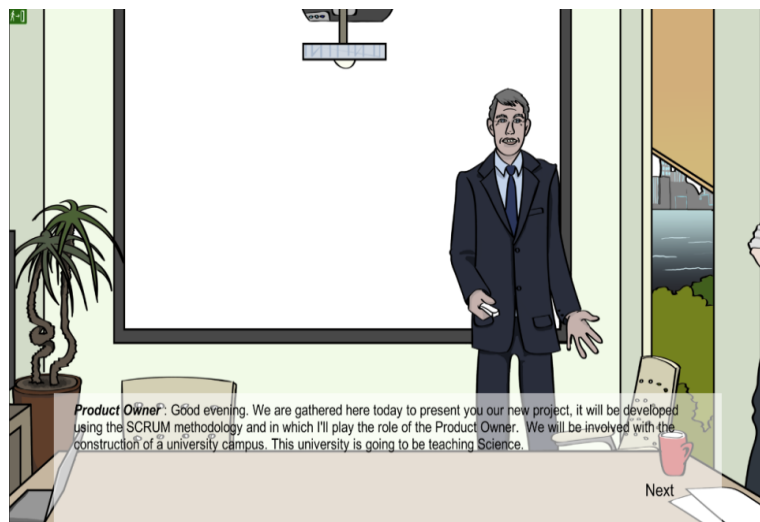


## Μέλος της Ομάδας

## Στόχος

Στόχος της δραστηριότητας είναι να κάνει τους μαθητές να εφαρμόσουν την ιδέα του SCRUM από πρώτο χέρι, παίζοντας το ρόλο Μέλους της Ομάδας σε μια διαδικασία ανάπτυξης και να αξιολογηθούν για αυτό.



## Αντικείμενα Μάθησης και Αποτέλεσμα

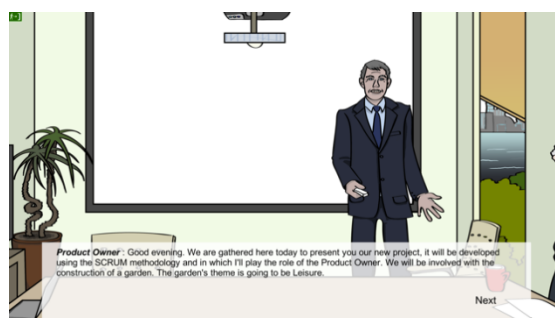
Αφού παίξουν το σενάριο, οι μαθητές θα είναι ικανοί να:

- Καταλάβουν το ρόλο του Μέλους Ομάδας στην ιδέα του SCRUM.
- Αναγνωρίσουν όλες τις προκλήσεις που αντιμετωπίζει το Μέλος Ομάδας και πώς συμπληρώνουν τις υπόλοιπες θέσεις σε μια διεύθυνση SCRUM.
- Προετοιμαστούν να παίξουν το ρόλο του Μέλους Ομάδας σε οποιοσδήποτε συνθήκες.

## Πώς να χρησιμοποιήσετε το LEAP

## ΟΜΑΔΑ SCRUM

Εξηγείστε το ρόλο της Ομάδας SCRUM. Η ομάδα SCRUM είναι υπεύθυνη για την παράδοση έτοιμων προϊόντων σε κάθε γύρο (στόχος γύρου). Παρόλο που υπάρχουν αρκετές ειδικότητες στη ομάδα, τα μέλη της ομάδας αναφέρονται ως προγραμματιστές. Διευκρινίστε ότι η ομάδα του SCRUM συντονίζεται μόνη της, παρόλο που υπάρχουν αλληλεπιδράσεις



και με άλλους ρόλους εκτός ομάδας.

Ξεκινώντας το παιχνίδι, θα παρουσιαστεί στο μαθητή μια περίληψη από τον Ιδιοκτήτη Προϊόντος, ο οποίος έχει επικοινωνήσει με τον πελάτη και έχει μάθει τις απαιτήσεις του.

