

Упражнения для этапа 1 «Создание атмосферы»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p>Измерение температуры <i>Участники отмечают свою 'температуру' (настроение) на флипчарте</i></p> <p>Подготовьте флипчарт с рисунком термометра и шкалой с отметками замерзание, температура тела и кипятик. Каждый участник отмечает свое настроение</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы.
2.	<p>Оценка проекта смайликами <i>Помогает участникам выразить свои эмоции касательно проекта и выявить причины на ранней стадии</i></p> <p>Нарисуйте на флипчарте смайлики с различными эмоциями. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - шок / удивление - нервозность / стресс - беспомощность / подавленность - смущение - счастье - злость - перегруженность <p>Попросите каждого участника выбрать смайлик, который наиболее точно описывает его текущее отношение к проекту. При необходимости попросите прокомментировать свой выбор. Это веселый и эффективный способ вскрыть проблемы на ранней стадии, а затем обсудить их на последующих этапах ретроспективы.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы.
3.	<p>Открытки <i>Участники выбирают открытки, которые представляют их мысли / чувства</i></p> <p>Принесите стопку разнообразных открыток - минимум в 4 раза больше чем участников. Разбросайте их по комнате и пригласите участников выбрать открытку, которая лучше всего отражает их взгляд на последнюю итерацию. После выбора они записывают три главных слова описывающих открытку, т. е. итерацию, на стикерах. По очереди, каждый вешает свои стики - объясняет свой выбор.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Подходит для новых команд.

4.	<p>Покажи где ты стоишь. Открытие <i>Участники занимают позицию, отображающую их удовлетворенность в итерации</i></p> <p>Создайте длинную линию на полу с помощью ленты. Отметьте один конец словом 'отлично', а другой 'плохо'. Пригласите участников встать на шкале отображая их удовлетворенность в итерации. С точки зрения психологии, физически занять позицию сильно отличается простого высказывания. Это более 'реально'.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы.
5.	<p>Прогноз Погоды <i>Участники отмечают свою 'погоду' (настроение) на флипчарте.</i></p> <p>Подготовьте флипчарт с символами шторма, дождя, облаков и солнца. Каждый участник отмечает свое настроение на флипчарте.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы.
6.	<p>ИПОЗ (Исследователи, Покупатели, Отдыхающие или Заключённые) <i>Как чувствуют себя участники ретроспективы, как Исследователи, Покупатели, Отдыхающие или Заключённые?</i></p> <p>Подготовьте флипчарт с зонами для И, П, О, З. Объясните значение:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Исследователи: Стремятся полностью погрузиться и исследовать что произошло и улучшить работу команды. - Покупатели: Позитивно настроены, будут рады если вынесут хотя бы одну полезную для себя вещь. - Отдыхающие: Не хотят активно участвовать, но рады отвлечению от обычной работы. - Заключенные: Присутствуют только потому, что чувствуют обязанность быть здесь. <p>Проведите опрос (анонимно, на листочках бумаги). Посчитайте ответы и покажите результат на флипчарте так, чтобы все видели. Если доверие в команде низкое, сознательно уничтожьте бумажки с голосами, чтобы обеспечить конфиденциальность. Спросите, что участники думают о полученных данных. Если большинство Отдыхающие и Заключенные, возможно вам стоит посвятить всю ретроспективу этому вопросу.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Обеспечивает анонимность участников; • Подходит для новых команд.

7.	<p>Расстановка - Открытие <i>Участники утверждают или отвергают заявления, перемещаясь</i></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"> - я чувствую, что могу говорить открыто в этой ретроспективе - я доволен последней итерацией - я доволен качеством нашего кода - мне кажется, наш CI процесс зрелый <p>Наблюдайте за происходящим. Затем спросите, какие расстановки были удивительными для участников.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы.
8.	<p>Гистограмма удовлетворённости <i>Гистограмма удовлетворённости поможет разговорить участников</i></p> <p>Нарисуйте на флипчарте горизонтальную шкалу с делениями от одного («недоволен / недовольна») до пяти («доволен / довольна»).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Участники по очереди приклеивают стикеры к шкале и объясняют, почему выбрали то или иное деление. - Интересные мысли можно обсудить сразу или на следующих стадиях ретроспективы — по желанию членов команды. - Если уровни удовлетворённости совпадают, стикеры наклеиваются друг на друга, образуя гистограмму. 	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы.
9.	<p>Дань восхищения <i>Участники по очереди восхищаются друг другом</i></p> <p>Участники становятся в круг, вы поворачиваетесь к соседу и говорите: «Меня больше всего восхищает в тебе... ». Ваш сосед поворачивается к своему соседу и проделывает то же самое. И так по кругу, пока последний участник не выскажет вам своё восхищение. Неплохо, да?</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Подходит для новых команд.

