**Упражнения для этапа 1 «Создание атмосферы»**

Для данного этапа, к сожалению, не найдено упражнений. Предлагаем Вам рассмотреть возможность пропустить данный этап и сократить ретроспективу до 4х этапов.

**Упражнения для этапа 2 «Сбор информации»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Упражнение** | **Длительность** | **Особенности** |
|  | **Катер / Яхта**  *Проанализируйте что двигает вас вперед, а что тянет назад*  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.  Вариация: Иногда на рисунок добавляют айсберг, олицетворяющий предстоящие трудности, которые команда видит на своем пути. | до 20 минут | * Требуются дополнительные материалы; * Подходит для новых команд; |
|  | **С наилучшими пожеланиями**  *Составляем список целей обучения для команды*  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). | до 20 минут | * Требуются дополнительные материалы; * Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах; |
|  | **Подобное к подобному**  *Участники сопоставляют свои идеи Прекратить-Продолжать-Начать с карточками характеристик*  Эта активность основана на настольной игре 'Яблоки к яблокам', для более подробного описания игрового процесса обратитесь к описанию игры в интернете.  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.  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. 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. 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. | более 20 минут | * Требуются дополнительные материалы; * Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка; |
|  | **Приоритетный принцип**  *Обсудите 12 принципов аджайл и выберите один для проработки*  Распечатайте принципы Аджайл-манифеста на карточках, по одному на каждой. Большую команду разбейте на группы и выдайте им по набору карточек с принципами.  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.  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.  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? | более 20 минут | * Требуются дополнительные материалы; * Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка; * Обеспечивает групповую работу; * Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах; |

**Упражнения для этапа 3 «Формирование понимания»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Упражнение** | **Длительность** | **Особенности** |
|  | **Матрица обучения**  *Мозговой штурм по 4-м категориям для быстрого выявления проблем*  После завершения этапа 'Сбор данных' нарисуйте 4 квадрата на белой доске или на листе флипчарта с заголовками ':)', ':(', 'Идея!', и 'Благодарность'. Раздайте участникам стикеры.  - Участники могут писать свои мысли в любой квадрант. Каждая отдельная мысль на отдельном стикере.  - Сгруппируйте стикеры.  - Проведите голосование точками за наиболее важные мысли (6-9 точек на человека).  Получившийся список является отправной точкой для следующего этапа: 'Разработка плана действий'. | до 20 минут | * Требуются дополнительные материалы; * Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка; * Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах; |
|  | **Коллективный поиск идей**  *Мозговой штурм для интровертов: записываем идеи*  Задайте участникам вопрос: «Какие действия надо предпринять во время следу-ющей итерации, чтобы добиться улучшений?» Раздайте бумагу и ручки. Участни-ки начинают записывать идеи. Через три минуты каждый участник передаёт свой лист соседу слева и продолжает писать на листе, полученном от соседа справа. Ко-гда 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).  Передавайте бумагу раз в три минуты, чтобы каждый лист побывал у всех участ-ников. 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. | более 20 минут | * Требуются дополнительные материалы; * Обеспечивает анонимность участников; * Подходит для новых команд; |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Упражнение** | **Длительность** | **Особенности** |
|  | **Выжимка**  *Сведите все возможные действия к двум, которые команда возьмет в работу*  Раздайте стикеры и маркеры. Попросите каждого записать два улучшения, которые он хочет попробовать на следующей итерации. Попросите писать максимально конкретно в соответствии c 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. | более 20 минут | * Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка; * Обеспечивает групповую работу; * Подходит для новых команд; |
|  | **Коктейльная вечеринка**  *Действия: активное выявление, обсуждение, прояснение и расстановка приоритетов*  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.  Примечание: Возможно, вы захотите перемешать карточки перед первой беседой и между раундами. Таким образом, участники не смогут повлиять на распределение очков в своих интересах. | более 20 минут | * Требуются дополнительные материалы; * Обеспечивает анонимность участников; |
|  | **Что почём**  *Команда назначает цены на действия*  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».  Пусть участники согласовывают стоимость действий. Когда все деньги будут потрачены, обсудите 2–3 самых дорогих пункта из списка. | более 20 минут | * Требуются дополнительные материалы; * Обеспечивает анонимность участников; |

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

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Упражнение** | **Длительность** | **Особенности** |
|  | **Поток признания**  *Послушайте что другие говорят о вас за вашей спиной - и только хорошее!*  Сформируйте группы по 3 человека. В каждой группе 2 человека садятся лицом друг к другу, а третий садится к ним спиной, следующим образом: >^<. 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:  - Пётр качественно делает свою работу  - Да, почти всегда его работа качественная  Проведите 3 раунда, чтобы каждый в группе побывал в роли слушателя. | до 20 минут | Нет особенностей |