

INTRODUZIONE A SCRUM

GO8 INFORMATHEK



Elenia Greppi 0512103544
Carmine Cristian Cruoglio 0522501016
Maria Giovanna Albanese 0522501356
Paolo Panico 0522501065

A cura di
Prof.ssa Filomena Ferrucci



CLASSE DI RIFERIMENTO

ISTITUTO TECNICO

TECNOLOGICO

QUARTO ANNO



La lezione è collocata alla fine dell'anno scolastico

Composta da 20 alunni

PREREQUISITI

LA CLASSE DEVE:



SAPER
REALIZZARE
PROGETTI

GLI STUDENTI
SANNO
REALIZZARE
UN PROGETTO
SOFTWARE DI
PICCOLE/MEDIE
DIMENSIONI.



CONOSCENZE DI
BASE SULLA
GESTIONE SOFTWARE

GLI ALUNNI
CONOSCONO LE
NOZIONI BASE DELLA
GESTIONE SOFTWARE
E NE HANNO
COMPRESO
L'IMPORTANZA.



CONOSCENZE DEL
PACCHETTO OFFICE

GLI STUDENTI HANNO
ACQUISITO DURANTE
LE LEZIONI
PRECEDENTI TUTTE LE
CONOSCENZE
NECESSARIE PER
POTER UTILIZZARE IL
PACCHETTO OFFICE,
UTILE DURANTE LE
FASI DI SCRUM.

CONOSCENZE

- Acquisire una profonda comprensione dello Scrum Framework - teoria, buone pratiche, ruoli, regole, valori.
- Comprendere il ruolo dello Scrum Master e le interazioni con membri dello Scrum Team e gli stakeholder.
- Padroneggiare i principi di Scrum per comprendere meglio la loro applicazione sul campo.



OBIETTIVI FORMATIVI

ABILITÀ

- Costruire un team di sviluppo efficace con un mix appropriato di competenze ed esperienza.
- Saper lavorare in gruppo.
- Scoprire come facilitare gli Scrum Events e rimuovere gli ostacoli ai progressi dello Scrum Team.
- Promuovere l'adozione del framework Scrum per uno sviluppo più efficace di prodotti e soluzioni.

METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZATE



FLIPPED CLASSROOM

La lezione si svolge in modalità "capovolta". A casa verranno seguite le lezioni tramite brevi video ed in classe verranno rafforzati i concetti.



UTILIZZO DI SLIDE

Le slide saranno utilizzate come supporto per le attività di laboratorio.



SIMULAZIONE E ROLE PLAY

I ragazzi saranno continuamente stimolati alla discussione e si metteranno in gioco tramite le attività di gruppo.

IN PRECEDENZA...

PRIMA DELLA LEZIONE IN CLASSE, I RAGAZZI HANNO SEGUITO UNA SERIE DI STEP PER FAR SÌ CHE LA FLIPPED CLASSROOM FUNZIONI.

A casa lo studente ha seguito il video condiviso dal docente e ha appreso i concetti illustrati.

FASE .2

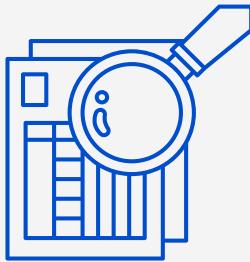
Inizio della lezione dedicata al RINFORZO.

è stato introdotto brevemente l'argomento motivando e incuriosendo gli studenti.

FASE.I

Lo studente ha risposto ad una serie di domande per verificare il corretto apprendimento.

FASE .3



ANALISI DEI RISULTATI DEI QUIZ

Verranno analizzate le risposte dei quiz svolti a casa per chiarire eventuali dubbi e sollevare eventuali discussioni.



SUDDIVISIONE DELLA CLASSE IN GRUPPI

La classe verrà suddivisa in gruppi equilibrati e verranno assegnati i ruoli.



