

### Упражнения для этапа 1 «Создание атмосферы»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p><b>Отзыв на Яндекс-Маркете</b>  <i>Напишите отзыв о прошедшей итерации в стиле Яндекс-Маркета</i></p> <p>Попросите участников написать короткий отзыв о прошедшей итерации в формате:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Заголовок</li> <li>- Содержание</li> <li>- Количество звезд по пятибалльной шкале</li> </ul> <p>Далее попросите зачитать свои отзывы. Оценки записывайте на флипчарт.</p> <p>Упражнение можно расширить на всю ретроспективу добавив вопросы: что бы вы порекомендовали на следующую итерацию, а что бы не стали рекомендовать.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>
2.	<p><b>Позитивная цель</b>  <i>Сформулируйте позитивную цель ретроспективы</i></p> <p>Вместо обсуждения проблем сфокусируйте группу на позитивных моментах через формулирование позитивной цели ретроспективы, например:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Давайте выясним как усилить наши сильные стороны процесса и командной работы</li> <li>- Давайте обсудим как расширить наш лучший опыт использования инженерных практик</li> <li>- Мы посмотрим на примеры отличного взаимодействия и найдем способы их тиражирования</li> <li>- Мы идентифицируем моменты наивысшей продуктивности в прошедшей итерации чтобы их было больше на следующей</li> </ul>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка;</li> <li>• Обеспечивает групповую работу;</li> <li>• Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>

## Упражнения для этапа 2 «Сбор информации»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p><b>Катер / Яхта</b>  <i>Проанализируйте что двигает вас вперед, а что тянет назад</i></p> <p>Нарисуйте на листе флипчарта катер с мощным мотором и большим тяжелым якорем. Попросите участников в тишине записать на стикерах что двигает команду вперед (мотор), а что тормозит и мешает (якорь). Каждая мысль на отдельном стикере. Попросите развесить стикеры на мотор и якорь соответственно. Зачитайте каждый и обсудите, каким образом усилить движущие и устранить сдерживающие факторы.</p> <p>Вариация: Иногда на рисунок добавляют айсберг, олицетворяющий предстоящие трудности, которые команда видит на своем пути.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>
2.	<p><b>С наилучшими пожеланиями</b>  <i>Составляем список целей обучения для команды</i></p> <p>Раздайте ручки и бумагу. Пусть каждый участник дополнит фразу: «Я желаю коллегам научиться...». (Держим в уме команду в целом, отдельных сотрудников называть не надо). Когда все закончат, запишите пожелания на доске в виде списка и посчитайте, сколько раз встречается тот или иной пункт. В качестве целей обучения выберите три пункта (которые встречаются чаще всего или которые выделит команда в ходе обсуждения).</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>
3.	<p><b>Анализ историй</b>  <i>Анализ всех историй обработанных командой и поиск возможных улучшений.</i></p> <p>Подготовка: соберите все истории обработанные во время итерации и возьмите их с собой на ретроспективу.</p> <p>В группе (до 10 человек) прочитайте каждую историю и обсудите, что было удачно, а что нет. Если история хорошо удалась, запишите почему. Если были сложности, обсудите, что можно сделать по-другому в следующий раз.</p> <p>Варианты: Вместо историй вы можете использовать обработанные дефекты, запросы или любую другую комбинацию заданий выполненных командой.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка;</li> <li>• Обеспечивает групповую работу.</li> </ul>

<p>4. <b>Подобное к подобному</b>  <i>Участники сопоставляют свои идеи Прекратить-Продолжать-Начать с карточками характеристик</i></p> <p>Эта активность основана на настольной игре 'Яблоки к яблокам', для более подробного описания игрового процесса обратитесь к описанию игры в интернете.</p> <p>Вам нужно подготовить 20 карточек с характеристиками, на которых написаны прилагательные: 'Самое время', 'Мило', 'Прекрасно', 'Это Огонь!', 'Опасно', 'Свежо', 'Рискованно', 'Креативно', 'Весело', 'Отвратительно', 'Великолепно', 'Смелая идея', и т.п.</p> <p>Попросите каждого участника сделать как минимум 9 карточек идей: 3 идеи что следует прекратить делать, 3 идеи что следует продолжать делать, 3 идеи что следует начать делать.</p> <p>Далее начинается игра. Выбирается первый судья. Судья берет из стопки первую карточку с характеристикой (например, 'Самое время'), показывает всем, а участники выкладывают на стол свою идею текстом вниз. Тот, кто выложил последним, забирает идею обратно и в текущем раунде не участвует. Судья перемешивает идеи, переворачивает текстом вверх, и выбирает ту, которая наиболее подходит под карточку характеристики. Автор победившей идеи получает карточку характеристики в качестве бонуса. И использованные идеи убираются со стола и далее в игре не участвуют. Далее роль судьи передается следующему участнику и начинается следующий раунд. Игра заканчивается, когда у участников заканчиваются карточки идей. Побеждает участник, собравший наибольшее количество карточек характеристик. После игры проведите дебрифинг.</p>	<p>более 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка.</li> </ul>
---	-----------------------	---