Μετά την ενημέρωση, ο Ιδιοκτήτης Προϊόντος θα παρουσιάσει τη λίστα ιδεών. Αυτή είναι η λίστα με τα κτήρια/έργα που θα πρέπει να γίνουν στο συγκεκριμένο σενάριο.

Εξηγείστε ότι η Ομάδα SCRUM, ο μαθητής είναι υπεύθυνος να επιλέξει 15 έργα που είναι να ολοκληρωθούν στους γύρους.

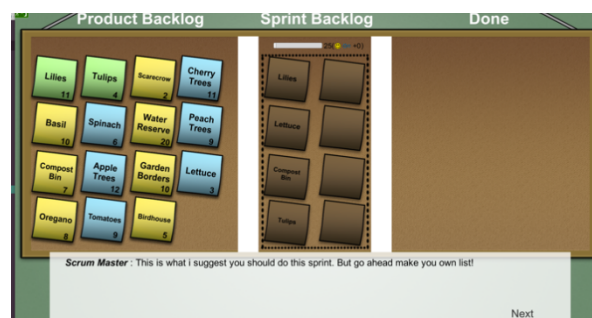
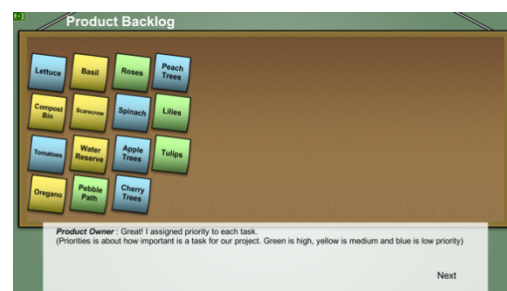
Δεν μπορούν να επιλέξουν περισσότερα από 15 έργα και το κουμπί «Επόμενο» θα εμφανιστεί μόνο όταν έχουν επιλεγθεί 15 έργα.

Πατώντας το κουμπί «Επόμενο», θα εμφανιστούν στον παίκτη τα 15 έργα που επέλεξε με τη μορφή post-it. Στη συνέχεια, ο Ιδιοκτήτης Προϊόντος θα αναθέσει προτεραιότητες σύμφωνα με την προκαθορισμένη λίστα.

Ο SCRUM Master θα θέσει τις προσπάθειες, σύμφωνα με την προκαθορισμένη λίστα της ομάδας.

Εξηγείστε ότι πριν ξεκινήσει ένας καινούριος γύρος, ο SCRUM Master θα παρουσιάσει στην ομάδα τα προτεινόμενα έργα που θα πρέπει να επιλέξει η ομάδα. Εξαρτάται από το μαθητή αν θα ακολουθήσει ή όχι τις οδηγίες του.

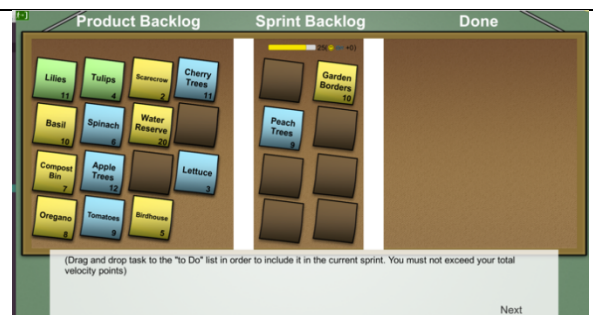
Ο μαθητής θα έχει την πλήρη υπευθυνότητα σχετικά με τα έργα του επόμενου γύρου. Αν πατήσει πάνω σε



ένα post-it και το σύρει από την αριστερή πλευρά, στη μέση, ο μαθητής θα έχει γεμίσει την αποθήκη με τους γύρους.

