

Laat teams excelleren

trainer

scrumatschool.nl

trainer@scrumatschool.nl

Programma

Scrum

Scrum Game

Scrum@school in de klas

Manifesto voor Agile onderwijs

Scrum@school for professionals

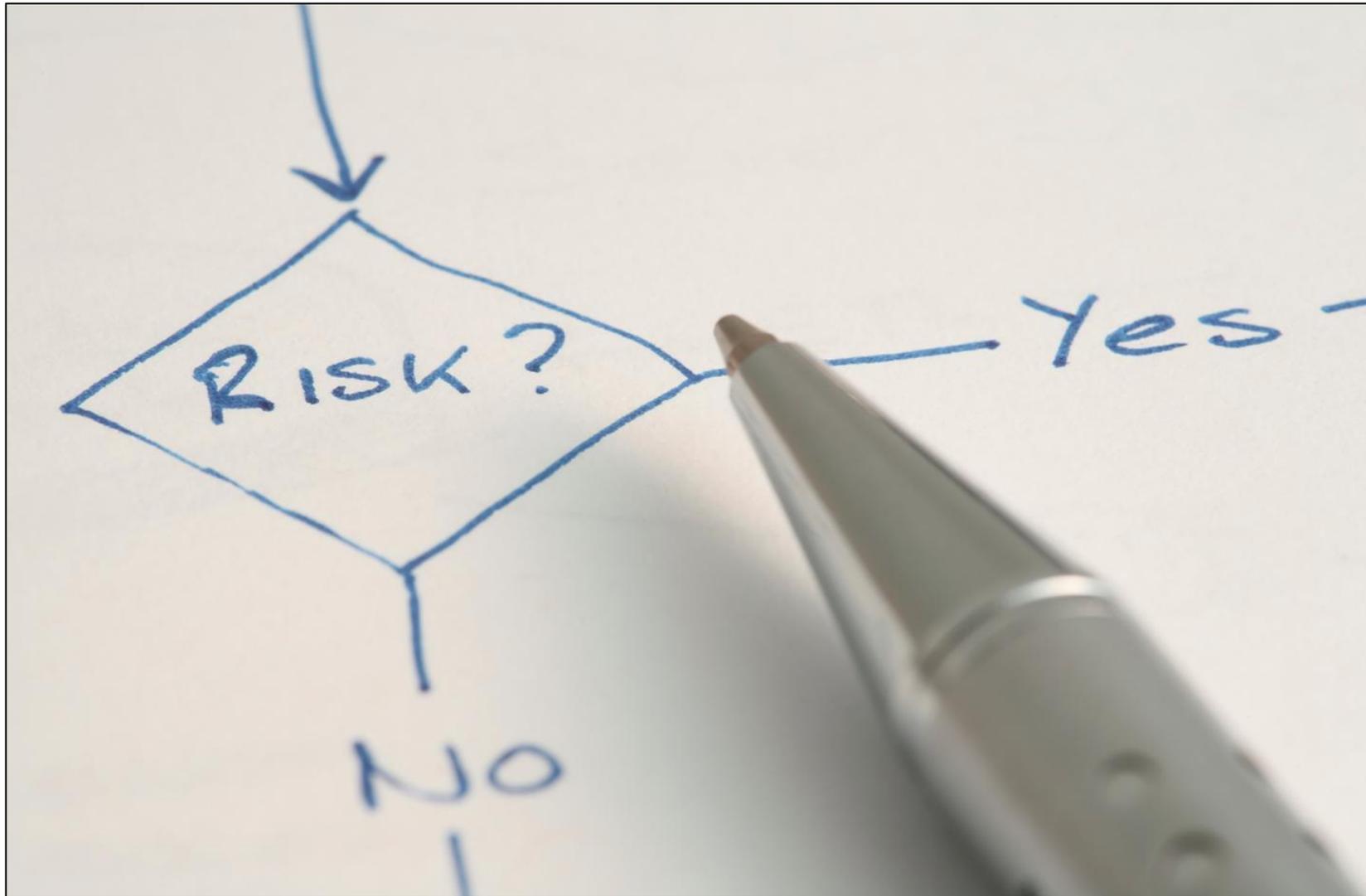
Samenwerkend leren

I'm not really a control freak. But...

Can I show you the right way to do that????



Scrum



Scrum



Van IT naar
Communicatie
Marketing
Sales
Techniek
Design
Media
Onderwijs
...