<p>5. <b>Приоритетный принцип</b>  <i>Обсудите 12 принципов аджайл и выберите один для проработки</i></p> <p>Распечатайте принципы Аджайл-манифеста на карточках, по одному на каждой. Большую команду разбейте на группы и выдайте им по набору карточек с принципами.</p> <p>Объясните, что принципы надо расположить в соответствии с ответами на вопрос: «Многое ли требуется улучшить в отношении данного принципа?» Принцип, который представляет самое слабое место команды, должен оказаться вверху списка.</p> <p>Начните с произвольного принципа, обсудите, что он означает и много ли улучшений требует, затем поместите его в центр. Выберите следующий принцип, обсудите его значение и расположите на доске относительно первого принципа. Предложите положение, опираясь на групповое обсуждение, двигайтесь от исходной позиции, сравнивая принципы. Продолжайте в том же духе, пока не отсортируете все карточки.</p> <p>Теперь посмотрите на самую верхнюю карточку: вероятно, это и есть самый важный принцип, требующий безотлагательного внимания. Что команда думает на этот счёт? Участники по-прежнему единодушны? По какой причине изменения в первую очередь требуются в этой области? Надо ли ещё раз сравнить этот принцип со вторым или третьим в списке? Если бы сейчас кто-то отдал предпочтение второму принципу, то почему?</p>	<p>более 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка;</li> <li>• Обеспечивает групповую работу;</li> <li>• Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>
<p>6. <b>Agile чеклист</b>  <i>Проверьте себя на соответствие Agile чеклисту</i></p> <p>Распечатайте чеклист, который лучше всего поможет команде идентифицировать зоны роста. Например:          Отличный Scrum чеклист от Хенрика Книберга          - Чеклист по инженерным agile практикам          - Nokia тест          - 12 принципов Agile манифеста</p> <p>Пройдитесь с командой по чеклисту. Обсудите где вы находитесь сейчас и в правильном ли направлении двигаетесь.</p> <p>Это упражнение хорошо подходит когда итерация прошла гладко без инцидентов.</p>	<p>до 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка;</li> <li>• Обеспечивает групповую работу;</li> <li>• Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>

7.	<p><b>Очистить почтовый ящик</b>  <i>Просмотрите все заметки, собранные во время итерации</i></p> <p>Установите 'ретроспективный почтовый ящик' в начале итерации. Всякий раз, когда что-то значительное случается или у кого-то есть идея для улучшения, они пишут это и кладут в ящик. (Альтернативно 'почтовый ящик' может быть хорошо видимым местом куда приклеивают записки. Это может спровоцировать обсуждение в ходе итерации.)          Пройдите по всем заметкам и обсудите их.          Почтовый ящик отлично подходит для длительных итераций и забывчивых команд.</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> <li>• Обеспечивает групповую работу;</li> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>
8.	<p><b>Карта потока создания ценности</b>  <i>Нарисуйте карту потока создания ценности для процесса итерации</i></p> <p>Объясните на примере, что такое карта потока создания ценности. Попросите команду нарисовать карту потока создания ценности с точки зрения одной пользовательской истории. При необходимости разбейте участников на группы и помогайте в процессе. Проанализируйте готовую карту. Обратите внимание на наличие задержек, на слабые места и проблемные зоны.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка;</li> <li>• Обеспечивает групповую работу;</li> <li>• Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>

