Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования

"Центр эстетического воспитания детей Нижегородской области"

**Методическая разработка**

**Скрайбинг**

**"SCRUM как современная технология**

**разработки проектов и управления ими**

**активистами российского движения школьников"**

**направление: "Личностное развитие"**

**(личность, социальное проектирование)**

**Автор - составитель:**

Тарасов Никита Андреевич,

специалист по работе с молодежью

г. Нижний Новгород

2021 год

**Пояснительная записка**

Проект сегодня – это вектор нового времени для решения современных задач. Это уникальный ресурс, который одновременно помогает решать как важные и актуальные проблемы в обществе, так и развивать компетенции, личные качества, формировать активную гражданскую позицию у его участников.

Проектирование – это одна из основных форм работы педагога   
с детьми. Реализуются личные, тематические и конкурсные проекты, а для решения социально значимых проблем создаются социальные проекты.

Проектирование помогает всем его участникам развить лидерские качества, приобрести навыки работы организатора, попробовать себя в роли исполнителя, помогает определить профессиональные навыки. Эту форму работы используют для позитивных изменений в окружающем мире.

Для того, чтобы реализовать проект, необходимо грамотно управлять его реализацией. Методов управления проектами существует очень много и   
у каждого есть свое название. Кроме того, практикуется сочетание методов управления – берут самое лучшее из нескольких.

В материале представлены современные методы управления проектами, которые были использованы в областном конкурсе лидеров и руководителей детских и молодежных общественных объединений "Новое поколение XXI века" для обучающихся 10-11 классов, создавая различные проекты в ходе scrum-игры "Проектирование возможностей". Делимся с вами этим опытом работы.

Все современные методы основаны на привычных технологиях социального проектирования, но при этом они усовершенствованы   
с применением новых принципов и правил, подходов к управлению содержанием.

**Цель мероприятия:**

Повышение знаний и навыков социального проектирования и разработки проектов активистов Российского движения школьников с применением современных методов и форм работы.

**Задачи:**

1. Развитие навыка написания социального проекта, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике;
2. Способствовать формированию положительной мотивации социальному действию и социально значимым делам;
3. Создание условий для самостоятельной деятельности детей, их самореализации.

**Форма мероприятия:** мастер-класс с использованием элементов скрайбинга.

**Целевая аудитория:** обучающиеся образовательных организаций, активисты РДШ, члены детских и молодежных общественных объединений.  
**Возрастная группа:**10-11 классы.

**Место проведения:** кабинет на 10-25 человек.

**Количество участников:** от 10 человек (2 команды по 5 человек) до 25 человек (5 команд по 5 человек).

**Время проведения мероприятия:** 1 час 30 минут.

**Техническое задание:**кабинет, столы по количеству команд, стулья по количеству участников, столы и стулья должны быть расставлены таким образом, чтобы команды комфортно разместились за ними и не мешали друг другу, мультимейдийная установка, презентация и визуальный материал к занятию (карта-скрайбинг), ручки, листы для записи, флипчарт, маркер.