UTILIZZO DEL FRAMEWORK SCRUM

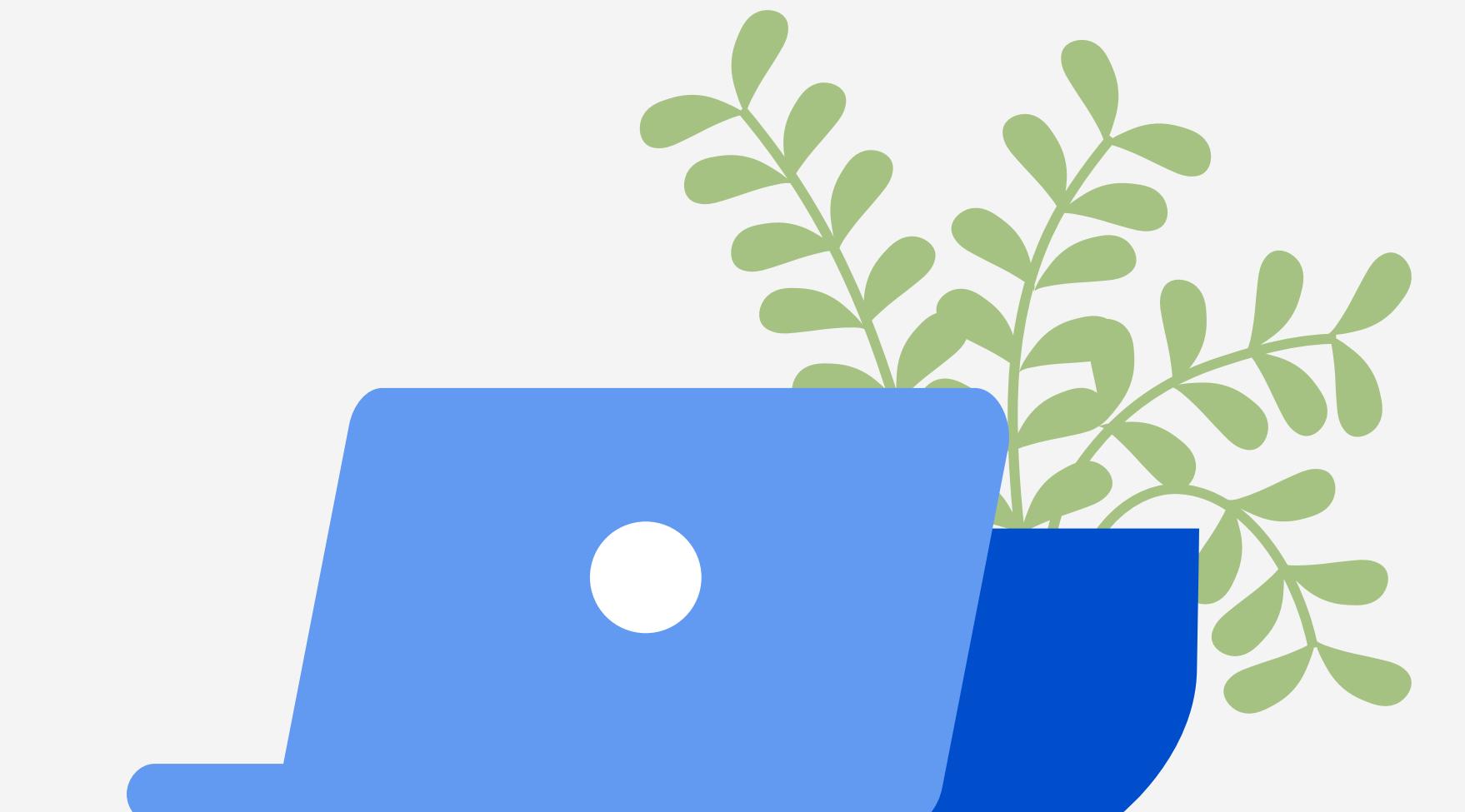
Gli studenti verranno sottoposti ad una sfida. Dovranno lavorare sull'auto-organizzazione e qualità del lavoro entro un determinato intervallo di tempo. Essi dovranno applicare i concetti teorici appresi nel video per simulare la realizzazione di un progetto software.