10.	<p>Привет с итерации <i>Члены команды подписывают почтовые открытки о последней итерации</i></p> <p>Напомните участникам, как выглядит открытка: - На лицевой стороне рисунок или фотография, - на обороте одну половину занимает послание, - другую — адрес и почтовый штемпель. Раздайте пустые карточки и выделите 10 минут на подписание открыток. В роли адресата может выступать человек, которого все знают (например, бывший коллега). Когда время закончится, соберите и перемешайте открытки, затем раздайте их участникам. Члены команды по очереди зачитывают послания с открыток.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Обеспечивает анонимность участников; • Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка; • Подходит для новых команд.
11.	<p>Покажи своё лицо <i>Рисуем мандарину лицо, чтобы рассказать о своих чувствах</i></p> <p>Каждый член команды получает маркер и мандарин со стикером, на котором написано: «Как ты себя чувствуешь? Нарисуй мне лицо». Когда участники закончат рисовать, обойдите всех и проанализируйте их творчество и эмоции. Это забавное задание поможет создать непринуждённую обстановку.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Подходит для новых команд.
12.	<p>В положительном ключе <i>Как взбодрить команду? Задать правильный вопрос</i></p> <p>Задайте соседу такой вопрос, который позволяет дать положительный, честный ответ и поделиться личным опытом. - С чем ты действительно хорошо справился(-ась) в ходе последней итерации? - Что делает тебя по-настоящему счастливым(-ой)? - Что тебя больше всего порадовало вчера? Затем сосед обращается к своему соседу с другой стороны с тем же вопросом и так далее по цепочке, пока все не ответят. Упражнение даст мощный заряд бодрости и поможет улучшить результаты.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Подходит для новых команд.

<p>13.</p>	<p>Заметить слона <i>О каких проблемах все молчат?</i></p> <p>Подготовьте набор карт для каждого члена команды. Всего должно быть четыре карты с рисунками: слон, ботинок, радостное солнце, луна. Объясните, как выбирать карту:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Если вы считаете, что «в комнате есть хотя бы один слон» (невывказанная, но важная проблема), выберите карту со слоном. При выборе этой карточки не придётся говорить о слоне или называть проблему. - Если слонов в комнате нет, но ваши чувства были задеты в ходе взаимодействия с момента последней ретроспективы (и об этом не упоминалось), выберите карточку с ботинком и растоптанным цветком. - Если всё путём, выбираете радостное солнце. - Если не хотите делиться или если ни одна из карточек не подходит, выберите нейтральную луну. <p>Чтобы сохранить анонимность, выбранную карту надо положить рисунком вниз в главную стопку, а оставшиеся карты идут в отбой. В целях конфиденциальности перетасуйте карты из отбоя и отложите в сторону. Перемешайте карты из главной стопки, а затем переверните их одну за другой.</p> <p>Если в команде есть хотя бы один слон, значит, кто-то испытывает психологический дискомфорт. Пусть команда обдумает новую информацию. Предложите провести более масштабную ретроспективу через некоторое время, чтобы дать участникам пространство и возможность поделиться, но не спрашивайте напрямую, кто какую карту выбрал. Позаботьтесь об анонимности и не принуждайте комментировать выбранную карту! Так, вы построите доверительные отношения с членами команды и не утратите способность понимать, что с ними происходит.</p> <p>Аналогично, в зависимости от размера команды, наличие двух или трёх «ботинков» говорит о неблагоприятной психологической обстановке. То же самое можно сказать, если в стопке есть две или три карты с луной. Учитывайте это при подготовке следующей ретроспективы. Есть масса способов выявить и проработать проблемы, результаты этого упражнения лишь указывают на необходимость проведения ретроспективы.</p>	<p>до 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Обеспечивает анонимность участников; • Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка; • Подходит для новых команд.
------------	---	--------------------	---