<p>9. <b>Ретросвадьба</b>  <i>Старое, новое, чужое, голубое</i></p> <p>По древней английской традиции в день свадьбы у невесты должно быть несколько вещей: старая, новая, чужая и голубая. Общеизвестно, что в Англии голубой цвет символизирует грусть и печаль. Попросите членов команды вспомнить примеры для каждой категории:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Старое Положительный отзыв или конструктивная критика о сложившейся практике</li> <li>- Новое Положительный отзыв или конструктивная критика о текущих экспериментах</li> <li>- Чужое Инструмент / подход, который вы переняли у другой команды или нашли в интернете и хотите опробовать на практике</li> <li>- Голубое Сдерживающий фактор или источник огорчения</li> </ul> <p>По одному примеру на стикер. Действует только одно правило: участник, вспомнивший пример для категории «голубое», обязательно должен добавить положительный комментарий в любую другую категорию. Участники закрепляют стикеры в соответствующих столбцах на доске и кратко комментируют свои ответы.</p>	<p>до 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>
--	--------------------	--

### Упражнения для этапа 3 «Формирование понимания»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p><b>Матрица обучения</b>  <i>Мозговой штурм по 4-м категориям для быстрого выявления проблем</i></p> <p>После завершения этапа 'Сбор данных' нарисуйте 4 квадрата на белой доске или на листе флипчарта с заголовками ':)', ':(, 'Идея!', и 'Благодарность'. Раздайте участникам стикеры.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Участники могут писать свои мысли в любой квадрант. Каждая отдельная мысль на отдельном стикере.</li> <li>- Сгруппируйте стикеры.</li> <li>- Проведите голосование точками за наиболее важные мысли (6-9 точек на человека).</li> </ul> <p>Получившийся список является отправной точкой для следующего этапа: 'Разработка плана действий'.</p>	до 20 минут	<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>
2.	<p><b>Коллективный поиск идей</b>  <i>Мозговой штурм для интровертов: записываем идеи</i></p> <p>Задайте участникам вопрос: «Какие действия надо предпринять во время следующей итерации, чтобы добиться улучшений?» Раздайте бумагу и ручки. Участники начинают записывать идеи. Через три минуты каждый участник передаёт свой лист соседу слева и продолжает писать на листе, полученном от соседа справа. Когда поток свежих идей иссякнет, участник может дополнять идеи, которые уже записаны на бумаге. Правила: негативные комментарии запрещены; каждую идею участник записывает только один раз. (Одну и ту же идею могут предложить разные люди).</p> <p>Передавайте бумагу раз в три минуты, чтобы каждый лист побывал у всех участников. Попросите участников обменяться листами в последний раз. Затем надо зачитать идеи и выбрать три самые популярные. Запишите выбранные идеи на флипчарте, чтобы поработать с ними на следующей стадии.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Обеспечивает анонимность участников;</li> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>
3.	<p><b>Игра в совершенство</b>  <i>Что сделает следующую итерацию совершенной (на 10 баллов из 10)?</i></p> <p>Разделите флипчарт на 2 колонки: узкая колонка 'Оценка' и широкая 'Улучшения'. Каждый оценивает прошедшую итерацию по шкале от 1 до 10. После чего группа должна предложить улучшения, которые сделают следующую итерацию идеальной (10 баллов из 10).</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Обеспечивает групповую работу.</li> </ul>

<p>4. <b>Мозговой штурм / фильтрация</b>  <i>Сгенерируйте множество идей и отфильтруйте их согласно критериям</i></p> <p>Изложите цель и правила проведения мозгового штурма: Сперва генерируем как можно больше новых идей, и только потом фильтруем.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Дайте участникам 5-10 минут чтобы записать свои идеи.</li> <li>- Сбор идей организуйте по кругу по одной от человека. Повторяйте пока все идеи не окажутся на листе флипчарта.</li> <li>- Попросите участников составить список возможных критериев (например: стоимость, трудоемкость, сложность, инновационность и т.п.) и попросите выбрать 4.</li> <li>- Выберите идеи удовлетворяющие всем 4-м критериям.</li> <li>- Какие идеи команда возьмет в работу? Кто из участников испытывает уверенность относительно хотя бы одной идеи? Если нет - выберите идеи путем голосования большинством.</li> </ul> <p>Выбранные идеи переходят на следующий этап ретроспективы: 'Разработка плана действий'.</p>	<p>более 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка.</li> </ul>
<p>5. <b>Анализ силового поля</b>  <i>Анализ факторов, которые способствуют или препятствуют выполнению инициативы</i></p> <p>Обозначьте тему, которую собираетесь проработать с командой (например, процессы внедрения, парное программирование, критерии готовности). Разбейте команду на группы по 3–4 человека. Дайте 5–7 минут на составление списка факторов, движущих сил и действий, имеющих отношение к теме. По очереди подходите к каждой группе. Пусть участники предлагают по одному ответу и вешают стикеры в силовое поле — и так до тех пор, пока все группы не ответят. Сгруппируйте ответы и удалите повторы. Выполните два последних шага ещё раз и обсудите факторы, которые мешают добиться успеха или снижают эффективность. Проанализируйте ответы. При необходимости дополните.</p> <p>Путём голосования выберите самые важные факторы: каждый участник получает четыре голоса — два на положительные и два на сдерживающие факторы. Подсчитайте голоса и отметьте ведущие факторы (2+2) большими стрелками. Выделите 15–20 минут на мозговой штурм, чтобы понять, как укрепить движущие факторы и ослабить влияние сдерживающих факторов.</p>	<p>более 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка;</li> <li>• Обеспечивает групповую работу;</li> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>



