie mają swobodę w określaniu własnych celów uczenia się zgodnych z programem nauczania. Określają swoje własne dlaczego, jak i co. W tym przypadku nauczyciel pozostaje odpowiedzialny za docelowe kryteria celebracji, ale jego relacja z głównymi celami i docieraniem do nich jest znacznie bardziej swobodna.

Nauczyciel jest coachem i służebnym liderem dla zespołów uczniowskich. Jest również odpowiedzialny za propagowanie filozofii eduScruma. Nauczyciel zapewnia, że eduScrum jest poprawnie rozumiany i wdrażany i dlatego koncentruje się na sposobie pracy i współpracy wszystkich zespołów w klasie. Wykonuje on następujące czynności:

- tłumaczy, czym jest eduScrum, jego znaczenie i jak działa,
- zapewnia tworzenie zespołów na zasadzie uzupełniania swoich kompetencji,
- zapewnia podążanie przez zespoły za procesem eduScrum, poprzez stosowanie teorii i zasad eduScruma,
- jeśli tego wymaga sytuacja, przejmuje proces wspierając dodatkowym wytłumaczeniem, wyjaśnieniem wątpliwości, pozytywnym feedbackiem, itp.
- stymuluje pozytywne środowisko uczenia się poprzez zachęcanie do zabawy, dbanie o energię i zaangażowanie (to zadanie może zostać oddane lub dzielone z kapitanem drużyny),
- chroni zespoły przed zewnętrznymi zakłóceniami (to zadanie może zostać również oddane lub dzielone z kapitanem drużyny),
- zachęca zespoły do radzenia sobie z zakłóceniami i trudnościami szybko i niezależnie; Zakłócenia i trudności, które są za duże dla zespołu, aby poradził sobie z nimi samodzielnie są podejmowane przez nauczyciela (to zadanie może zostać również oddane lub dzielone z kapitanem drużyny).

Nauczyciel jest także odpowiedzialny za coaching i nadzorowanie uczniów, którzy pełnią rolę kapitana drużyny w swoim zespole. Nauczyciel zachęca również do współpracy pomiędzy zespołami, ponieważ zespoły uczniowskie mogą dużo nauczyć się od siebie na podstawie swoich błędów i sukcesów.

Zespoły Uczniów

Zespoły Uczniów składają się z niezależnych uczniów, którzy pracują ze sobą, by osiągnąć wyznaczone cele edukacyjne na koniec Sprintu zgodnie z ustalonymi Kryteriami Celebracji. Członkowie Zespołu są wspólnie, jako Zespół, odpowiedzialni za spełnienie Kryteriów Celebracji.

Zespoły Uczniów są ustrukturyzowane i posiadają takie uprawnienia nadane im przez nauczyciela, aby mogły same organizować i zarządzać swoją własną pracą. To znacznie poprawia efektywność i skuteczność, ale także doświadczenie uczenia się oraz rozwój osobisty (Efektywność to robienie odpowiednich rzeczy, skuteczność to robienie rzeczy odpowiednio w stosunku do celu).

Zespoły Uczniów wyróżniają się następującymi cechami:

- Są samoorganizujące się. Nikt (nawet nauczyciel) nie mówi zespołowi uczniów w jaki sposób osiągać cele edukacyjne.
- Zespoły Uczniów są wielodyscyplinarne, ze wszystkimi niezbędnymi umiejętnościami i obszarami rozwoju osobistego, by mogły osiągnąć cele nauczania jako zespół oraz rozwinąć się indywidualnie.
- Członkowie Zespołów Uczniów mogą posiadać konkretne umiejętności lub obszary zainteresowań, ale odpowiedzialność spoczywa na całym zespole.
- Członkowie zespołów mogą samodzielnie decydować, czy chcą używać swoich umiejętności, czy rozwijać nowe obszary.
- Zespół Uczniów monitoruje swój postęp i poziom jakości pracy, a także inne elementy, bazując na kryteriach celebracji oraz ustaleniach zespołu dotyczących prac (Definicji Ukończenia (ang. Definition of Doing) i Definicji Frajdy (ang. Definition of Fun)).

Rozmiar Zespołu Uczniów

Optymalny rozmiar zespołu to taki, który jest wystarczająco mały, aby móc skutecznie wykonywać powierzone im zadania i jednocześnie wystarczająco duży, aby móc dostarczyć odpowiednią ilość pracy. Praktyczna zasada jest taka: zespoły liczą cztery lub pięć osób. Mniej niż trzech uczniów w zespole oznacza spadek liczby interakcji oraz niewystarczający zakres reprezentowanych umiejętności. Więcej niż sześciu członków w zespole wymaga zbyt dużej koordynacji. Duże zespoły generują wysoki stopień złożoności, co utrudnia kontrolę nad procesem empirycznym.