Упражнения для этапа 2 «Сбор информации»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p>Таймлайн - Хронология <i>Участники записывают важные события в хронологическом порядке</i></p> <p>Разделитесь на группы по 5 или меньше человек. Раздайте карточки и маркеры. Дайте участникам 10 минут, чтобы записать памятные и для них значимые события. Важно собрать много перспектив. Стремление к единогласию может этому помешать. Все участники выкладывают или приклеивают свои карточки на хронологически подходящую позицию. Можно и сейчас добавлять новые карточки. Анализируйте сформировавшуюся картину.</p> <p>Можно использовать карточки разных цветов чтобы распознать закономерности, например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Чувства/Эмоции - События (технические, организационные, ..) - Функции (тестер, разработчик, менеджер, ...) 	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Обеспечивает групповую работу; • Подходит для новых команд.
2.	<p>Гнев, грусть и радость <i>Поиск и анализ событий, по поводу которых члены команды испытывали гнев, грусть или радость.</i></p> <p>Повесьте три флипчарта с названиями: 'Гнев', 'Грусть' и 'Радость' (или альтернативно "'>:'), : (, :)). Подготовьте карточки определенного цвета для каждого чувства. Члены команды записывают события по одному на карточку цвета, подходящего к испытанному чувству. Когда время истекло, все прикрепляют свои карточки к соответствующим плакатам. Попросите сгруппировать карточки на каждом флипчарте и дать сформировавшимся группам названия.</p> <p>Разберите спрашивая:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Что выделяется? Что неожиданно? - Что было сложным? Что доставляло удовольствие? - Какие закономерности видны? Что они значат для команды? - Что теперь нужно сделать? 	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Подходит для новых команд.

3.	<p>Гордость и Сожаление <i>Чем гордятся и о чем сожалеют участники команды?</i></p> <p>Разделите флипчарт на 2 колонки 'Гордость' и 'Сожаление'. Попросите участников записать на стикерах что вызывает чувство гордости, а что чувство сожаления. Каждая мысль на отдельном стикере. Когда участники закончат писать, попросите озвучить свои записи и наклеить в соответствующую колонку.</p> <p>Начните групповое обсуждение задавая вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Что из озвученного удивило вас? - Какие выводы можно сделать? - Что это значит для нас, как для команды? 	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Подходит для новых команд.
4.	<p>Ожидания <i>Чего от вас ожидают окружающие? Чего вы ожидаете от окружающих?</i></p> <p>Выдайте каждому участнику по листу бумаги. Нижняя часть должна быть пустой. Верхняя половина разделена на две части:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Чего от меня ожидают коллеги - Чего я ожидаю от коллег по команде <p>Участники самостоятельно заполняют таблицы. Затем каждый участник передаёт свой лист соседу слева и изучает лист, полученный от соседа справа. В нижней части участник записывает свои личные ожидания от человека, которому принадлежит лист, ставит подпись и передаёт лист дальше. Когда листы сделают полный круг, проанализируйте результаты и поделитесь наблюдениями.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы.

5.	<p>Appreciative Inquiry - Метод позитивной оценки <i>Упражнение предусматривает несколько раундов. В ходе каждого раунда вы задаёте вопрос, участники думают и записывают ответы, а потом зачитывают их вслух.</i></p> <p>Варианты вопросов для команды разработчиков ПО:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Когда в последний раз вы были чем-то увлечены / чувствовали воодушевление / продуктивно работали? Чем вы занимались? Что происходило? Вам понравилось? 2. Вопросы для разработчиков приложений / кодировщиков: С каким кодом / приложением команда справилась лучше всего? В чём главное достоинство ко-да / приложения? 3. Какой из продуктов, разработанных для этой компании, самый ценный? Почему? 4. В какой момент вам удалось наладить взаимодействие с владельцем продукта? Что именно вам понравилось? 5. В какой момент взаимодействие было наиболее эффективным? 6. В чём заключается ваш главный вклад в сообщество разработчиков (данной компании)? Как вы этого добились? 7. Без лишней скромности: в чём ваша главная ценность (навык или качество) для команды? Приведите примеры. 8. Назовите самое важное качество вашей команды. Что выделяет вас на фоне других? 	более 20 минут	Нет особенностей
6.	<p>Записываем невысказанное <i>Записываем то, что не осмелимся сказать вслух</i></p> <p>Недосказанность мешает команде двигаться вперёд? Это упражнение поможет тем, кому сложно говорить. В начале напомните о конфиденциальности («То, что происходит в Вегасе, остаётся в Вегасе») и объясните, что все записи будут уничтожены после игры. Раздайте бумагу. Пусть каждый напишет о самом главном табу в компании. После этого листы передаются соседям слева. Участники читают и дополняют написанное. И так далее, пока листы не вернутся в начало круга. Читаем последний раз. В конце проводим ритуал уничтожения записей в шредере (или на костре, если вы на улице).</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Подходит для новых команд.