**Ход проведения мероприятия:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Содержание** | **Тайминг** |
| Приветствие участников мероприятия (мастер-класса с использованием элементов скрайбинга).  Сегодня мы с вами поговорим о новых методах управления проектами. Все они основаны на базисных технологиях проектирования, но усовершенствованы с применением новых принципов и правил, подходов к управлению. В своем мастер-классе давайте договоримся о некоторых правилах:   1. Максимальная вовлеченность в процесс. 2. Правило поднятой руки. Есть вопрос – задаем его сразу. 3. Использование телефона по назначению.   Мы за живой формат дискуссии. Давайте с вами общаться и выяснять то, что будет не понятно.  Методов управления проектами существует очень много и у каждого есть свое название. Кроме того, практикуется сочетание методов управления - берут самое лучшее из нескольких.  Для нашего с вами мастер-класа были выбраны 3 метода управления проектами: Agile, Road-show и Scrum, потому что они наиболее просты в содержании и понимании, применении под конкурсные и проектные площадки. Мы обзорно рассмотрим Agile и Road-show, чтобы понимать, что они из себя представляют, а Scrum рассмотрим подробнее, потому что именно на этих правилах будет построена наша командно-деловая игра. | 7 минут |
| Все методы делятся на классические и гибкие. Классические – это те методы, в которых нельзя сделать шаг назад в случае ошибок или упущения моментов. Гибкие – это те методы, которые позволяют оперативно вносить изменения в работу над проектом, своевременно выявлять ошибки и исправлять их.  Гибкие или революционные методы управления - это все методы, построенные на базе AGILE. AGILE определяет ценности и принципы, которым руководствуются участники команд. Эти методы революционные, потому что они совершили большой технологический прорыв в управлении проектами различных организаций, **помогли увеличить свою узнаваемость и рентабельность.** | 3 минуты |
| **Agile** – это сборник технологий. Это подход к управлению проектами, к проведению проектных площадок, в ходе которых поддерживается гибкая среда между участниками и проектными группами.  **Agile** – это новые ценности и принципы управления проектами, которыми мы можем руководствоваться при проектировании.  Что это за принципы – об этом чуть позже. | 5 минут |
| **Road-show** – это программа, презентация вашего проекта нескольким экспертам, инвесторам, партнерам, наставникам, спонсорам, руководителям, аналитикам, специалистам, с целью заинтересовать их в своем проекте и в ходе презентации получить обратную связь или оценку (осуществить сбор мнений). | 5 минут |
| **Scrum** – это наиболее популярная и эффективная технология. Она содержит не общие, а конкретные правила, инструкции и руководства, которые мы можем применять и использовать в управлении проектами.  Эта форма работы поможет раскрыть вам потенциал через коммуникативные навыки, сотрудничество в команде, гибкое творческое и критическое мышление.  В ходе скрам метода вы сами сможете определять задачи, планировать процесс и управлять им. | 5 минут |
| В чем же отличие Agile от Scrum? Чувствуете, что они похожи в описании между собой?  *(Объяснить по содержанию на слайде)* | 3 минуты |
| **Почему гибкость побеждает в проектах?**  Представьте, что перед вами стоит задача сделать крупный публичный проект. Пользоваться проектом будет не ваш заказчик, а его потенциальные потребители. Вы не можете предугадать целевую аудиторию проекта. Сделать проект максимально удобным для пользователей практически нереально.  Составлять подробное техническое задание на старте проекта бессмысленно. В большинстве случаев придется перебирать решения, которые будут эффективны. **Вы должны подстроиться под невидимую целевую аудиторию.**  Классические методы в этом случае не смогут помочь. Ведь в них все должно быть заранее описано в техническом задании. | 10 минут |
| **SCRUM - МЕТОД УПРАВЛЕНИЯ**  **ПРОЕКТАМИ, КОТОРЫЙ ПОЗВОЛЯЕТ**  **РАБОТАТЬ В ДВА РАЗА МЕНЬШЕ,**  **УСПЕВАЯ В ДВА РАЗА БОЛЬШЕ**  **SCRUM** дает необходимую гибкость при разработке. Это позволяет учесть все пожелания потребителей продукта и заказчиков. Вместо фиксации требований в начале проекта - вы разбиваете разработку на этапы длительностью до одного месяца. Этот этап называется спринтом.  Вы приобретаете достаточную гибкость, избегаете ошибок при построении технических заданий. Кроме того, вы взаимодействуете с командой и отслеживаете ее эффективность.  Именно поэтому Scrum получил такое распространение. |
