

### Упражнения для этапа 1 «Создание атмосферы»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p><b>Зачем ретроспектива?</b>  <i>Спросите «Зачем мы занимаемся ретроспективами?»</i></p> <p>Вернитесь к корням и начните ретроспективу с вопроса: «Зачем мы это делаем?»  Записывайте ответы видимо для всех. Возможно, вы удивитесь.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>
2.	<p><b>Три в одном — Начало</b>  <i>Удовлетворённость результатом итерации, качество взаимодействия и настроение</i></p> <p>Нарисуйте координатную плоскость на флипчарте. Ось Y— удовлетворённость результатом итерации. Ось X — случаи взаимодействия. Попросите участников отметить на плоскости уровень удовлетворённости по каждому случаю взаимодействия с помощью смайлов (а не просто точек). Обсудите разногласия и неожиданные эмоции.</p> <p>(Ось X можно изменить с учётом интересов команды, к примеру, она может показывать случаи парного программирования).</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>Требуются дополнительные материалы;</li> <li>Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка.</li> </ul>
3.	<p><b>Озвучиваем ожидания</b>  <i>Участники рассказывают, чего они ожидают от ретроспективы</i></p> <p>Члены команды рассказывают о своих целях на ретроспективе, то есть о том, чего они ожидают от встречи. Примеры того, что могут сказать участники:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Было бы неплохо согласовать хотя бы одно мероприятие</li> <li>- Хочу обсудить спор о модульном тестировании и согласовать порядок действий на будущее</li> <li>- Буду считать ретроспективу успешной, если мы разработаем план по чистке \$obscureModule</li> </ul> <p>В ключевом протоколе «Совещание», который лёг в основу этого упражнения, описаны так называемые «проверки единодушия». Если кто-то считает, что ретроспектива не отвечает потребностям участников, можно выполнить проверку единодушия. Участники называют числа от 0 до 10 в соответствии с тем, насколько оправдались их ожидания. Акцент встречи смещается на того, кто назовёт самое маленькое число, чтобы этот участник мог приблизиться к изначально озвученным целям.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах;</li> <li>Подходит для новых команд.</li> </ul>

4.	<b>Три слова</b> <i>Резюмируем последнюю итерацию в трёх словах</i>  Попросите каждого участника описать последнюю итерацию тремя словами. Дайте одну минуту на размышления, затем выслушайте ответы. Это упражнение напомнит членам команды о прошедшей итерации, чтобы можно было с чего-то начать.	до 20 минут	Нет особенностей
5.	<b>Знай своего соседа — Начало</b> <i>Как себя чувствовал ваш сосед справа во время итерации?</i>  Пусть каждый член команды кратко опишет самочувствие своего соседа справа в период итерации. Соседи подтверждают или опровергают догадки участников. По результатам упражнения можно сделать вывод о сплочённости, качестве коммуникации и способности членов команды понимать чувства других людей.	до 20 минут	Нет особенностей

### Упражнения для этапа 2 «Сбор информации»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<b>Повторяем и избегаем</b> <i>Мозговой штурм: что повторить и каких поступков избегать</i>  Возьмите два флипчарта и подпишите — «Повторяем» и «Избегаем». Участники записывают идеи на стикерах — по одной проблеме / действию на стикер. Можно использовать стикеры разных цветов для разных категорий. Например, «люди», «процесс», «технология» и т.д. Пусть каждый зачитает свои идеи и приклеит стикеры на соответствующий флипчарт. Участников волнуют одни и те же проблемы?"	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>
2.	<b>#твитнимойспринт</b> <i>Хроника твитов об итерации</i>  Раздайте стикеры и попросите участников написать как минимум три твита о прошедшей итерации. Твиты могут касаться итерации в целом или отдельных историй, можно поныть или беззастенчиво попиариться — главное, чтобы сообщения были короткими. Поощряются хештеги, смайлы, вложенные картинки и @юзернеймы. Когда все справятся с заданием, расположите твиты в хронологическом порядке и обсудите общие темы, тенденции и т.д. Скажите участникам, что теперь они могут добавить тот или иной твит в избранное, перепостить или написать комментарий, и снова обсудите результат.	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>