7.	<p>Четыре «че» <i>Узнайте, чем члены команды довольны, чему они научились, чего им не доставало и чего они очень ждали.</i></p> <p>Каждый участник самостоятельно отвечает на четыре вопроса: - Чем я доволен(-ьна) - Чему я научился(-ась) - Чего мне не доставало - Чего я очень ждал(-а)</p> <p>Соберите ответы на флипчарте или в цифровом устройстве, если работаете с удалённой командой. Распределите их по 4 подгруппам, внимательно прочитайте, найдите закономерности и поделитесь выводами с командой. Используйте результаты в качестве вводных данных на следующей стадии.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Обеспечивает анонимность участников; • Подходит для новых команд.
8.	<p>Диаграмма удовлетворённости встречами <i>Рисуем диаграмму удовлетворённости встречами в ходе итерации</i></p> <p>Подготовьте флипчарт для типовых встреч (например, для скрам-мероприятий) с горизонтальной шкалой от 1 («ожидания не оправдались») до 5 («встреча превзошла ожидания»). Каждый член команды оценивает встречу и наклеивает стикер в соответствующее место на шкале. После этого команда обсуждает, почему некоторые встречи получили низкие оценки.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах;
9.	<p>Мне нравится, мне бы хотелось <i>Позитивная и конструктивная обратная связь без агрессии</i></p> <p>Подготовьте два флипчарта — один подпишите «Мне нравится», второй — «Мне бы хотелось». Дайте участникам 5–10 минут на размышления, пусть каждый подумает о команде и последней итерации и напишет, что нравится и что хотелось бы поменять (и каким образом) — по одному пункту на стикер. Потом все по очереди зачитывают свои идеи для флипчарта «Мне нравится» и приклеивают на него стикеры. Повторяем то же самое со стикерами «Мне бы хотелось». Обсудите результаты или используйте стикеры как отправной пункт на следующей стадии.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Подходит для новых команд.

Упражнения для этапа 3 «Формирование понимания»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p>Исполнение желания <i>Фея исполняет желание - как ты поймёшь, что оно сбылось?</i></p> <p>Дайте участникам 2 минуты, чтобы молча задуматься над следующим вопросом: 'Фея дает тебе одно желание, которое исправит твою самую большую проблему на работе. Чего ты хочешь?' Дальше добавьте: 'Ты приходишь на работу на следующее утро. Ты понимаешь, что фея исполнила твоё желание. Откуда ты это знаешь? Что изменилось?' Если уровень доверия в группе высок, попросите всех описать их рабочее место послу исполнения их желания. Если нет, просто скажите участникам держать сценарии их исполненных желаний в голове и предложить действия, которые смогут помочь их реализовать.</p>	более 20 минут	Нет особенностей
2.	<p>Пессимисты <i>Мы провалили последнюю итерацию. Что будем делать?</i></p> <p>Задайте участникам первый вопрос: «Представьте, что мы провалили последнюю итерацию. Что будем делать?» Запишите ответы на флипчарте. Следующий вопрос: «А что будет в противном случае?» Запишите ответы на втором флипчарте. Теперь задайте вопрос: «Что позволяет нам избежать такого хода вещей?». Пусть участники приклеят стикеры с комментариями на второй флипчарт. Раздайте стикеры другого цвета, попросите участников пояснить собственные комментарии и ответить на вопрос «Почему так?».</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка; • Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.

<p>3. Плакатная мастерская <i>Разбейте команду на маленькие группы для создания плакатов</i></p> <p>На предыдущей стадии вы выявили важную тему, теперь можно уделить ей больше внимания. Разбейте команду на группы по 2–4 человека. Каждая группа подготовит плакат (на флипчарте) и представит его другим участникам. Если вы выявили несколько важных тем, пусть члены команды выберут, какую из них они хотят проработать. Проинструктируйте участников и задайте вопросы, которые помогут определиться с содержанием плакатов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Что конкретно происходит? В чём состоит проблема? - Почему / когда / как это произошло? - Кому выгодно текущее положение вещей? В чём заключается выгода? - Возможные решения (с плюсами и минусами) - Кто может повлиять на изменение ситуации? - ... любые важные дополнения... <p>Выделите 15–20 минут на обсуждение и подготовку плакатов. После этого соберитесь вместе, и пусть группы представят результаты (по две минуты на презентацию).</p>	<p>более 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка; • Обеспечивает групповую работу; • Подходит для новых команд.
--	-----------------------	---