Kapitan drużyny

W obrębie zespołu jeden spośród jego członków pełni rolę kapitana drużyny. Kapitan drużyny nie jest szefem, ale także pracującym członkiem zespołu. Zapewnia on, że zespół może działać optymalnie – ale bez bycia ponad zespołem, jest przede wszystkim członkiem zespołu na takich samych prawach.

W eduScrumie, kapitan drużyny ma bardziej ograniczoną rolę niż Scrum Master w Scrumie. Jest to spowodowane tym, że wiele zadań i odpowiedzialność, które byłyby częścią pracy Scrum Mastera, są przypisane nauczycielowi. Kiedy kapitanowie drużyn nabierają więcej doświadczenia, mogą wziąć na siebie więcej odpowiedzialności od nauczyciela, co oznacza, że całkowity zakres odpowiedzialności nauczyciela stopniowo maleje.

Rola kapitana drużyny pełniona jest podczas tworzenia zespołu, na początku pierwszego sprintu. Kapitan drużyny jest wybierany przez nauczyciela lub przez uczniów. Następnie, w zależności od stosowanego procesu tworzenia zespołów, kapitanowie drużyn dobierają członków zespołu na podstawie potrzebnych umiejętności.

W zespole uczniów, kapitan drużyny jest odpowiedzialny za „Flap”. „Flap” to tablica służąca wizualizacji pracy oraz wszystkich ustaleń w zespole. Kapitan drużyny upewnia się, że „Flap” jest dostępny, kiedy jest potrzebny i że jest uaktualniony. Jednakże ostateczna praca jest odpowiedzialnością całego zespołu. Ponadto kapitan drużyny dostarcza wsparcia nauczycielowi oraz zespołowi uczniów.

Interpretacja roli kapitana drużyny jest zasadniczo odpowiedzialnością nauczyciela. Jednakże, im lepiej zespół pracuje, tym więcej odpowiedzialności może być delegowanych do kapitana drużyny.

Wsparcie nauczyciela przez kapitana drużyny

Kapitan drużyny wspiera nauczyciela w różny sposób, w tym:

- dbając o transparentność postępu;
- zapewniając dostępność „Flapa”;
- i dbając o jego aktualizację;
- facylitując wydarzenia eduScruma, kiedy jest taka prośba lub potrzeba.

Wsparcie zespołu uczniów przez kapitana drużyny

Kapitan drużyny wspiera zespół w różny sposób, w tym:

- inicjując usuwanie przeszkód w czasie postępu prac zespołu;
- dbając o transparentność postępu przez zapewnienie dostępności „Flapa” i jego aktualizację,
- zapewniając, że działania są spójne z zasadami eduScruma (inicjowanie i facylitowanie wydarzeń eduScrum, poprawne przeprowadzanie wydarzeń, poprawne używanie narzędzi)
- inicjując współpracę pomiędzy zespołami.

Wydarzenia w eduScrum

Wydarzenia (ang. events) opisane w eduScrumie są używane do wprowadzenia regularności i przewidywalności spotkań. eduScrum wprowadza ograniczenia czasowe (ang. timebox) podczas wydarzeń, tak aby każde wydarzenie miało ustalony maksymalny czas trwania. To zapewnia, że czas jest wykorzystany efektywnie.

W przeciwieństwie do samego Sprintu, który zawiera w sobie pozostałe wydarzenia, każde wydarzenie w eduScrumie jest formalną okazją do wglądu i dokonania dostosowania. Te wydarzenia są specjalnie zaprojektowane w taki sposób, aby zapewnić niezbędną przejrzystość, umożliwić inspekcję i adaptację. Nieprzeprowadzenie któregoś z nich redukuje przejrzystość i jest utraconą szansą na dokonanie wglądu i dostosowania.

Sprint

Sercem eduScruma jest Sprint, złożony zestaw materiałów do nauki, który zapewnia realizację celów nauczania. Sprint może być bogatą w kontekst serią lekcji, projektem, rozdziałem z książki i tym podobne. Ogólnie Sprint pokrywa się w czasie z długością semestru lub okresu, choć nie jest to wymagane.