CONFRONTO E DISCUSSIONE

Gli ultimi minuti della lezione sono dedicati alla discussione, i ragazzi potranno esprimere giudizi e pareri su tale tecnica.

SCRIPT DELLA LEZIONE





I N T R O

A

S C R U M

FLIPPED CLASSROOM

Resoconto:

[https://www.youtube.com/watch?
v=Wku93RUALqc](https://www.youtube.com/watch?v=Wku93RUALqc)

- Quiz





AGENDA

Fasi

Backlog refinement 5 min

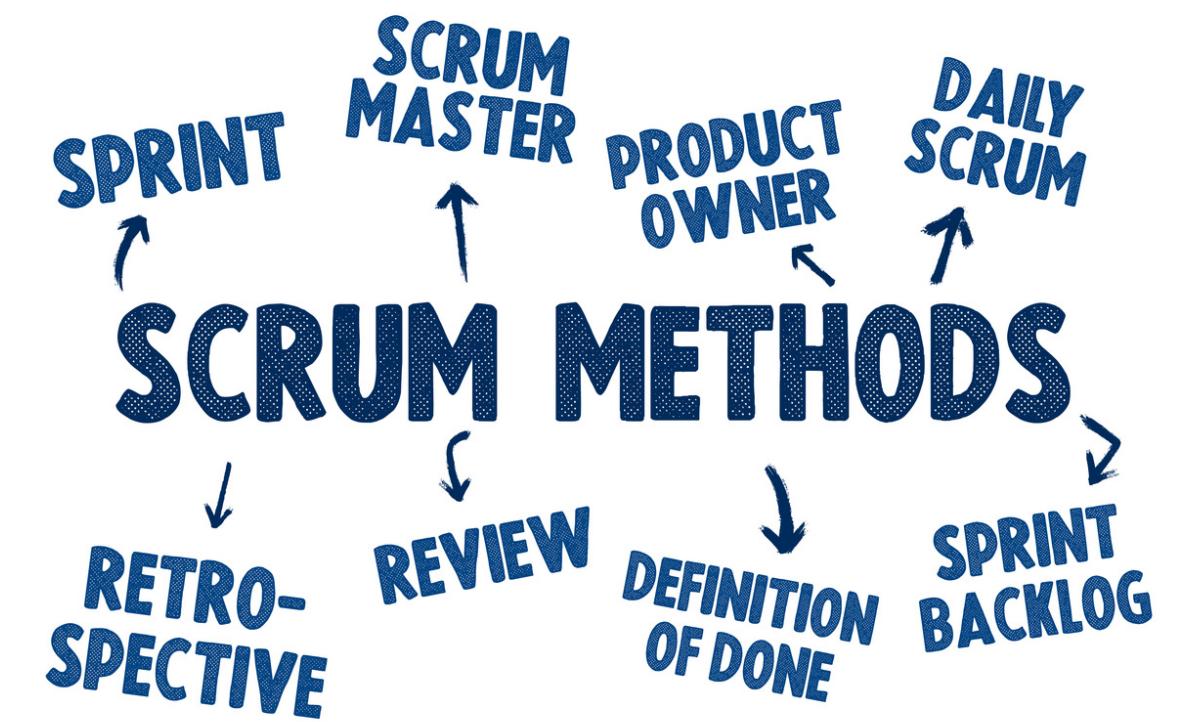
Sprint Planning 10 min

Sprint 10 min