TELE2

TOMTOM



Microsoft



bol
.com



wehkamp.nl



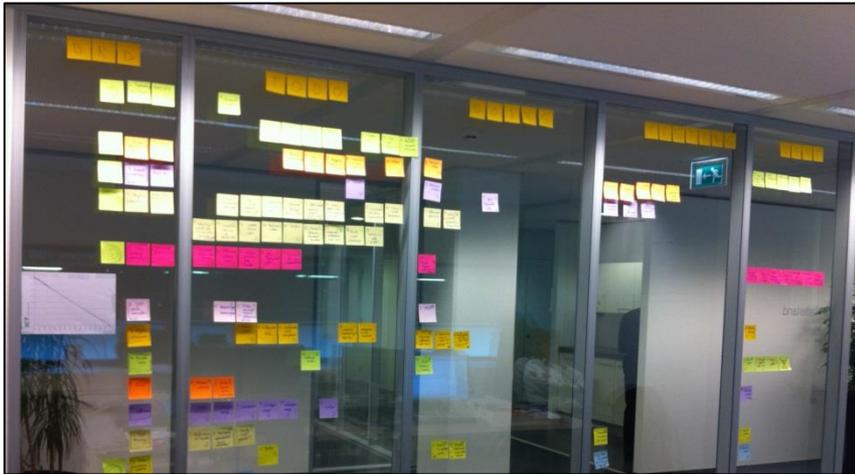
ING



Rabobank



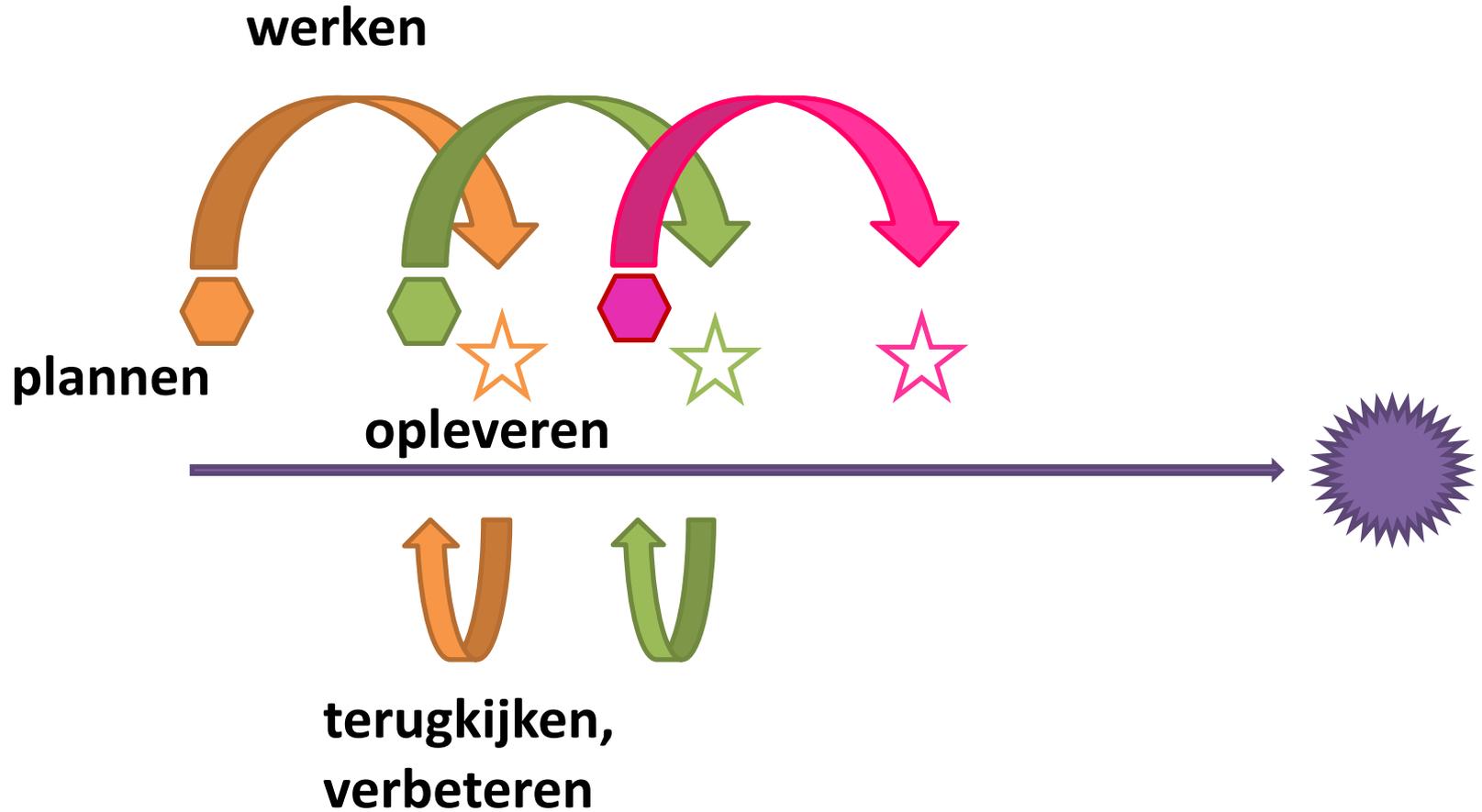
ABN·AMRO



Scrum

Complexe projecten
Onzekerheid, veranderingen

Korte Sprints
Na elke Sprint bijsturen



Scrum

Opbrengsten van Scrum

- Snelheid ↑
- Kwaliteit ↑
- Samenwerking & plezier ↑

Scrum

Geheimen van Scrum

Eigenaarschap

Focus

Sprints met feedback loops

Structuur rollen, ceremonies, instrumenten

Transparantie

Focus op verbetering

Timeboxen

...

In praktijk

[Leraar 24 - Technasium](#)

[De Nieuwe Havo Amsterdam](#)

[Havo Top Burgum](#)

[ROC van Twente](#)

[Scrum meer dan een kunstje](#)



Penny Game

- **Team naam**
- **Scrum Master** (leidt ceremonies)
- **Product Owner** (ontvangt het werk, neemt tijd op)

Scrum Game



- elk teamlid voegt waarde toe door de munten om te draaien (kop - munt)
- alle munten gaan langs het hele team en dan naar de Product Owner (PO)
- oplevering: **eerste munt bereikt de PO**
- PO neemt deze tijd op

Scrum Game



Drie Sprints

met verschillende regels