Sprint ma z góry określony przedział czasowy (okres trwania) wynoszący około 7 tygodni. Czas ten zależy także od szkolnego i klasowego rozkładu zajęć. Kiedy długość sprintu jest dłuższa, wówczas zespołom uczniów trudniej jest nadzorować złożoność zadań i dobrze planować.

Niektóre zespoły, szczególnie te, które niedawno rozpoczęły pracę, mają trudność we wcześniejszym planowaniu całego sprintu. Mogą one wtedy zaplanować ogólny zarys prac na początku sprintu i uzupełniać planowane działania bardziej szczegółowo w dalszej części sprintu.

Sprint rozpoczyna się planowaniem sprintu i formowaniem zespołu (ang. Team Formation). Zespoły samodzielnie decydują, co będą wykonywać w tym przedziale czasowym. To zespoły uczniów zawsze samodzielnie określają "jak".

Sprint zawiera i składa się z:

- Planowania sprintu wraz z formowaniem zespołu
- "Stojak", na początku każdej lekcji
- realizowania zakresu prac i zadań
- Przeglądu sprintu
- Retrospektywy sprintu i refleksji osobistej.

Podczas Sprintu:

- skład zespołu uczniów pozostaje niezmienny
- zakres prac pozostaje niezmienny
- jakość może być wyjaśniana i renegocjowana między nauczycielem a zespołem uczniów w miarę czynionych postępów.

Sprint kończy się retrospektywą, poprzez sprawdzenie skończonej pracy i identyfikację działań naprawczych. Okresowo dokonuje się przeglądów, by dostosować i poprawić część prac (jeśli jest taka potrzeba).

Podczas trwania sprintu, nauczyciel regularnie sprawdza, czy zespoły podążają w dobrym kierunku zgodnie z założonymi rezultatami. W niektórych przypadkach, planuje się stałe, dodatkowe spotkania w trakcie sprintu. Tak jak w Scrumie, w eduScrumie mamy motto "Sprawdzaj w trakcie Sprintu", które to nazywamy przeglądami (ang. reviews). Nauczyciel regularnie podkreśla, że dostarczona praca musi być testowana przez zespół. Zespoły uczniów mogą opracować różne rodzaje metod według własnego uznania do realizacji tego działania, na przykład słuchając siebie wzajemnie, zadając pytania, tworząc gry i quizy.

Podczas sprintu nauczyciel zachowuje kontrolę nad postępem zespołu. Służy mu do tego wykres postępu (ang. Run-up chart) oraz tablica eduScrumowa ("Flap").

Anulowanie sprintu

W przeciwieństwie do tradycyjnego Scruma, w eduScrum sprint nie może być anulowany. Możliwe jest, jednakże, że zostaną dostarczone dodatkowe zadania (zakres), aby osiągnąć pożądane wyniki. Taka sytuacja, podobnie jak anulowanie sprintu, może mieć miejsce wyłącznie w wyjątkowych przypadkach. Jako nauczyciel można również włączać centralne momenty wyjaśniające zakres, aby osiągnąć pożądane wyniki. Jest to możliwe centralnie dla wszystkich zespołów lub indywidualnie dla każdego z nich.

Planowanie Sprintu

Planowanie Sprintu to spotkanie, które odbywa się na początku Sprintu. Składa się ono z 3 części, mianowicie: Formowanie zespołu, Cele uczenia i Planowanie pracy.

Formowanie Zespołu

Oprócz wydarzeń jakie wnosi Scrum, eduScrum posiada także dwa dodatkowe wydarzenia, z których jednym jest formowanie zespołu (ang. Team Formation). W eduScrum, przemyślane formowanie się zespołów w oparciu o cechy i umiejętności jest warunkiem wstępnym dla lepszego uczenia się. Praca, którą należy wykonać, jest zróżnicowana i wymaga od zespołu posiadania tak dużej liczby cech, wiedzy i umiejętności jak to możliwe.

Aby osiągnąć właściwy skład zespołu, należy uwzględnić poniższe kryteria:

- cechy członków zespołu są komplementarne,
- zrównoważony skład pod względem płci
- skład zespołów formowany dla każdego kolejnego Sprintu (projektu)
- dobór składu oparty na przyjaźni jest niepożądany.

Podczas wydarzenia formowania zespołu, nauczyciel lub cała klasa, w pierwszej kolejności wyznaczają kapitanów zespołów. Następnie kapitanowie zespołów wybierają członków zespołów o uzupełniających się umiejętnościach. Wydarzenie to jest częścią planowania sprintu ujętego w ramach czasowych.