<p>3. <b>Расскажи что-то, чего я не знаю</b>  <i>Викторина раскроет скрытый потенциал каждого</i></p> <p>Сначала предыстория. На радиостанции проводится викторина под названием ‘«Расскажи что-то, чего я не знаю». Гость называет некий факт и предлагает вопрос, а затем ведущие пытаются угадать правильный ответ при помощи наводящих вопросов.</p> <p>Например: «Граждане США всегда подпевают, если звучит национальный гимн. В Испании так не делает никто. Почему?» Ведущие задают разные вопросы, к примеру, «Это как-то связано с режимом Франко?», «Может быть, гимн звучит на иностранном языке, например, на латинском?» и так далее. Если ведущие не угадывают, гость называет ответ («В испанском гимне нет слов»).</p> <p>А теперь поиграем в эту игру. Каждый из вас один раз побудет в роли гостя и задаст остальным вопрос. Подумайте о последней итерации. У вас есть пять минут, чтобы придумать факт и вопрос.</p> <p>Факт должен отвечать трём критериям. Запишите их на доске или заранее подготовьте флипчарт:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Он должен касаться чего-то, что известно только вам, остальные члены команды не в курсе (или не осознают)</li> <li>2. Его стоит знать</li> <li>3. Он должен побуждать к действию, то есть наводить на мысли в духе «Давайте повторим / давайте больше так не будем», «Смотри, чтоб с тобой такого не случилось», «Это было прекрасно, тебе тоже надо попробовать»...</li> </ol> <p>Пусть участники напишут факты на карточках. Когда все будут готовы, попросите первого участника повесить свою карточку на доску, назвать факт и задать вопрос остальным. (Те, кому стиль игры не по душе, могут не задавать вопрос. Можно просто рассказать историю, связанную с фактом, и не ждать вопросов «из зала».) Все начинают задавать вопросы, чтобы угадать ответ. Допускаются короткие дискуссии. Скрам-мастер тоже может задавать вопросы и мягко направлять беседу в сторону обсуждения возможных действий. Запишите все действия, названные в ходе дискуссии, на доске. Затем переходите к следующему участнику. Уделите около пяти минут каждому.</p> <p>Когда все факты будут представлены, команда голосует за самый лучший с учётом трёх критериев. Победитель получает красиво оформленный «Сертификат за впечатляющие</p>	<p>до 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка;</li> <li>• Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>
---	--------------------	--

<p>познания» в рамочке. В нём говорится, что «(имя) впечатлил(-а) команду своими невероятными познаниями».</p> <p>Результаты игры можно использовать для «формирования понимания» и «выработки плана действий».</p>		
---	--	--

### Упражнения для этапа 3 «Формирование понимания»

Для данного этапа, к сожалению, не найдено упражнений с заданной длительностью. Предлагаем Вам рассмотреть возможность провести более длительное упражнение из предложенных ниже или пропустить данный этап.

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p><b>Тайный босс</b>  <i>Руководитель стал свидетелем последней итерации. Какие изменения он предложит?</i></p> <p>Представьте, что в ходе последней итерации среди вас тайно находился руководитель. Какое мнение у него сложилось о взаимодействиях и результатах? Что он предложит изменить?          Это упражнение поможет членам команды посмотреть на свою работу под другим углом.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка;</li> <li>• Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>
2.	<p><b>СССМ — создай своего скрам-мастера</b>  <i>Придумываем идеального скрам-мастера и учимся принимать разные точки зрения</i></p> <p>Нарисуйте на флипчарте скрам-мастера и выделите три части: мозг, сердце, живот.          - Раунд 1: «Какими качествами обладает идеальный скрам-мастер?» Попросите участников молча записать ответы — на каждом стикере по одному качеству. Пусть члены команды прокомментируют свои ответы и повесят стикеры на рисунок.          - Раунд 2: «Что идеальный СМ должен знать о вашей команде, чтобы сработаться с вами?»          - Раунд 3: «Как вы можете помочь скрам-мастеру, чтобы добиться отличных результатов?»          Упражнение можно адаптировать и для других ролей, например, команда может представить идеального заказчика.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Обеспечивает анонимность участников;</li> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка.</li> </ul>

#### Упражнения для этапа 4 «Выработка плана действий»

Для данного этапа, к сожалению, не найдено упражнений с заданной длительностью. Предлагаем Вам рассмотреть возможность провести более длительное упражнение из предложенных ниже или пропустить данный этап.

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p><b>Голосование точками - звезда</b>  <i>Собрать всё то, что надо начинать, прекращать, продолжать, чего делать больше и меньше</i></p> <p>Нарисуйте 5 линий на флипчарте, разделив его таким образом на 5 частей. Назовите их 'Старт', 'Стоп', 'Продолжать', 'Больше' и 'Меньше'. Участники пишут свои предложения на бумажках и приклеивают их в соответствующем месте. Совместите одинаковые предложения в одну и проведите голосование точками, чтобы решить какое предложение попробовать.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>

#### Упражнения для этапа 5 «Завершение ретроспективы»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p><b>Извлекаем уроки</b>  <i>Выявление навыков, полученных в ходе ретроспективы</i></p> <p>Раздайте стикеры и попросите участников написать, чему они научились в ходе ретроспективы. Приклейте стикеры на дверь. Пусть участники по очереди зачитают свои идеи.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>
2.	<p><b>Знай своего соседа — Завершение</b>  <i>Что ваш сосед слева думает про ретроспективу?</i></p> <p>Попросите членов команды угадать, что их соседи слева думают о ретроспективе — была ли она полезна и почему. Соседи подтверждают или опровергают догадки участников.</p>	до 20 минут	Нет особенностей

3.	<p><b>Расстановка - Закрытие</b> Участники оценивают ретроспективу, перемещаясь</p> <p>Поместите круг или другой объект в середине комнаты. Пусть команда соберется вокруг него. Объясните, что круг является центром утверждения: если они согласны с заявлением, они должны двигаться к нему, если они не согласны, они должны удаляться, на столько на сколько это отображает их степень несогласия. Теперь зачитайте высказывания, например</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Мы говорили о том, что для меня важно</li> <li>- я говорил открыто сегодня</li> <li>- я думаю, что потратил время на ретроспективу с пользой</li> <li>- я уверен что мы выполним, то что решили сделать</li> </ul> <p>Наблюдайте за происходящим. Затем спросите, какие расстановки были удивительными для участников.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>
----	---	-------------	--