start **Sprint Planning** (1 min)

slot **Sprint Retro(spective)** (1 min)

Scrum Game



Sprint 1 draaien met verkeerde hand
eerst alle 15 munten omdraaien,
dan pas doorgeven
batch = 15

Sprint Planning (1 min)

Scrum Game



Retro(spective) (1 min)

- wat ging goed?
- wat kan beter?
- actiepoint voor volgende Sprint

Scrum Game



Gewetensvraag aan Scrum Masters

- hoeveel tijd besteed aan terugkijken?
- hoeveel tijd besteed aan 'wat ging goed?'

Scrum Game



Sprint 2 draaien met verkeerde hand
batch = 5

Sprint Planning (1 min)

Scrum Game



Retro (1 min)

- wat ging goed
- wat kan beter
- actiepunt voor volgende Sprint

Scrum Game



Sprint 3 draaien met verkeerde hand
batch = 5
meest waardevolle munten
eerst naar Product Owner

Sprintplanning (1 min)

Scrum Game



Gewetensvraag aan Product Owner

Heeft het team bij de Product Owner gecheckt welke munten jij het meest waardevol vindt?

Scrum Game



Reflectie

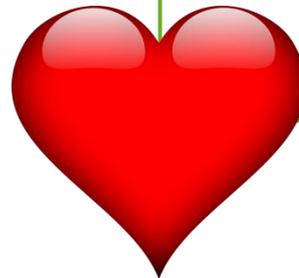
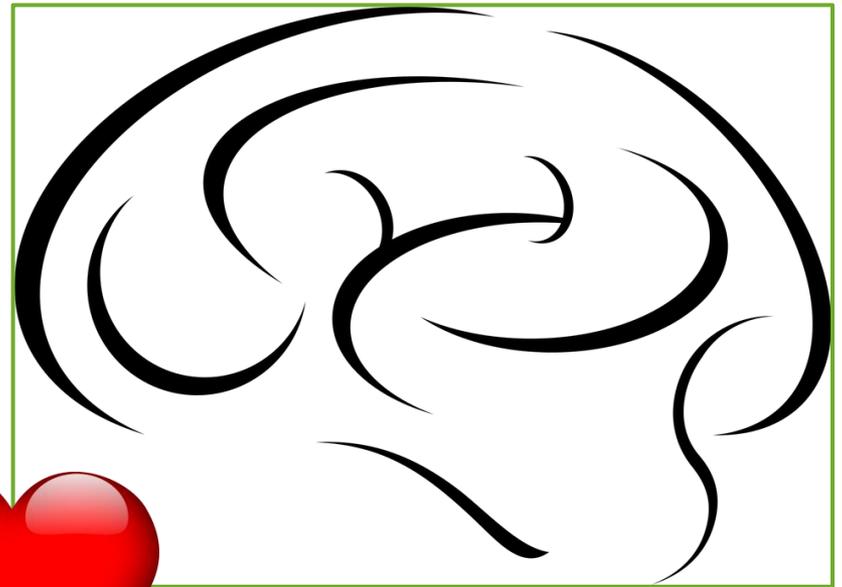
- Ritme Sprints
- Ceremonies
- Rollen
- Kaizen
- Sneller, beter, plezier, eigenaarschap?