Cele Nauki

Cele nauczania dają zespołowi uczniów niezbędną elastyczność w odniesieniu do tego, co jest dostarczane w ramach Sprintu. Nauczyciel wskazuje, czego oczekuje od zespołu na końcu Sprintu; cele nauki przede wszystkim związane są z przedmiotami i stanowią część podstawowych celów, zgodnych z obowiązującą podstawą programową¹.

Podczas pracy, to zespół uczniów pilnuje celów nauki. Wykonywane czynności i zadania wykonane są przez uczniów, aby osiągnąć te cele. Jeśli praca okaże się w swoich założeniach inna niż oczekiwał zespół, wówczas wraz z nauczycielem, modyfikują zadania i czynności do wykonania w taki sposób, aby cele nauki były osiągalne.

Cele nauki są częścią formalnych celów, zgodnych z obowiązującą podstawą programową i mogą być traktowane jako kamienie milowe w postępach uczniów (zespołów).

Planowanie Pracy

Praca, która ma być wykonana w trakcie sprintu jest planowana podczas spotkania planowanie sprintu. Tworzenie tego planu jest wspólnym wysiłkiem całego zespołu uczniów.

Na początku, nauczyciel prezentuje przegląd pracy do wykonania, liczbę lekcji, liczbę lekcji w Sprincie, centralne momenty wyjaśniające zakres, datę oddania prac, modele oceny i tak dalej. W ten sposób wyznacza on ramy, w których uczniowie stają się właścicielami procesu i sporządzają swoje plany.

Planowanie sprintu jest wydarzeniem ograniczonym przedziałem czasowym dwóch godzin lekcyjnych dla sprintu trwającego około dwóch miesięcy. Te ramy czasowe są także stosowane do krótszych sprintów.

Planowanie Sprintu odpowiada na następujące pytania:

- Czego oczekuje się od zespołu w tym Sprincie; jakie są cele uczenia się, jaka tematyka będzie poruszana, jakie są Kryteria Celebracji i jakie są zależności.
- Co należy zrobić, aby osiągnąć cele nauki, w jakiej kolejności i przez kogo będą realizowane zadania.

Nauczyciel przedstawia zespołom uczniów cele uczenia i wyjaśnia je, aby wszystkie zespoły i ich członkowie mieli jasny pogląd na to, czego się od nich oczekuje podczas danego Sprintu. Cele nauczania muszą zostać wyjaśnione w takim stopniu, aby zespół uczniów mógł samodzielnie je opracować w ramach wspólnego, zespołowego planowania.

Następnie, kiedy nauczyciel wyjaśni cele uczenia się, zadaniem zespołu uczniów jest ustalenie, jakich działań będą te cele wymagać. Zespół jest przede wszystkim odpowiedzialny za wielkość zadań i ich części składowe.

¹ Rozporządzenie MEN - Dz.U. 2017 poz. 356

Gdy tylko będzie już wiadome, co należy zrobić, zespół uczniów zaczyna organizować zadania i ich części chronologicznie, w oparciu o kryteria celebracji.

Gdy tylko zadania zostaną uporządkowane chronologicznie, może nastąpić pierwszy podział na zadania. Podczas tej sesji planowania będzie to tylko pierwszy szkic. Ostatecznie to właśnie proces wglądu i dostosowywania nieustannie prowadzi do nowych spostrzeżeń i ewentualnie do zmian w zakresie planowania i podziału pracy.

Pod koniec planowania sprintu zespół uczniów powinien być w stanie wyjaśnić nauczycielowi, w jaki sposób zamierza, jako samoorganizujący się zespół, osiągnąć cele związane z uczeniem się i spodziewany zakres nowej wiedzy (bazujący na przypisanych zadaniach).

Wykres postępu

Dzięki wykresowi postępu (ang. Run up Chart) można obserwować postęp zaplanowanych prac. Wykres postępu to wykres przedstawiający na osi poziomej liczbę lekcji zaplanowanych na dany sprint oraz na osi pionowej ilość pracy do wykonania. Aby oszacować całkowitą ilość pracy do wykonania, zespół wykorzystuje do tego technikę „poker do planowania” (ang. „planning poker”). Zespół omawia każde zadanie i nadaje mu wartość liczbową odpowiadającą stopniowi trudności tego zadania. Po nadaniu wartości liczbowej każdemu zadaniu, wszystkie liczby są sumowane i znana jest całkowita wartość pracy do wykonania. Teraz zespół rysuje wykres postępu. Całkowita wartość liczbowa pracy do wykonania jest zaznaczana na osi Y, natomiast liczba lekcji, spotkań, tygodni, itd. na osi X. Można narysować linię trendu ukazującą postęp pracy aż do końca sprintu, kiedy jest ona ukończona. Dzieląc całkowitą liczbę punktów odpowiadających całej pracy do wykonania przez liczbę lekcji, daje zespołowi wskazówkę, ile pracy ma on wykonać na każdej lekcji; prędkość. Teraz zespół wie, ile punktów powinien uzyskać na każdej lekcji, by zdążyć na czas.