Упражнения для этапа 4 «Выработка плана действий»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p>Увеличиваем шансы на успех <i>Делимся мнениями: как выполнить план и настроиться на победу</i></p> <p>Разделите флипчарт на четыре части: «Действие», «Мотивация», «Упрощение» и «Напоминание». В первом столбце запишите действия, которые команда хочет выполнить. Теперь зачитывайте действия и отвечайте на следующие вопросы: Мотивация — Что может побудить нас выполнить это действие? Примеры: «Джейн увидит результат и оставит отзыв на следующей ретроспективе» или «Будем делать так всю неделю, а в пятницу наградим себя походом в кафе»</p> <p>Упрощение — Как упростить выполнение действия? Пример: Чтобы «привлечь Саймона к участию в планёрках», можно «придвинуть доску задач ближе к его рабочему месту».</p> <p>Напоминание — Как не забыть об этом действии? Примеры: «Ричард создаст напоминание в Google Календаре» или «Будем делать так каждый день после планёрки» Необязательно отвечать на все вопросы для каждого действия. Но если предложений не поступило, спросите команду, действительно ли они хотят выполнить это действие.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Дает возможность членам команды не участвовать; • Подходит для новых команд.
2.	<p>Шиворот-навыворот <i>Не виним других, а действуем</i></p> <p>Если команда склонна искать причины неудач на стороне и хочет, чтобы менялись в первую очередь другие, попробуйте это упражнение. Нарисуйте на доске «картинную раму» — прямоугольник, а внутри него ещё один. Повесьте в раму все выявленные ранее жалобы и претензии. А теперь неожиданный поворот: объясните, что возможность изменений на внешней рамке зависит от усилий и действий команды. Попросите участников подумать, что они могут сделать. Поместите действия во внутренний прямоугольник (рядом с внешним стикером, к которому относится действие).</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка; • Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.

Упражнения для этапа 5 «Завершение ретроспективы»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p>Дверь отзывов - Числа <i>Всего за несколько минут получите отзыв о том, насколько участники довольны ретроспективой</i></p> <p>Приклейте на дверь стикеры с цифрами от 1 до 5. Объясните, что цифры представляют шкалу, где 5 означает прекрасно или отлично, а 1 - плохо. Когда ретроспектива подойдет к концу, попросите всех наклеить стикер около цифры, которая, по их мнению, наиболее точно отображает, насколько участник доволен ретроспективой. Стикер может быть как пустым, так и содержать комментарии или предложения по улучшению ретроспективы.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Обеспечивает анонимность участников; • Дает возможность членам команды не участвовать; • Подходит для новых команд.
2.	<p>Благодарность <i>Позвольте участникам команды поблагодарить друг друга</i></p> <p>Начните выражать искреннюю благодарность одному из участников. Похвала может относиться к любому действию или событию, которое например способствовало в решении проблем в команде или вам лично, ... Затем пригласите участников присоединиться и высказать благодарность или похвалу друг другу. Молчите некоторое время, чтобы создать небольшое напряжение и побудить участников к действию. Закончите, когда молчание длится больше 1 минуты и никто из участников больше не хочет высказаться.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Дает возможность членам команды не участвовать; • Подходит для новых команд.
3.	<p>Дверь отзывов - со смайликами <i>Узнайте уровень удовлетворенности с ретроспективой за минимальный срок, используя смайлики</i></p> <p>Нарисуйте ':)', ': ', и ':(' на листе бумаги и прикрепите его на дверь. Когда закончится ретроспектива, попросите участников, дать отзыв буквой 'X' под подходящим смайликом.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Обеспечивает анонимность участников; • Дает возможность членам команды не участвовать; • Подходит для новых команд.