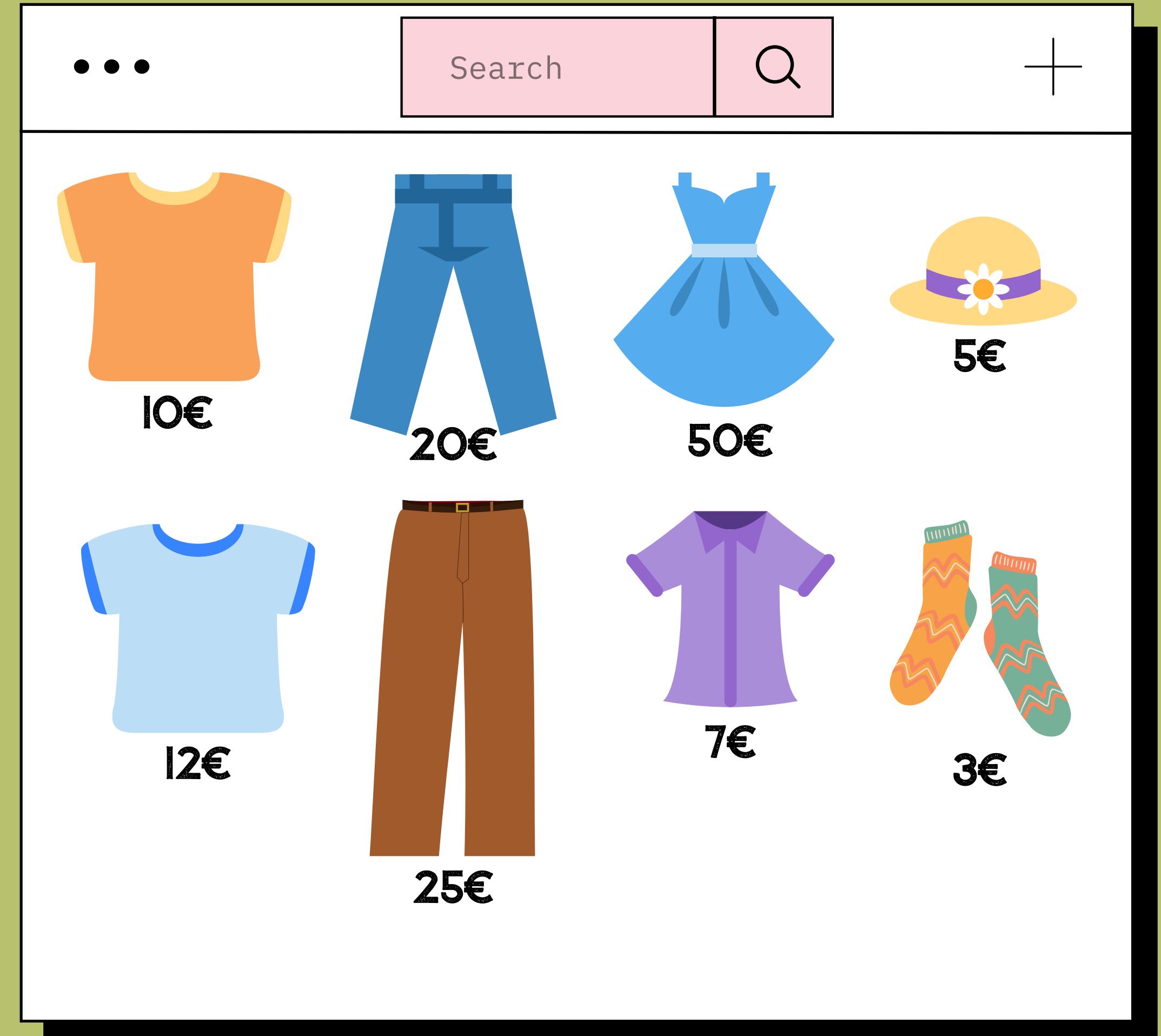
Daily Scrum 5 min

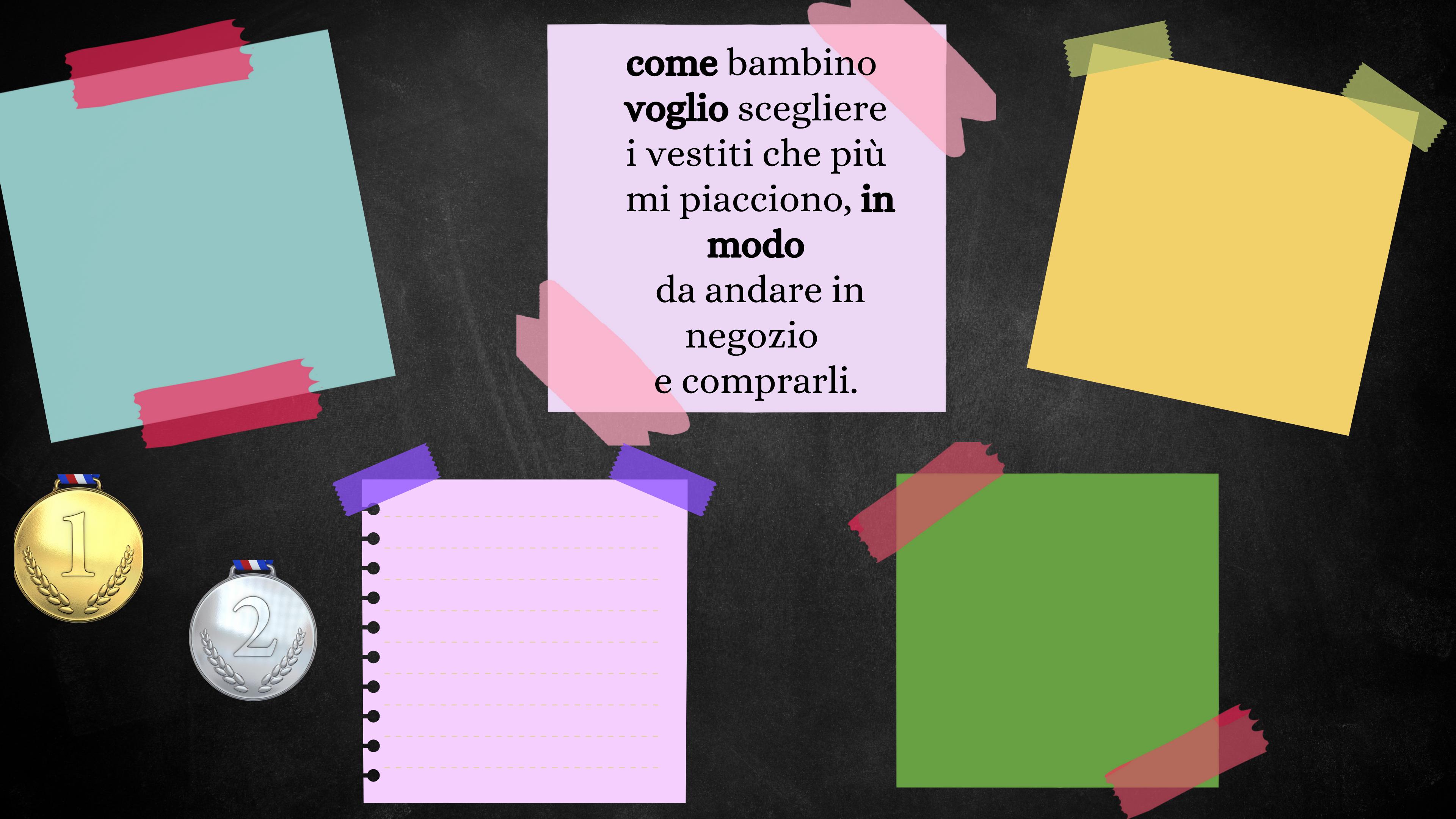
Sprint Review 15 min

Sprint Retrospective 5 min

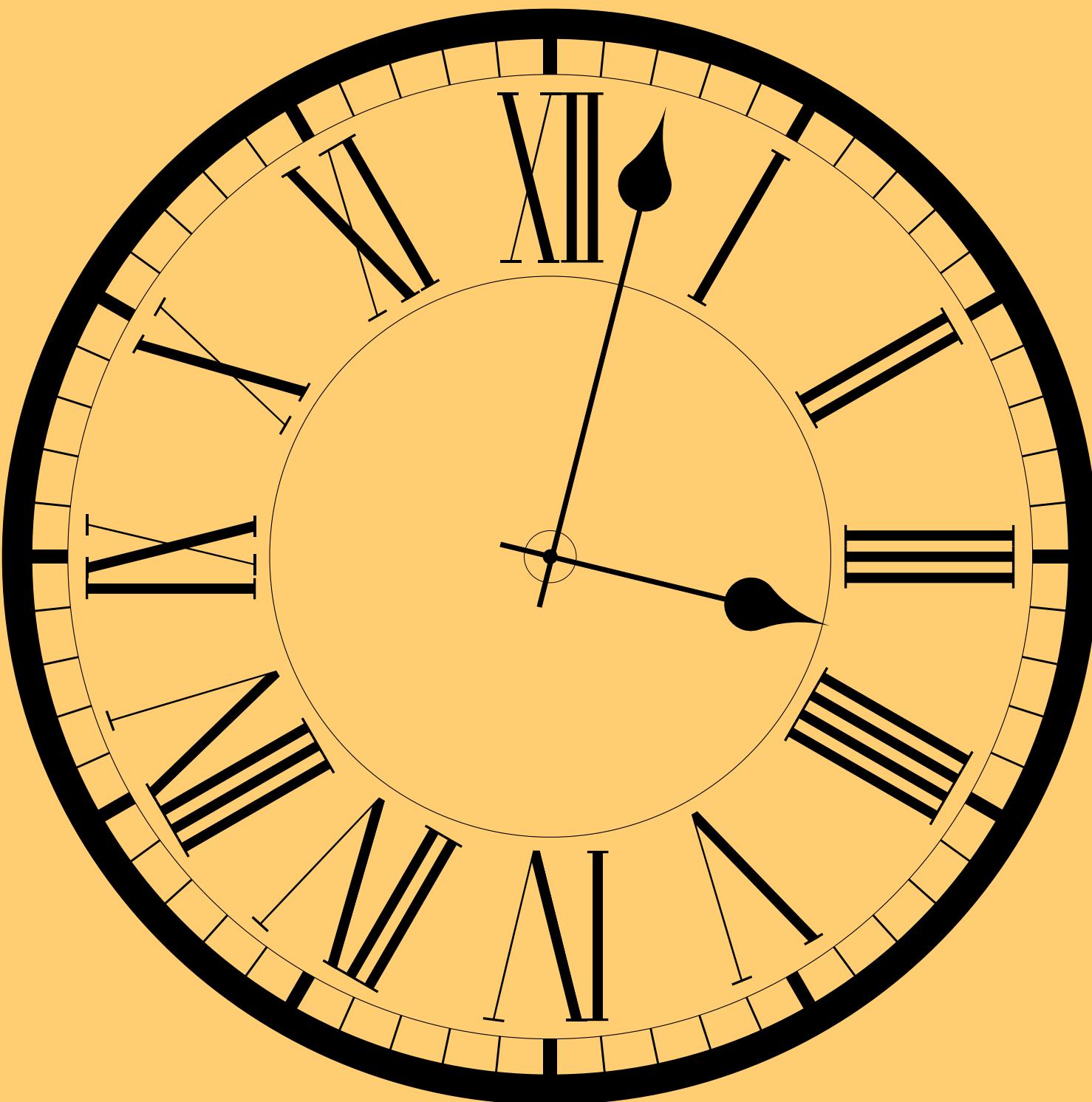


**REALIZZARE
UN SITO
VETRINA
DI UN
NEGOZIO DI
ABBIGLIAMENTO**





**come bambino
voglio scegliere
i vestiti che più
mi piacciono, in
modo
da andare in
negozi
e comprarli.**



...10 minuti...

Daily Scrum



Cosa ho fatto?



Cosa dovrò fare?



Quali ostacoli ho incontrato durante il percorso?