| **Ключевые принципы Agile, действующие в Scrum:**   * Люди важнее процессов. * Продукт важнее документов. * Сотрудничество с заказчиком важнее постоянных переговоров. * Способность меняться (гибкость) важнее, чем следование планам. * Должности и статусы не важны, важно лишь то, что вы делаете. | 3 минуты |
| **Основные идеи Scrum**   * "Инспектируй и адаптируй", т.е. выявляй оперативно ошибки, адаптируй их под новые задачи в ходе этапов работы над проектом. Исправляй ошибки. * Долговременное планирование бесполезно. Не нужно ждать окончания сроков реализации проекта, чтобы оценить продукт. Планировать нужно спринтами – этапами, краткосрочными "забегами". * Необходимо регулярно проверять, нужно ли людям (потребителям и заказчику) то, что вы делаете. Важно согласовывать по итогу каждого спринта действия с заказчиком и при необходимости оперативно вносить изменения, перестраиваться. * Курс на результат. Необходимо в 2 раза увеличить эффективность команды. | 4 минуты |
| **Состав команды и роли в Scrum**  **Всего в Скрам есть три роли:**   * Владелец продукта (Product Owner). * Скрам-мастер (Scrum Master). * Команда разработчиков (Scrum Team).   **Владельцем продукта** является человек, который отвечает за его разработку. По сути, владельца продукта можно назвать центром принятия окончательных решений для проектной команды.  **Краткий перечень обязанностей владельца продукта:**   * Формирование видения итогового продукта. * Управление ожиданиями заказчика (и других заинтересованных лиц). * Координация бэклога (журнала) продукта – списка задач, выстроенных по приоритету. * Взаимодействие с командой проекта и заказчиком. * Прием и оценка результата работы в конце каждого спринта.   **Скрам-мастер** – это самый важный человек во всем процессе. От него зависит инициативность и самостоятельность всех остальных членов команды, удовлетворенность получаемыми результатами, атмосфера в коллективе и итоги работы вообще. Скрам-мастером должен быть один из участников команды; необходимо, чтобы он тоже был задействован в процессе разработки.  Важен этот человек еще и потому, что от него зависит своевременное решение задач, независимо от их масштаба (от починки ножки стола до информирования команды о новых требованиях), поддержание необходимых технических скрам-практик, которые будут использоваться в разработке проекта.  Помимо прочего, скрам-мастер обязан обеспечивать максимальную работоспособность и продуктивность команды, четкое взаимодействие всех участников проекта; устранять проблемы, тормозящие или останавливающие работу, ограждать команду от любых внешних воздействий в течение каждого спринта, обеспечивать следование рабочему процессу.  **Команда разработчиков**  Командой разработчиков называется группа из 5-7 инициативных и самостоятельных человек – членов команды.  Ее первостепенная задача состоит в постановке реально достижимой, актуальной, интересной и значимой цели для каждого спринта, а это значит ограниченной во времени = цели по смарт-технологии.  Следующая задача состоит в достижении поставленной цели в указанные сроки и в надлежащем качестве. Цель спринта можно считать достигнутой лишь тогда, когда реализованы все поставленные задачи, протестирован рабочий вариант продукта, он согласован с заказчиком, установлены и устранены все ошибки.  Члены команды разработчиков должны быть в состоянии планировать и оценивать свою работу, [уметь работать в команде](https://4brain.ru/liderstvo/komanda.php?ici_source=ba&ici_medium=link), систематически анализировать качество своего взаимодействия и работы и улучшать его.  **Краткий перечень обязанностей команды разработчиков:**   * Оценка элементов бэклога продукта - списка задач, выстроенных по приоритету. * Разработка продукта и предоставление его заказчику. * Отслеживание своего прогресса (совместно со скрам-мастером). * Предоставление результата владельцу продукта.   Все вместе участники проекта проделывают не только основную работу, но и реализуют скрам-практики. | 10 минут |
| **Дополнительные (экспертные) роли**   * **Пользователи (Users)** – лица, которые будут использовать продукт в своей деятельности. * **Стекхолдеры ([Stakeholders)](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A1%D1%82%D0%B5%D0%B9%D0%BA%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%B4%D0%B5%D1%80" \o "Стейкхолдер)** — лица, которые инициируют проект (заказчики) и для кого скрам-проект будет приносить выгоду. Они вовлечены в скрам только во время обзорного совещания по спринту (Sprint Retrospective Meeting). | 2 минуты |