4.	<p>Плюс & Дельта <i>Каждый участник записывает, что ему понравилось и чтобы ему хотелось изменить в ретроспективе</i></p> <p>Подготовьте флипчарт с двумя колонками. Назовите их соответственно 'Плюс' и 'Дельта'. Попросите каждого из участников команды записать один момент ретроспективы, который особенно понравился второй, который хотелось бы изменить (записать надо на двух разных карточках). Прикрепите карточки на флипчарте, то что понравилось в колонке 'Плюс' и соответственно, что нужно изменить, в колонке 'Дельта'. Просмотрите все карточки и уточните, если что-то непонятно. В случае, если некоторые пожелания противоречат друг другу, обратите особое внимание на эти карточки, и определите мнение большинства членов команды по каждому конкретному пожеланию.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Обеспечивает анонимность участников; • Дает возможность членам команды не участвовать; • Подходит для новых команд.
5.	<p>Покажи где ты стоишь. Окончание <i>Участники занимают позицию, отображающую их удовлетворенность в ретроспективе</i></p> <p>Создайте длинную линию на полу с помощью ленты. Отметьте один конец словом 'отлично', а другой 'плохо'. Пригласите участников встать на шкале отображая их удовлетворенность в ретроспективе. С точки зрения психологии, физически занять позицию сильно отличается простого высказывания. Это более 'реально'. Посмотрите упражнение #43 чтобы узнать как начать ретроспективу похожим упражнением.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Дает возможность членам команды не участвовать.
6.	<p>Рады и Удивлены <i>Узнайте, что обрадовало и что удивило участников ретроспективы</i></p> <p>Просто быстро по кругу опросите группу о том, что-либо удивило или обрадовало участников (или то и другое)</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Подходит для новых команд.
7.	<p>Выразите эмоции с помощью цветка <i>Каждый участник команды благодарит другого участника и дарит ему цветок</i></p> <p>Купите цветы, количество участников ретроспективы и цветов должно совпадать. Покажите цветы только в конце ретроспективы. Раздайте всем по цветку, чтобы каждый участник подарил свой цветок кому-то другому из команды в качестве благодарности.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы.

8.	<p>Вот оно что! <i>Игра с мячом для выявления скрытых эмоций</i></p> <p>Участники кидают друг другу мячик (например, мягкий куш-болл), делятся положительными эмоциями и рассказывают о полученных навыках. Перед началом игры ведущий задаёт вопрос, на который отвечает участник, поймавший мяч. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Назовите что-то одно, чему вы научились в ходе последней итерации - Расскажите, как кто-то сделал для вас что-то хорошее <p>В зависимости от вопроса в ходе игры можно выявить события, которые расстраивают или раздражают членов команды. Если услышите этот «звоночек», копайте глубже. Вопрос про «что-то хорошее» помогает завершить упражнение на позитивной ноте.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы.
9.	<p>Три в одном — Завершение: Все ли высказались? <i>Удовлетворённость ретроспективой, равная вовлеченность и настроение участников</i></p> <p>Нарисуйте координатную плоскость на флипчарте. Ось Y — это удовлетворённость результатом ретроспективы, а ось X показывает, насколько равномерно распределялось время на обмен мнениями между участниками (чем равномернее, тем ближе к правому краю оси). С помощью смайлов участники отмечают на плоскости уровень удовлетворённости ретроспективой относительно равномерности распределения времени. Обсудите ситуации, когда время распределялось неравномерно (а также неожиданные эмоции).</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы.
10.	<p>До победного конца <i>Какова вероятность, что действия из списка будут выполнены?</i></p> <p>Пусть каждый нарисует на стикере смайлик в соответствии со своим настроением. На флипчарте нарисуйте шкалу «Вероятность того, что мы выполним действия из списка». Поставьте 0% у левого края шкалы и 100% у правого. Попросите участников оценить степень своей уверенности в том, что команда доведёт задуманное до конца, и закрепить стикеры на шкале.</p> <p>Обсудите необычные результаты, к примеру, низкую уверенность или плохое настроение.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы.

11.	<p>Ты и я <i>Благодарим других членов команды и работаем над собой</i></p> <p>Нарисуйте на доске таблицу с двумя столбцами: «Спасибо!» и «Моё действие». Попросите участников написать по одному стикеру для каждого столбца: за что я хочу поблагодарить коллегу; что я хочу изменить в своём поведении во время следующей итерации. Это может быть что-то незначительное. Пусть каждый прокомментирует свои ответы и приклеит стикеры на доску.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Подходит для новых команд.
12.	<p>У меня замечательная команда <i>Признание достоинств команды</i></p> <p>Раздайте участникам бумагу и попросите написать: «У меня замечательная команда, потому что _____, и поэтому я чувствую себя _____».</p> <p>Каждый участник дописывает текст и ставит подпись внизу. Когда все закончат, развесьте листы на стене. Доброволец зачитывает записи, а остальные члены команды подбадривают его и хлопают. Проанализируйте результат и поделитесь наблюдениями. Сделайте фотографию на память о том, как здорово быть частью команды.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Дает возможность членам команды не участвовать; • Подходит для новых команд.