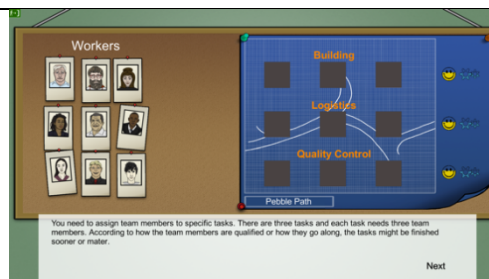
Κάτω από τον τίτλο «αποθήκη γύρων», ο παίκτης μπορεί να δει μια οριζόντια γραμμή και έναν αριθμό, καθώς και κάποια εικονίδια. Εξηγήστε ότι αυτό αντιπροσωπεύει τους βαθμούς προσπάθειας που είναι διαθέσιμοι για αυτό το γύρο, καθώς και κάποιοι επιπλέον βαθμοί από τους προηγούμενους γύρους:

- Άδεια μπάρα
- Πράσινη μπάρα: Άθροισμα των προσπαθειών μικρότερων ή ίσων του 10
- Κίτρινη μπάρα: Άθροισμα των προσπαθειών μεγαλύτερων του 10 και μικρότερων του 20
- Κόκκινη μπάρα: Άθροισμα των προσπαθειών μεγαλύτερων ή ίσων του 20



Εξηγείστε ότι ως μέλος της Ομάδας SCRUM, ο μαθητής θα έχει τον πλήρη έλεγχο στο χρόνο των γύρων. Εξηγήστε ότι στόχος είναι η μεγιστοποίηση της συνεργασίας μεταξύ των μελών της ομάδας και των έργων που τους έχουν ανατεθεί. Αναλύστε τους το γεγονός ότι κάθε έργο αποτελείται από 3 μικρότερα έργα και καθένα από αυτά χρειάζεται 3 εργαζόμενους ώστε να ολοκληρωθεί.

Συνεπώς, ο παίκτης θα παρουσιαστεί με τους εργαζόμενους της ομάδας του, ο καθένας από τους οποίους έχει διαφορετικό χαρακτηριστικό και δεξιότητα, τα οποία εμφανίζονται αν τοποθετήσουμε τον κέρσορα πάνω. Εξηγείστε τις διαφορετικές δεξιότητες. (Υπάρχουν 6 διαφορετικές δεξιότητες



που ανατίθενται σε κάθε εργαζόμενο τυχαία κάθε φορά που ο παίκτης ξεκινάει ένα νέο παιχνίδι).

Ο μαθητής στη συνέχεια μπορεί να αναθέσει ένα έργο σε έναν εργαζόμενο, σέρνοντας το έργο και αφήνοντας την εικόνα του στο μαύρο πλαίσιο που εμφανίζεται στο κέντρο.

Κάθε ένα από αυτά τα μικρότερα έργα, εμφανίζει δίπλα του ένα χαμογελαστό εικονίδιο και ένα εικονίδιο γκρανάζιού. Εξηγήστε ότι το πρώτο αναπαριστά το πόσο καλά συνεργάζονται τα μέλη της ομάδας στα οποία έχει αναθέσει ο παίκτης το έργο και το γκρανάζι την συνολική τους ικανότητα για να το εκτελέσουν. Υπάρχουν 3 καταστάσεις και για τα δυο:

**Χαρούμενο εικονίδιο:** Εντελώς γεμάτο – Υπάρχει συμπάθεια ανάμεσα στα μέλη της ομάδας. Μισογεμάτο – Είναι το πιο σύνηθες, τα μέλη της ομάδας έχουν μια μέτρια σχέση μεταξύ τους. Άδειο – Η συνεργασία μεταξύ των μελών δεν είναι καλή και πρέπει να αποφεύγεται.

**Γκρανάζι:** Εντελώς γεμάτο – Οι δεξιότητες των εργαζομένων τους επιτρέπουν να έχουν εξαιρετική απόδοση στο έργο. Μισογεμάτο – Είναι το πιο σύνηθες, το έργο θα ολοκληρωθεί μέτρια. Άδειο – Το τελικό αποτέλεσμα θα είναι καταστροφικό, πρέπει να το αποφύγετε.