Podczas „Na stojaka” (ang. Stand up) na początku każdej lekcji, zadania są zgłaszane jako „Ukończone” (ang. „Done”), wykres postępu jest uaktualniany, i staje się jasne dla zespołu i nauczyciela, czy są oni w dobrym miejscu z postępem pracy.

Na Stojaka

Na Stojaka (ang. Stand Up) jest wydarzeniem ograniczonym czasowo do pięciu minut, przeznaczonym na synchronizację działań i zaplanowanie pracy do następnego spotkania. Stojak ma miejsce na początku każdego zajęcia lekcyjnych w Sprincie. Dokonuje się tego poprzez sprawdzenie pracy wykonanej od poprzedniego Stojaka oraz prognozowanie pracy, którą można wykonać do następnego Stojaka.

W celu zmniejszenia złożoności i wprowadzenia regularności, Stojak odbywa się na każdym zajęciach, w tym samym momencie, a mianowicie na ich początku. Podczas tego spotkania każdy uczeń z zespołu odpowiada na pytania:

- Co zrobiłem, aby pomóc zespołowi od poprzednich zajęć?
- Co zamierzam zrobić na tych zajęciach, aby pomóc zespołowi?
- Jakie przeszkody stoją na drodze mnie lub zespołowi?

Zespół uczniów wykorzystuje stojaka do oceny i monitorowania postępów w odniesieniu do celów uczenia się, przełożenia pracy i uzgadniania warunków jej wykonania. Stojak zwiększa prawdopodobieństwo, że zespół uczniów osiągnie cele nauki z najwyższymi możliwymi wynikami. Zespół musi być w stanie wyjaśnić nauczycielowi, jak będą współpracować jako zespół samoorganizujący się, aby osiągnąć cele uczenia się i jaką podejmą pracę w pozostałej części sprintu.

Kapitan drużyny dba o to, aby zespół uczniów zorganizował to spotkanie, ale to zespół uczniów jest odpowiedzialny za przeprowadzenie stojaka. Kapitan drużyny pomaga zespołowi uczniów, by stojak przeprowadzony był w ciągu 5 minut.

Spotkania Na Stojaka poprawiają komunikację, identyfikują i usuwają przeszkody w postępie, podkreślają i zachęcają do szybkiego podejmowania decyzji, podnoszą poziom wiedzy zespołu uczniów na temat projektu. Jest to bardzo ważne spotkanie.

Przeгляд Sprintu

Przeگłady sprintu są organizowane wielokrotnie podczas całego sprintu, aby utrzymać koncentrację zespołów na jakości pracy, którą mają dostarczyć na koniec. W międzyczasie, zespoły pokazują co osiągnęły w trakcie całego działania. Te rezultaty są sprawdzane w odniesieniu do celów nauki. Sposób prezentacji zależy od tych celów i kryteriów celebracji.

Podczas Sprintu konieczne jest sprawdzanie (ang. Inspect) i dostosowywanie tak często, jak to możliwe, ale nie zbyt często, aby nie wpływało to na proces uczenia się. Ogólnie można stwierdzić, że im częściej przeprowadzany jest wgląd i dostosowanie, tym większe są szanse powodzenia. Kiedy będą odbywać się przeglądy i jaki będzie sposób ich oceniania, jest ustalane wcześniej z zespołem uczniów na początku sprintu (podczas planowania sprintu). Momenty przeglądów pomagają zespołom ocenić, gdzie się znajdują jeśli chodzi o postęp w odniesieniu do celów nauki, które mają osiągnąć oraz służą uzyskaniu jak największej ilości informacji zwrotnych na temat ukończonych zadań na danym etapie.