6.	<p><b>Вспомнить будущее</b>  <i>Представьте что ваша следующая итерация будет идеальной. Как это будет? Что вы будете делать?</i></p> <p>Представьте себе, что вы можете путешествовать во времени. Вы отправляетесь в день окончания следующей итерации и видите, что это была самая лучшая и самая продуктивная итерация из всех, что когда-то были. Как бы вы это описали? Что вы там увидели бы?'. Дайте команде немного времени представить это и записать ключевые слова. Затем позвольте каждому из участников описать свою версию идеальной итерации. Пусть участники так же ответят на вопрос 'Что мы изменили, чтобы достичь такого продуктивного и успешного уровня работы в итерации?' Запишите ответы на карточках, чтобы использовать их в следующей фазе ретроспективы.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Обеспечивает групповую работу;</li> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>
----	--	----------------	--

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

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p><b>Выжимка</b>  <i>Сведите все возможные действия к двум, которые команда возьмет в работу</i></p> <p>Раздайте стикеры и маркеры. Попросите каждого записать два улучшения, которые он хочет попробовать на следующей итерации. Попросите писать максимально конкретно в соответствии с концепцией SMART. Далее участники объединяются в пары, и каждая пара должна из 4-х улучшений выбрать 2 наилучших. Затем пары объединяются в группы по 4 человека и снова выбирают 2 из 4-х. Затем группы по 8 человек. После соберите победившие идеи и общим голосованием выберите финальные 2.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка;</li> <li>• Обеспечивает групповую работу;</li> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>

<p>2. <b>Коктейльная вечеринка</b>  <i>Действия: активное выявление, обсуждение, прояснение и расстановка приоритетов</i></p> <p>Участники записывают на карточках по одному действию, которое, по их мнению, важно выполнить — чем конкретнее (по критериям SMART), тем лучше. Затем все распределяются по парам и начинают беседовать, как на коктейльной вечеринке. Каждая пара обсуждает действия из своих карточек. На беседу отводится по одной минуте. Каждая пара распределяет пять очков между двумя карточками. Чем важнее действие, тем больше очков получает карточка. Проведите от трёх до пяти раундов (в зависимости от размера группы). В конце участники подсчитывают, сколько баллов набрала каждая карточка. Карточки распределяются по количеству очков, и команда решает, что можно сделать в ходе следующей итерации, начиная с действий, набравших большее количество баллов.</p> <p>Примечание: Возможно, вы захотите перемешать карточки перед первой беседой и между раундами. Таким образом, участники не смогут повлиять на распределение очков в своих интересах.</p>	<p>более 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Обеспечивает анонимность участников.</li> </ul>
<p>3. <b>Что почём</b>  <i>Команда назначает цены на действия</i></p> <p>Повесьте на флипчарт список возможных действий. Рядом нарисуйте графу с заголовком «Ценность (в долларах)». Команде предстоит «потратить» 100 (виртуальных) долларов на пункты из списка. Чем важнее действие, тем дороже оно стоит. Чтобы сделать упражнение более увлекательным, подготовьте бумажные деньги из настольной игры, например, из «Монополии».</p> <p>Пусть участники согласовывают стоимость действий. Когда все деньги будут потрачены, обсудите 2–3 самых дорогих пункта из списка.</p>	<p>более 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Обеспечивает анонимность участников.</li> </ul>