| **Совещания или взаимодействия в Scrum Team**  **Взаимодействия в SCRUM:**   1. Планирование – совещание, где разбирается что необходимо сделать в текущем спринте. Проводится вначале каждого спринта. 2. Daily Scrum Meeting - Ежедневное совещание длительностью порядка 15 минут. 3. Sprint Retrospective Meeting - смотрим на результат команды и отвечаем на вопросы:   Каким образом мы можем работать лучше?  Что я сделаю сегодня для того чтобы приблизить команду к цели спринта?  Какие препятствия стоят на нашем пути? | 4 минуты |
| **Модель проектирования**   1. Все начинается с идеи. Получили задание от заказчика-стейкхолдера и проводим мозговой штурм (планирование), ищем идеи по реализации задания стейкхолдера. 2. Накидываем задачи, которые необходимо сделать. 3. Выстраиваем их по приоритету, тем самым формируя бэклог нашего спринта. 4. Отправляемся в 1-й спринт – временной "забег". 1-4 недели проводим усиленную работу над проектом. 5. Каждый день собираем совещания, длительностью 15 минут для выстраивания общего понимания, что сейчас в работе, какие задачи еще не закрыты и т.д. 6. По итогу спринта проводим ретроспективное совещание, где отвечаем на определенные вопросы, прописанные в scrum-методе.   **Спринт** - равные отрезки времени (оптимально от 1 до 4 недель), из которых состоит проект. Чем короче спринт, тем динамичнее и гибче процесс разработки. Каждый новый спринт планируется заново по принципу "стирай и повторяй".  По итогу всех спринтов у нас должен получиться продукт, который мы будем предоставлять заказчику.  **ПРИМЕР:**  Цель вашего проекта связана с популяризацией федеральных проектов Российского движения школьников и увеличением количества участников в них.  1-й спринт: провести образовательные интенсивы для целевой аудитории.  2-й спринт, вместе с обученными подростками и молодежью создать онлайн-квест по данным проектам РДШ;  3-й спринт: организовать не менее 10 онлайн-квестов по этим проектам в своем районе;  4-й спринт: разместить дайджест на информационных ресурсах. | 10 минут |
| **Обозначить основные моменты, которые помогают и мешают в процессе.** | 4 минуты |
| **Элементы Scrum-доски**  **Скрам-доска** обязательный элемент (пробковая доска, магнитно-маркерная, ватман, виртуальная, которая состоит из четырех разделов: что нужно сделать, что в работе, что сделано, результаты. За каждым участником закрепляется цветной стикер (Маша – красный, Петя – синий и т.д.) На стикере пишется четкая задача для спринта (пр. найти площадку для проведения образовательного мастер-класса, прописать сценарий мероприятия, найти спонсоров и партнеров, договориться о СМИ и т.д. Ответственная за 1задчу - Маша (красный стикер), стикер клеится в раздел "запланировано", как только Маша приступит к выполнению задания стикер переместиться в раздел " в работе" и т.д.) За 2 задачу – Петя и т.д.  Задачи выстраиваются по приоритету (значимости) и распределяются по спринтам – это бэклог (журнал задач). | 5 минут |
| **ПРАКТИКА (скрам-доска + бэклог-лист)** | 30 минут |
| **1 задача:** придумать примитивную идею любого проекта. (Для ознакомления со скрам-методом на простых проектах).  **2 задача:** заполнение скрам-доски, заполнение поля "Цель" (сформулировать ее), "Название" (дать название проекту), "Участники" (переписать ФИ участников стола).  **3 задача:** определить, что будете делать в каждом спринте.  Например:  1-й спринт: сбор актива организации по разработке образовательного мастер-класса  2-й спринт: подготовка к образовательному мастер-классу и его разработка.  3-й спринт: проведение образовательного мастер-класса.  **4 задача:** Распределить стикеры между собой и закрепить за собой цвета.  **5 задача:** на каждом стикере прописать, что делает каждый участник команды и приклеить в нужный спринт в раздел "Запланировано".  **6 задача:** в разделе "Результаты" прописать ожидаемые результаты по спринту. |  |
| **Вывод:** Скрам – это отличный способ ярко, наглядно и эффективно планировать свое личное время, составлять планы по реализации своих инициатив и идей.  Скрам-доску можно использовать не только для управления проектами, но и для мотивации актива детского и молодежного объединения. По технологии скрам можно расписать план подготовки к любому мероприятию, а также просто план работы актива ваших объединений на месяц. | 2 минуты |
| **ИТОГО:** | **2 часа** |

**Ссылка на дидактический и визуальный материал к мастер-классу:**[**https://cloud.mail.ru/public/LiYJ/h1bprhngT**](https://cloud.mail.ru/public/LiYJ/h1bprhngT)