Retrospektywa Sprintu

Retrospektywa sprintu jest to moment dla zespołu uczniów, kiedy przygląda się on dostarczonej pracy, rozwojowi własnemu oraz całego zespołu. Retrospektywa sprintu odbywa się tak szybko, jak to możliwe po ukończeniu ostatnich działań i ich efekty zostały ocenione. Retrospektywa musi być przeprowadzona z dostateczną szczegółowością po to, by zarówno zespół, jak i poszczególni jego członkowie mogli ją wykorzystać do zaplanowania takiego samodoskonalenia, aby w kolejnym Sprincie uczynić pracę bardziej efektywną. Każde opóźnienie Retrospektywy jest potencjalnie utraconą szansą na wprowadzenie usprawnień pracy zespołów i uczniów w kolejnym sprincie.

Celem retrospektywy sprintu jest:

- spojrzenie (wgląd) jak przebiegał ostatni sprint w odniesieniu do ludzi, relacji, procesów i narzędzi;
- identyfikacja i organizacja rzeczy, które poszły dobrze i potencjalnych usprawnień;
- stworzenie planu zastosowania usprawnień w sposobie, w jaki zespół uczniów wykonuje swoją pracę.

Retrospektywa sprintu składa się z trzech części:

1. Uczeń ocenia metodologię i metody zastosowane przez zespół oraz identyfikuje punkty do poprawy;
2. Następnie uczeń ocenia członków swojego zespołu pod kątem kompetencji i tego co można poprawić; i robi to również wobec siebie;
3. i ocenia, czego nie powinni więcej robić.

W rezultacie, uczniowie razem uczą się, jak uczyć się efektywnie i skutecznie. Retrospektywa jest zatem bardzo ważną i zasadniczą częścią eduScrum i na pewno nie powinno jej zabraknąć w procesie eduScrum. Odbywa się ona po zakończeniu wszystkich działań.

Zespół uczniów indywidualnie i zbiorowo odpowiada na następujące cztery pytania:

1. Co poszło dobrze?
2. Co może lub musi być poprawione?
3. Czego nie powinniśmy więcej robić?
4. Jakie dobre działania zabierzemy ze sobą do następnego sprintu?

Refleksja osobista

Uczniowie otrzymują bardzo dużo informacji zwrotnych podczas retrospektywy. Przykładowo dowiadują się, jak inni postrzegają ich pracę. Często jest to informacja dobra, miła i cieszą się oni, że mogą zacząć nowy sprint. Jednak uczą się oni również krytyczne spojrzenia na swoje własne działania, tego co mogą usprawnić. Z taką informacją zwrotną mogą oni zacząć robić coś lepszego następnym razem!

Retrospektywa i refleksja osobista umożliwiają zespołom lepszą współpracę. Są to ogromnie ważne kroki w procesie ciągłego usprawniania (Kaizen). Na początku uczeń otrzymuje dużo swobody w dokonywaniu wglądu, retrospektywy i refleksji osobistej. Nauczyciel jako coach wspiera ucznia w rozwoju w tym obszarze. W ten sposób proces eduScrum nie tylko staje się lepszy, ale również uczeń i nauczyciel usprawniają swoje działania jako gracze w zespole oraz indywidualne jednostki.

Artefakty eduScruma

Artefakty eduScruma reprezentujące pracę oraz wartości, są pomocne przy zapewnieniu transparentności, możliwości wglądu i adaptacji zmian. Artefakty zdefiniowane w eduScrumie, zostały intencjonalnie zaprojektowane tak, aby maksymalizować przejrzystość kluczowych informacji potrzebnych do zapewnienia zespołom uczniów osiągnięcia „Gotowych” (ang. „Ready”) celów uczenia się.

Zakres projektu

Zakres projektu opisany jest w postaci Historyjek. Każda historyjka składa się z celu uczenia się, kryterium celebracji oraz formy pracy, które są spójne z głównymi celami wynikającymi z podstawy programowej.

„Historyjki” są składowymi projektu i należy wykonać je w Sprincie, mogą to być na przykład: wykonanie zadań, obejrzenie filmu, wykonanie eksperymentów, napisanie sprawozdania lub przygotowanie prezentacji. Należy zawsze pamiętać, kto będzie odbiorcą. Często jest to nauczyciel, ale w przypadku prezentacji lub wypracowania, może to być „klasa” lub „babcia” (przygotowanie sprawozdania lub prezentacji dla swojej babci może być przyjemne, gdyż chcielibyśmy wytłumaczyć jej wszystko w łatwy, ale wciąż rzetelny sposób). Każda Historyjka dzielona jest na zadania, które uczniowie chcą wykonać, aby zrealizować jej cel. W trakcie Planowania uczniowie określają, dokładnie którymi zadaniami i w jakiej kolejności się zajmą. Zadania są wypisywane na karteczkach samoprzylepnych, każde zadanie na osobnej. W trakcie planowania wykorzystywana jest technika tzw. „planning pokera”, dzięki któremu każdemu zadaniu przypisuje się wartość odpowiadającą stopniowi trudności/złożoności. W ten sposób wiadomo nie tylko co trzeba zrobić, ale również ile będzie to wymagało wysiłku.

