

Reference Card Agile Foundation Onderwijs

beheersingsniveau Onthouden en Begrijpen (uit OBIT)

focus op het reproduceren en begrijpen van Scrum in het onderwijs

toetsing met Multiple Choice vragen

A. Scrum

Uitleggen wat Agile en Scrum is

Uitleggen wat het belang is van Agile en Scrum

Essenties van Scrum uitleggen (korte cycli, vaste stappen, iteratief, transparantie, feedback, teamwork)

Gebruik van Scrum in groeiend aantal sectoren en werkvelden uitleggen

Opbrengsten van Scrum in bedrijfsleven uitleggen (wendbaarheid, transparantie, snelheid, meer en betere resultaten, beter teamwork)

B. Scrum in het onderwijs

Belangrijk verschil met Scrum (focus op leren)

Ceremonies stap voor stap aanleren

Belang van Ceremonies duidelijk maken

Zorgvuldige uitvoering van Ceremonies bewaken

Alle Ceremonies en instrumenten inzetten

Principes van het Agile Manifesto voor Onderwijs zijn zichtbaar en voelbaar in de klas

C. Teams

Optimale teamgrootte (4 of 3) inzetten

Teamvorming op basis van bewuste criteria (aanvullende kwaliteiten, betrouwbaarheid, leer strategieën enz.)

Teams steeds meer verantwoordelijkheid geven voor werkwijze en uitvoering van het werk

Teams laten functioneren als thuisbasis voor leren en persoonlijke ontwikkeling

In teams de volgende waarden bevorderen: elkaar helpen, van elkaar leren, steeds een klein beetje beter

In teams de Scrum waarden bevorderen: focus, moed, openheid, betrokkenheid en respect

Teams helpen het beste uit hun team en zichzelf te halen

Teamleden stimuleren om dienstbaar te zijn aan hun team

Definition of Fun inzetten om de samenwerking te verbeteren

Kaizen mindset bevorderen over werken in een team

Teams helpen om problemen zelf op te lossen

D. Prioriteren, plannen, opleveren

Backlog maken waarin leerdoelen centraal staan (en niet de lesmethode)

Kwaliteitscriteria opnemen in Definition of Done

Sprints logisch indelen

Ritme aanbrengen in de Sprints

Taken klein en concreet maken

Punten pokeren inzetten voor zicht op het werk en planning

Burn Down Chart inzetten voor tijdbewaking

Teams kiezen een verstandige taakverdeling

Teams testen hun werk voor oplevering met de Definition of Done

Sprint opleveringen hebben waarde voor het team (check van beheersing leerdoelen)

Sprint opleveringen hebben waarde voor stakeholder (open projecten)

Voor opleveringen geldt: deadline = deadline

Teams leren om goede Backlogs te maken waarin ook eigen leerdoelen een plek hebben

Teams leren werken in gesloten projecten

Teams leren werken in open projecten

E. Leren, feedback en verbeteren

Verbeteren interessanter maken dan voldoen aan de normen

Kaizen mindset leren ontwikkelen

Teams doen bij begin en einde van elke les een korte stand-up en lossen problemen zoveel mogelijk zelf op

Teamleden en teams helpen elkaar en leren van elkaar

Na elke oplevering snel (peer)feedback van goede kwaliteit organiseren

Teams reflecteren na elke Sprint op product (Review) en proces (Retro)

Effectieve werkvormen inzetten voor Review en Retro

Teams voeren verbeteringen uit in de volgende Sprint

Teams en docent passen plan en werkwijze aan tijdens het project (voortschrijdend inzicht)

Scrum@school als didactische steiger voor contextrijk onderwijs, differentiatie, formatief toetsen, peerfeedback, werken voor echte opdrachtgevers, gepersonaliseerde leerdoelen

Resultaten en leeropbrengsten monitoren

F. Persoonlijke ontwikkeling

Teamleden krijgen meer zicht op hun eigen kwaliteiten

Teamleden ontdekken en ontwikkelen nieuwe kwaliteiten

Teamleden pakken taken op waar ze beter in willen worden

Teamleden leren van elkaars kwaliteiten

Teamleden werken aan persoonlijke leerdoelen (via Scrumbord)

Persoonlijke ontwikkeling laten ondersteunen door het team

G. Rollen

Leerling als Scrum Master

Positieve houding ten opzichte van Scrum

Scrum Ceremonies zorgvuldig begeleiden

Initiatieven nemen en interventies doen zonder overheersend te zijn

Gericht zijn op een coöperatieve positieve werksfeer in het team

Impediments (belemmeringen) aankaarten in het team en zo nodig bij docent

Kaizen mindset laten zien en stimuleren

Docent als Product Owner

Gericht zijn op vakinhoudelijke leerdoelen, vaardigheden en persoonlijke ontwikkeling

Inhoudelijk inspireren en waar nodig ondersteunen

Samenwerkend leren bevorderen

Effectieve leer strategieën en diepgaand leren bevorderen

Kaizen mindset ontwikkelen over leren en persoonlijke ontwikkeling

Teams coachen op verbeterpunten uit Review (zone van naaste ontwikkeling)

Waar nodig de backlog tijdens het project (laten) aanpassen

Focussen op progressie, positief bekrachtigen

Docent als Super Scrum Master

Scrum proces zorgvuldig aanleren en bewaken

Scrum Masters en teams ondersteunen

Steeds meer verantwoordelijkheid geven aan Scrum Masters en teams

Kaizen mindset ontwikkelen over Scrum

Teams coachen op actiepunten uit Retro (zone van naaste ontwikkeling)

Rolmodel zijn t.a.v. samenwerken, leren, ontwikkelen, Kaizen mindset

Feedback over Scrum proces en rol docent vragen aan de teams

Zichtbare verbeteringen aanbrengen in Scrum proces en rol docent

Grote impediments oplossen

Opdrachtgever als stakeholder (in open projecten)

Stakeholder informeren over de gewenste betrokkenheid

Ijsberg of Story Map inzetten om wensen van stakeholder te verkennen

Effectieve samenwerking tussen team en stakeholder bevorderen

Stakeholder tevredenheid monitoren