SPRINT REVIEW



SPRINT RETROSPECTIVE

ASPETTI
POSITIVI

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

ASPETTI
NEGATIVI

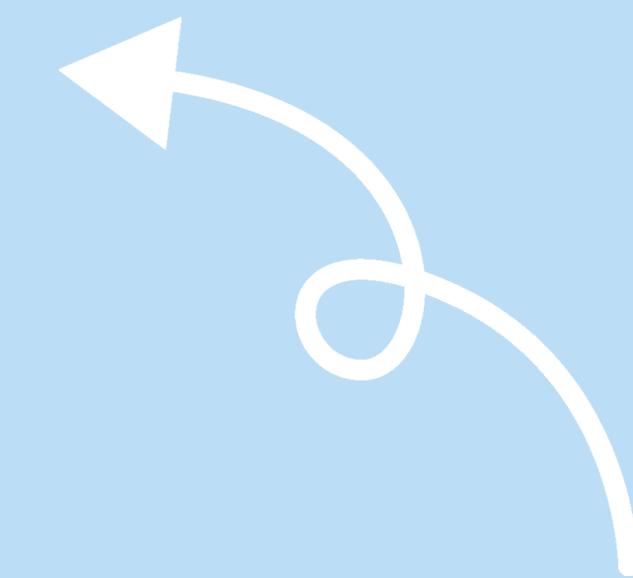
- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

PROPOSTE

- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____

COSA NE PENSATE?

QUIZ



SCAN ME



Grazie a tutti!

PRINCIPI DI APPRENDIMENTO

PRINCIPIO BROAD SKILLED

01

Ogni componente del team ha la possibilità di mettersi in gioco. I membri "**di talento**" aiutano gli altri nei momenti di difficoltà.

La classe viene divisa in piccoli gruppi al fine di includere tutti.

PRINCIPIO DELLE COLLABORAZIONE TRA TEAM

02

Incoraggiamo la collaborazione tra team per avere accesso ad una più ampia gamma di possibilità.

PRINCIPIO DELLA FIDUCIA

03

Viene data fiducia agli studenti mettendo da parte il controllo e lasciando gli studenti liberi di creare e di autovalutarsi(Retrospective). L'insegnante ha il ruolo di Coach e non di controllore.

PRINCIPIO DELL'AUTONOMIA

04

Gli studenti lavorano autonomamente, senza seguire determinate istruzioni.

Essi possono autogestirsi al fine di raggiungere l'obiettivo.

PRINCIPIO DEL DIVERTIMENTO

05

I ragazzi lavorano in un ambiente sereno e divertente. La "felicità" è richiesta per ottenere grandi risultati.

SVILUPPO PERSONALE

06

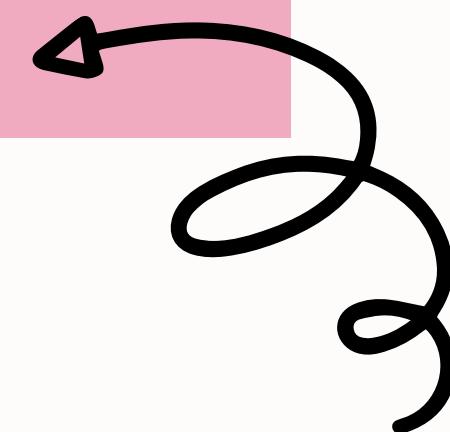
Gli alunni sviluppano non solo conoscenze in ambito informatico e aziendale ma crescono a livello personale e interpersonale, imparando a lavorare in gruppo ed a ottimizzare i tempi.

GRAZIE PER
L'ATTENZIONE!

'BYE BYE'

Vai alla presentazione

https://www.canva.com/design/DAFB_DP7fMjg/d44ewj5dnzebYQbPne-rOA/view?mode=prototype



CLICK HERE

Discorso Lezione SCRUM (slide 8-18)

Slide 1

Prof: Buongiorno ragazzi, come va?

(Breve discussione in cui viene attirata l'attenzione e vengono messi a proprio agio i ragazzi in vista della esercitazione di gruppo in classe).