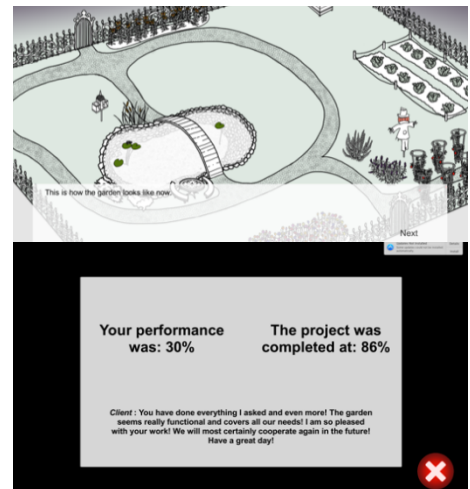
Μετά το πέρας του τρέχοντος έργου, ο μαθητής μπορεί να πατήσει το κουμπί «Επόμενο» για να συνεχίσει.



Με το τέλος του παιχνιδιού θα εμφανιστεί η οθόνη ανακεφαλαίωσης, καθώς και η τερματική οθόνη.

Εξηγήστε στους μαθητές το πώς βαθμολογείται η Ομάδα SCRUM:

Για κάθε έργο που ζήτησε ο πελάτης και ολοκλήρωσε η Ομάδα, ο παίκτης παίρνει 5 βαθμούς. Στη συνέχεια, για κάθε υποχρεωτικό έργο που έμεινε στην αποθήκη κατά την αρχική επιλογή, ο παίκτης παίρνει 10 βαθμούς και για κάθε έργο υψηλής προτεραιότητας (που ανατέθηκε από τον Ιδιοκτήτη Προϊόντος) ο παίκτης παίρνει 10 επιπλέον βαθμούς.



## Συνεργασία στην τάξη

Ερωτήσεις που μπορείτε να θέσετε για συζήτηση στην τάξη:

- Κάνει το SCRUM πιο εύκολο το να βάζεις προτεραιότητα στις ιδέες, αντί να εκτελείς κάθε ιδέα που εμφανίζεται;
- Πρέπει ο παίκτης να υπακούει τις απαιτήσεις του Πελάτη και να αλλάζει την υπάρχουσα ιεράρχηση των προτεραιοτήτων και την επόμενη λίστα με τις εργασίες που έχει να κάνει;
- Η διαδικασία του SCRUM μπορεί να βελτιώσει τη δεδομένη κατάσταση για την αστική/αγροτική οικοδόμηση και πώς;
- Ποια είναι τα πλεονεκτήματα της χρήσης της διαδικασίας του SCRUM και του να είσαι Ιδιοκτήτης Προϊόντος;

## Αξιολόγηση

Βάλτε τους μαθητές να παίξουν το παιχνίδι και να αξιολογήσουν τη διαδικασία του SCRUM. Πείτε τους να δημιουργήσουν ομάδες των τριών και επιτρέψτε στον καθένα να αναλάβει το

ρόλο του ΙΠ. Συμφωνείτε ποιος θα αναλάβει την εγκατάσταση που επιθυμεί, ποιος θα υλοποιήσει κάποιες από τις επιθυμίες του Πελάτη, και ποιος θα επιλέξει αποκλειστικά τις εγκαταστάσεις που θέλει ο Πελάτης. Πείτε στους μαθητές να εξηγήσουν την ελαστικότητα αυτής της διαδικασίας, την ανάγκη για προσαρμογή στην τρέχουσα διαδικασία ανάλογα με τις επιθυμίες του Πελάτη και την σύνδεση μεταξύ των πόντων που μπορούν να κερδίσουν και τη συμφωνία για το τι θα υλοποιήσουν από αυτά που ζητάει ο Πελάτης κάθε μέρα.

---

## Βοηθητικό υλικό

AGILE Manifesto: <http://agilemanifesto.org/>

Οδηγοί για το SCRUM: <http://www.scrumguides.org/>

LEAP Portal: <http://leaproject.eu/>