Nauczyciel jest odpowiedzialny za zakres działań projektowych i dostępność.

W przeciwieństwie do Scruma, gdzie zakres działań nigdy nie jest kompletny, w eduScrumie główne cele i często cele uczenia się, są znane z wyprzedzeniem. Cele, które mają być osiągnięte są ustalone, cele uczenia się mogą się różnicować, ale też często są znane. Natomiast metody pracy będą stale dostosowywane zależnie od ciągłego wglądu, zgodnie z zasadą Scruma „sprawdź i dostosuj” (ang. „inspect and adapt”). Zakres działań projektowych jest dynamiczny pod względem metod pracy: stale się zmienia, aby ukazać nad czym uczniowie powinni efektywnie pracować i aby zrozumieli materiał edukacyjny.

Zakres działań projektowych jest uporządkowany zgodnie z programem nauczania, stąd cele uczenia i „historyjki” (metody pracy) muszą być dostosowane do niego oraz do Podstawy Programowej.

„Flap” (Tablica eduScrumowa)

„Flap” jest przeglądem wszystkich zadań potrzebnych do osiągnięcia celu nauki. Jest to zbiór historyjek, Kryteriów Celebracji, ustaleń dotyczących pracy, zadań, wykresu postępu oraz przeszkód, które to zespoły uczniów będą wykonywać w trakcie sprintu. „Flap” jest chronologiczną reprezentacją czasu. Zadania przechodzą kolejno w zależności od swojego statusu z: „Do Zrobienia”, „W trakcie”, „Zrobione”.

Dodatkowo, „Flap” zapewnia wgląd w Planowanie. Precyzyjnie odzwierciedla on, gdzie zespół uczniów jest w odniesieniu do pracy uznanej za gotową (ang. „Ready”) i pozostałej do wykonania. Dlatego też, „Flap” jest prognozą tego, czy zespół osiągnie określone cele uczenia się. „Flap” musi być stale aktualizowany, aby odzwierciedlał najbardziej bieżący status postępów w pracy zespołu uczniów. Aktualizowanie robione jest przynajmniej po każdym Stojaku.

Dodatkowym atrybutem „Flapa” jest jego rola w zwiększeniu przejrzystości co do czynionych postępów. To oznacza, że „Flap” musi być widoczny dla wszystkich członków zespołu podczas każdego spotkania.

„Flap” jest wystarczająco szczegółowym planem, aby zmiany w postępie pracy mogły być zrozumiałe podczas Stojaków. Zespół uczniów dostosowuje „Flapa” podczas Sprintu, zatem ten rozwija się podczas Sprintu. „Flap” może być stale ulepszany w zależności od wglądu w proces.

Jeśli konieczna jest dodatkowa praca, zespół uczniów dodaje to do „Flapa”. Jednocześnie uwzględnione są wcześniej oszacowane w trakcie planowania punkty określające stopień złożoności. Jeśli elementy planu stają się niepotrzebne, są usuwane. Tylko zespół uczniów może uaktualniać „Flap” podczas sprintu. „Flap” jest przejrzystym, rzeczywistym obrazem pracy, którą zespół uczniów planuje wykonać podczas Sprintu i należy wyłącznie do zespołu uczniów.

Monitorowanie postępu w sprincie

W każdym momencie podczas Sprintu, praca, która pozostaje do wykonania na „Flapie”, może zostać podsumowana. Zespół uczniów śledzi jej ilość przynajmniej na każdym spotkaniu Na Stojaka. Zespół uczniów, razem z nauczycielem, przewiduje prawdopodobieństwo osiągnięcia celu, bazując na statusie zadań, które pozostają otwarte. Poprzez śledzenie pracy do wykonania podczas Sprintu, zespół uczniów jest w stanie monitorować swój postęp.

Cel uczenia się

Cel uczenia się jest sumą wszystkich historyjek, które muszą zostać ukończone podczas sprintu. Na koniec sprintu, cele uczenia się mają być „Gotowe”, co oznacza, że mają spełnić wcześniej uzgodnione kryteria celebracji, gdzie celem jest uzyskanie oceny odzwierciedlającej zrozumienie celu uczenia się.