Slide 2

Prof: La scorsa settimana avevamo iniziato a parlare del framework SCRUM e del suo utilizzo per lo sviluppo di prodotti, applicazioni e servizi. Ci eravamo lasciati con un breve video da studiare a casa e qualche domandina per fissare i concetti.

Spero proprio che vi sia piaciuto!

Bene ragazzi, i risultati del quiz non sono niente male, a parte qualche incertezza, sono contento che tutti abbiate recepito grossomodo il concetto.

Slide 3

Prof: Prima di cominciare la lezione di oggi vorrei descrivere, insieme a voi, tutte le fasi che compongono il framework SCRUM.

(Inizia una veloce discussione in cui il docente chiede alla classe una piccola definizione delle singole fasi, aiutandoli ove necessario)

Prof: Ci sono domande?

Alunni: (Si) Risposte e chiarimenti.

(No) Andiamo avanti.

Slide 4

Prof: Bene ragazzi, adesso che abbiamo rinfrescato la memoria sulle fasi del framework SCRUM, vorrei che vi divideste in gruppi da massimo quattro persone organizzando, in maniera autonoma, i vostri ruoli. Io sarò il product owner

Prof: L'obiettivo di oggi è *realizzare un sito vetrina di un negozio di abbigliamento*, utilizzando le nozioni teoriche del framework SCRUM che avete appreso.

Slide 5

Prof: Prima di cominciare il ciclo Scrum vorrei scrivere insieme a voi le User Stories per il nostro prodotto software. Un esempio potrebbe essere “**come** bambino **voglio** scegliere i vestiti che più mi piacciono **in modo** da andare in negozio e comprarli”.

Quali potrebbero essere le altre user Stories?

Alunno1: Potremmo aggiungere: “**come** utente **voglio** poter consultare le informazioni del sito **in modo** da poter contattare l’azienda in caso di necessità” (altri alunni fanno altre proposte)

Quali potrebbero essere le user stories con maggiore priorità? (gli alunni rispondono) (vengono divise le user stories fra i gruppi)

(Discussione con i vari team sul concetto di *Done* affinché la user story possa ritenersi completata. In questa fase i team, insieme al *Product owner* iniziano a valutare ed organizzare il tempo a disposizione per completare lo *Sprint*)

Prof: Ci sono domande?

Alunni: (Si) Risposte e chiarimenti.

(No) Potete cominciare!

Slide 6

(I vari team si mettono all’opera per completare lo *Sprint*. Il docente chiaramente resta a disposizione degli studenti, ma non supervisiona attivamente il lavoro prodotto in questa fase per dare spazio ai discenti)

Slide 7

Prof: Ora che avete tutti terminato il vostro Sprint, è tempo di passare al *Daily Scrum*.

(I team in maniera autonoma iniziano a rispondere alle tre domande fondamentali per questa fase e nel caso sorgessero dei problemi ne discutono con il loro *ScrumMaster* per cercare di risolverli)

Slide 8

Prof: Dato che non tutti i team hanno completato lo Sprint, c’è qualcuno che pensa di aver raggiunto la definizione di *Done* data all’inizio dell’esercitazione?

Alunni: (Si) Vengono alla cattedra.

(No) Viene sorteggiato un team per la fase di *Sprint review*.

(Il team mostra al *Product owner* e agli altri team il risultato ottenuto durante lo Sprint)

Slide 9

(Il team alla cattedra si cimenta nell'esaminare ciò che ha funzionato e cosa non, descrivendo gli aspetti positivi, quelli negativi e le probabili proposte per migliorare la produttività durante la prossima iterazione SCRUM)

Slide 10-11

Prof: Spero che la lezione di oggi sia stata interessante: per chi non ha completato l'esercitazione può farlo a casa tenendo conto di quelle che sono state le valutazioni fatte durante la fase di *Sprint Retrospective* dei vostri colleghi.

Vi lascio con due domande a risposta aperta per sapere cosa ne pensate di questo framework di lavoro e se questa modalità di lezione vi è piaciuta.

Prof: Ci vediamo la prossima volta. CIAO RAGAZZI!