4.	<b>SMART-задачи</b> <i>Сформулируйте конкретный и измеримый план действий</i>  Презентуйте группе концепцию SMART-задач: Specific (конкретная), Measurable (измеримая), Attainable (достижимая), Relevant (актуальная), Timely (ограничена во времени). Приведите примеры SMART и НЕ-SMART задач. НЕ-SMART: 'Нужно прорабатывать истории перед взятием в спринт'. SMART: 'Перед взятием в спринт мы будем прорабатывать истории, обсуждая их вместе с Product Owner'ом каждую среду в 9:00 утра'. Сформируйте малые группы вокруг рассматриваемых вопросов. Задача группы - определить 1-5 конкретных шагов для решения поставленной задачи. Попросите группы презентовать свои результаты. Все участники должны подтвердить, что предложенные шаги соответствуют концепции SMART. При необходимости доработайте и подтвердите.	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка;</li> <li>• Обеспечивает групповую работу;</li> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>
5.	<b>Открытый список дел</b> <i>Участники предлагают и берут ответственность за действия</i>  Подготовьте флипчарт с 3 колонками 'Что', 'Кто' и 'Когда'. Спросите участников одного за другим, что они хотят сделать для улучшения команды. Запишите действие, договоритесь о том 'когда' оно должно быть сделано и попросите участника вписать своё имя. Если кто-то предлагает действие для всей команды, то он должен договориться со всеми, чтобы они сами вписали своё имя.	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Нет особенностей</li> </ul>
6.	<b>Круги и суп / Области влияния</b> <i>Участники создают список действий в зависимости от того, как они могут влиять на ситуацию.</i>  Приготовьте флип чарт с 3 концентрическими кругами, каждый круг должен быть достаточно большим, чтобы вместить в себя несколько стикеров. Назовите внутренний круг 'Команда контролирует - Действие', средний 'Команда влияет - Рекомендованное действие' и самый большой 'Суп - Реакция команды', (В данном случае 'Суп' означает более широкую структуру, которая включает в себя команду, например сама организация, или влияет на решения команды) Расположите стикеры с выводами, информацией и проблемами из предыдущей фазы в соответствующие круги. Участники записывают возможные действия, работая в парах. Предложите парам сконцентрировать свое внимание на тех проблемах, которые находятся в их круге влияния. Каждая пара приклеивает стикер с возможным действием около самой проблемы и представляет его команде. Договоритесь с помощью дискуссии или голосования, какие из действий команда испробует в ближайшее время.	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка;</li> <li>• Обеспечивает групповую работу;</li> <li>• Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>

### Упражнения для этапа 5 «Завершение ретроспективы»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p><b>Поток признания</b>  <i>Послушайте что другие говорят о вас за вашей спиной - и только хорошее!</i></p> <p>Сформируйте группы по 3 человека. В каждой группе 2 человека садятся лицом друг к другу, а третий садится к ним спиной, следующим образом: &gt;^&lt;. Сидящие лицом к лицу обсуждают третьего в течении 2-х минут, и говорят только хорошее. Если была высказана положительная характеристика, то запрещается далее приуменьшать её. Например:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Пётр качественно делает свою работу</li> <li>- Да, почти всегда его работа качественная</li> </ul> <p>Проведите 3 раунда, чтобы каждый в группе побывал в роли слушателя.</p>	до 20 минут	Нет особенностей
2.	<p><b>Помогает, Мешает, Гипотеза</b>  <i>Получите конкретный отзыв о том, как вы содействуете команде</i></p> <p>Подготовьте 3 флипчарта с названиями 'Помогает', 'Мешает', и 'Гипотеза' (предложения о том, что можно попробовать). Попросите участников помочь вам развиваться в профессиональном смысле и улучшать свои навыки ведущего ретроспективы. Участники пишут на стикерах свои отзывы и имена, чтобы вы потом могли им задать уточняющие вопросы.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Дает возможность членам команды не участвовать;</li> </ul> <p>Подходит для новых команд.</p>
3.	<p><b>Памятка себе</b>  <i>Помним о своих хороших намерениях</i></p> <p>Мысленно вернувшись к прошлым обсуждениям, участники делают памятку для самих себя о том, что им бы хотелось изменить в собственном поведении в ходе следующей итерации. Это упражнение на самоанализ — участники не делятся результатами с группой. Каждый участник забирает свой стикер и вешает у себя на рабочем месте.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Обеспечивает анонимность участников;</li> <li>• Дает возможность членам команды не участвовать;</li> </ul> <p>Подходит для новых команд.</p>