

Reference Card Agile Practitioner Onderwijs

Beheersingsniveau: teams kunnen zelf en zelfstandig; ik heb teams geleerd hoe; ik heb systematisch en gestructureerd ... gedaan

Focus op: hoe heb je dit toegepast; waarom koos je voor deze aanpak; wat leverde het op; had je dit ook anders kunnen aanpakken
toetsing met synopsis en mondeling examen

Scrum in het onderwijs

Ik heb de Teams de Ceremonies stap voor stap aangeleerd

Teams kunnen zelf en zelfstandig het belang van Ceremonies duidelijk maken

Teams kunnen zelf en zelfstandig alle Ceremonies en instrumenten inzetten

Teams kunnen zelf en zelfstandig de zorgvuldige uitvoering van Ceremonies bewaken

Teams kunnen zelf en zelfstandig de principes van het Agile Manifesto voor Onderwijs zichtbaar en voelbaar in de klas maken

Teams

Teamvorming vindt systematisch en structureel plaats op basis van bewuste criteria (aanvullende kwaliteiten, betrouwbaarheid, leer strategieën enz.)

Teams steeds meer verantwoordelijkheid geven voor werkwijze en uitvoering van het werk

Teams zijn in staat methoden toe te passen om diepgaand leren te realiseren en persoonlijke ontwikkeling te stimuleren

Teams respecteren de Scrumwaarden en handelen ernaar (focus, moed, openheid, betrokkenheid en respect)

Teams kennen methoden om het beste uit hun team en zichzelf te halen

Teamleden stimuleren elkaar om dienstbaar te zijn aan hun team

Teams kunnen zelf en zelfstandig de Definition of Fun inzetten om de samenwerking te verbeteren

Teamleden kunnen zelf en zelfstandig hun Kaizen mindset bevorderen (ik vraag zelf feedback en verbeter mijzelf)

Teams lossen problemen zelf gestructureerd op

Prioriteren, plannen, opleveren, schatten

Teams kunnen zelfstandig of samen met Product Owner (Sprint)backlogs maken met aandacht voor leerdoelen (en niet alleen lesmateriaal)

Teamleden kunnen zelf en zelfstandig eigen leerdoelen een plek geven in de (Sprint)backlogs

Teams kunnen zelf en zelfstandig kwaliteitscriteria opnemen in Definition of Done

Teams kunnen zelf en zelfstandig Sprints logisch indelen en uitwerken in taken

Teams kunnen zelf en zelfstandig punten pokeren inzetten voor zicht op het werk en planning

Teams kunnen zelf en zelfstandig Burn Down Chart inzetten voor tijdbewaking

Teams kunnen zelf en zelfstandig hun werk voor oplevering testen met de Definition of Done

Teams kunnen zelf en zelfstandig tijd reserveren voor feedback en verbeteren

Teams hebben besef dat Sprint opleveringen waarde hebben voor het team (check van beheersing leerdoelen)

Teams hebben besef dat Sprint opleveringen waarde hebben voor stakeholder (open projecten)
Teams handelen bij opleveringen volgens het motto: deadline = deadline en gaan hier pro-actief mee om

Leren, feedback en verbeteren

Teams vinden zelf en zelfstandig verbeteren interessanter dan voldoen aan de normen
Teams kunnen zelf en zelfstandig hun Kaizen mindset verder ontwikkelen
Teams kunnen zelf en zelfstandig bij begin en einde van elke les een korte Stand-up doen en lossen problemen zoveel mogelijk zelf op
Teamleden en teams helpen zelf en zelfstandig elkaar en leren van elkaar
Teamleden waarderen feedback als waardevol voor de kwaliteit van hun werk en hun leerproces
Teams kunnen zelf en zelfstandig na elke oplevering snel (peer)feedback van goede kwaliteit geven
Teams kunnen zelf en zelfstandig reflecteren na elke Sprint op product (Review) en proces (Retro)
Teams kunnen zelf en zelfstandig effectieve werkvormen inzetten voor Review en Retro
Teams kunnen zelf en zelfstandig verbeteringen uitvoeren in de volgende Sprint
Teams en docent passen plan en werkwijze aan tijdens het project (voortschrijdend inzicht)
Teams kunnen zelf en zelfstandig differentieren binnen Scrum
Teams kunnen samen met de docent resultaten en leeropbrengsten monitoren

Persoonlijke ontwikkeling

Teamleden hebben meer zicht op hun eigen kwaliteiten
Teamleden ontdekken en ontwikkelen nieuwe kwaliteiten
Teamleden pakken taken op waar ze beter in willen worden
Teamleden leren van elkaars kwaliteiten
Teamleden werken aan persoonlijke leerdoelen (via Scrumbord)
Teams ondersteunen zelf de persoonlijke ontwikkeling van de teamleden

Rol van docent

Als Product Owner

Ben ik gericht op vakinhoudelijke leerdoelen, vaardigheden en persoonlijke ontwikkeling
Inspireer ik inhoudelijk waar waar mogelijk en ondersteun ik waar nodig
Bevorder ik samenwerkend leren
Bevorder ik effectieve leerstrategieën en diepgaand leren
Bevorder ik dat teams een Kaizen mindset ontwikkelen over samenwerken, leren en persoonlijke ontwikkeling
Coach ik teams op hun verbeterpunten uit de Review (zone van naaste ontwikkeling)

Zorg ik dat teams focussen op progressie en werk ik met positieve bekrachtiging
Monitor ik de leeropbrengsten

Als Super Scrum Master

Leer ik het Scrumproces zorgvuldig aan en en bewaak ik dit voortdurend
Ondersteun ik de Scrum Masters en teams
Geef ik steeds meer verantwoordelijkheid aan Scrum Masters en teams
Zorg ik dat teams een Kaizen mindset ontwikkelen over Scrum
Coach ik teams op hun actiepunt uit de Retro (zone van naaste ontwikkeling)
Ben ik een rolmodel t.a.v. samenwerken, leren, ontwikkelen, Kaizen mindset
Zorg ik dat teams feedback over Scrum proces en rol docent geven
Heb ik zichtbare verbeteringen aangebracht in Scrum proces en de rol van de docent
Kan ik grote impediments oplossen

Stakeholder (in open projecten)

Teams en docent samen informeren de stakeholder (opdrachtgever) over de gewenste betrokkenheid
Heb ik er voor gezorgd voor dat Teams IJsberg of Story Map inzetten om wensen van stakeholder te verkennen
Bevorder ik de effectieve samenwerking tussen team en stakeholder
Teams en docent samen monitoren de Stakeholder tevredenheid
(als alleen gesloten projecten uitgevoerd, dan kunnen toelichten)