Ta sama definicja pomaga zespołowi uczniów określić, jak planują i organizują swoją pracę podczas spotkania planującego sprint. Zamysłem każdego Sprintu jest osiągnięcie w jak

najlepszy sposób celu uczenia się oraz jak najlepsze wykonanie zadań, które spełnią kryteria celebracji.

Oto ważne pytania, które pomagają sprawdzić, czy zadanie zostało poprawnie wykonane:

- Jak sprawdzisz, czy rzeczywiście jesteś gotowy? (Po czym poznasz, że Twoje zadanie jest ukończone?)
- Co dokładnie jest gotowe, jakie kryteria temu odpowiadają?
- Ale również, po czym poznasz, że Twoje zadanie nie jest gotowe?

Zespoły uczniów są odpowiedzialne za sporządzenie uzgodnień dotyczących ich pracy. Zapisują je w „Definicji Ukończenia” oraz „Definicji frajdy”. Proces uczenia się może zostać dostosowany/skorygowany o wnioski wynikające z Retrospekcji. W ten sposób, nowe wnioski mogą zostać wniesione do procesu po to, aby uzyskać jeszcze lepszy rezultat.

Definicja Ukończenia (ang. “Definition of Doing”)

Definicja kończenia to faktyczne uzgodnienia zespołu dotyczące wykonywanej pracy. W jaki sposób można się upewnić, że praca jest naprawdę ukończona? To jest coś, co zespół sam musi określić, ale oczywistym jest, że wymaga uważnego przyjrzenia się kryteriom celebracji.

Zespoły zapisują swoje uzgodnienia w DoD, takie jak: „jeśli każdy rozumie ukończoną pracę”, „wytworzona praca jest omawiana lub sprawdzana ze wszystkimi członkami zespołu”, „każdy uczy się co najmniej jeden tydzień wcześniej do testów”, „raport odpowiada wymaganiom określonym w książce”, lub „każdy członek zespołu otrzymuje ocenę 4,5 lub wyższą”.

Definicja “Fun” (Frajdy)

Dodatkiem do Definicji “kończenia” (ang. Doing) jest Definicja Frajdy (ang. “Fun”). Radosna zabawa jest ważnym motywatorem dla uczniów i dlatego jest warunkiem wstępnym do osiągnięcia lepszych wyników w nauce. Pomyśl o „śmianiu się razem”, „przyjemnej pracy”, „dawaniu i otrzymywaniu zaufania”, „dawaniu pozytywnej informacji zwrotnej”, „słuchaniu delikatnej, radosnej muzyki”, „przyniesieniu czegoś do jedzenia”. Zatem uczniowie powinni wskazać, co powinno się zadziać, aby mieć przyjemność z pracy, którą wykonują. “Potrzeba” w tym kontekście może być rozumiana w najbardziej szerokim znaczeniu tego słowa: co musi zostać zapewnione, aby czerpać radość z pracy. Często, wnioski z retrospektywy punktem wyjścia dla zagadnienia, jakim jest „Definicja Frajdy”. Ta lista jest “żywym dokumentem” i może być uzupełniana lub często zmieniana.

Zakończenie

Przewodnik eduScrum jest darmowy i oferowany w wersji online. Role, artefakty, wydarzenia i reguły eduScruma są niezmiennie. Pomimo tego, że implementowanie tylko części eduScruma jest możliwe, rezultat nie będzie wtedy eduScrumem. eduScrum istnieje tylko w swojej całości i funkcjonuje dobrze jako ramy, w obrębie których mogą być stosowane inne techniki, metody, czy praktyki.

Ten przewodnik będzie stale uaktualniany na podstawie najnowszych doświadczeń.

Uznanie

Osoby stojące za eduScrumem „Mamy wielką wiarę w młodych ludzi. Jesteśmy przekonani, że marzą o więcej i że mogą więcej niż sami i wielu dorosłych w to wierzy. eduScrum zapewnia, że uczniowie mają największy dostęp do własnych zasobów i do zasobów swojego zespołu. Jest to esencją tego, co powoduje, że edukacja jest wartościowa dla wszystkich, którzy są jej uczestnikami.”

Wiele pomysłów na usprawnienie eduScruma pochodzi od samych uczniów. Wdrażamy ich koncepcje i kreatywność.

Zespół eduScrum

Aby dowiedzieć się więcej, zapraszamy na stronę: www.eduscrum.org