Scrum@school

Scrum in business

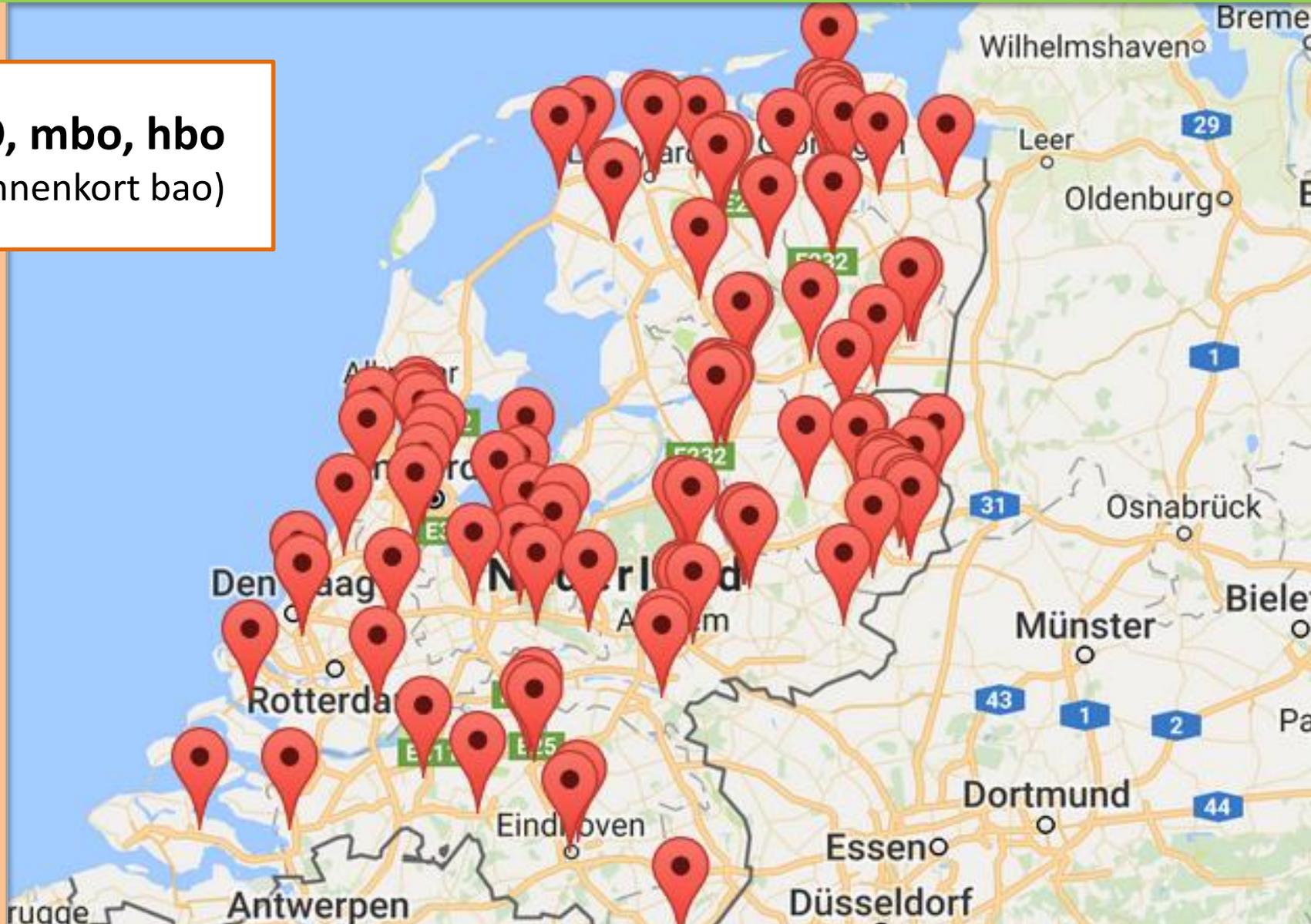


Scrum in onderwijs



Scholen

VO, mbo, hbo
(binnenkort bao)



Doelen



1. beter **samenwerken**
2. slimmer, sneller, beter **leren**
3. **persoonlijke ontwikkeling**

Hoe werkt het



Iedere Sprint



Sprint Planning

Stand Up (elke les)

Aan het werk (elke les)

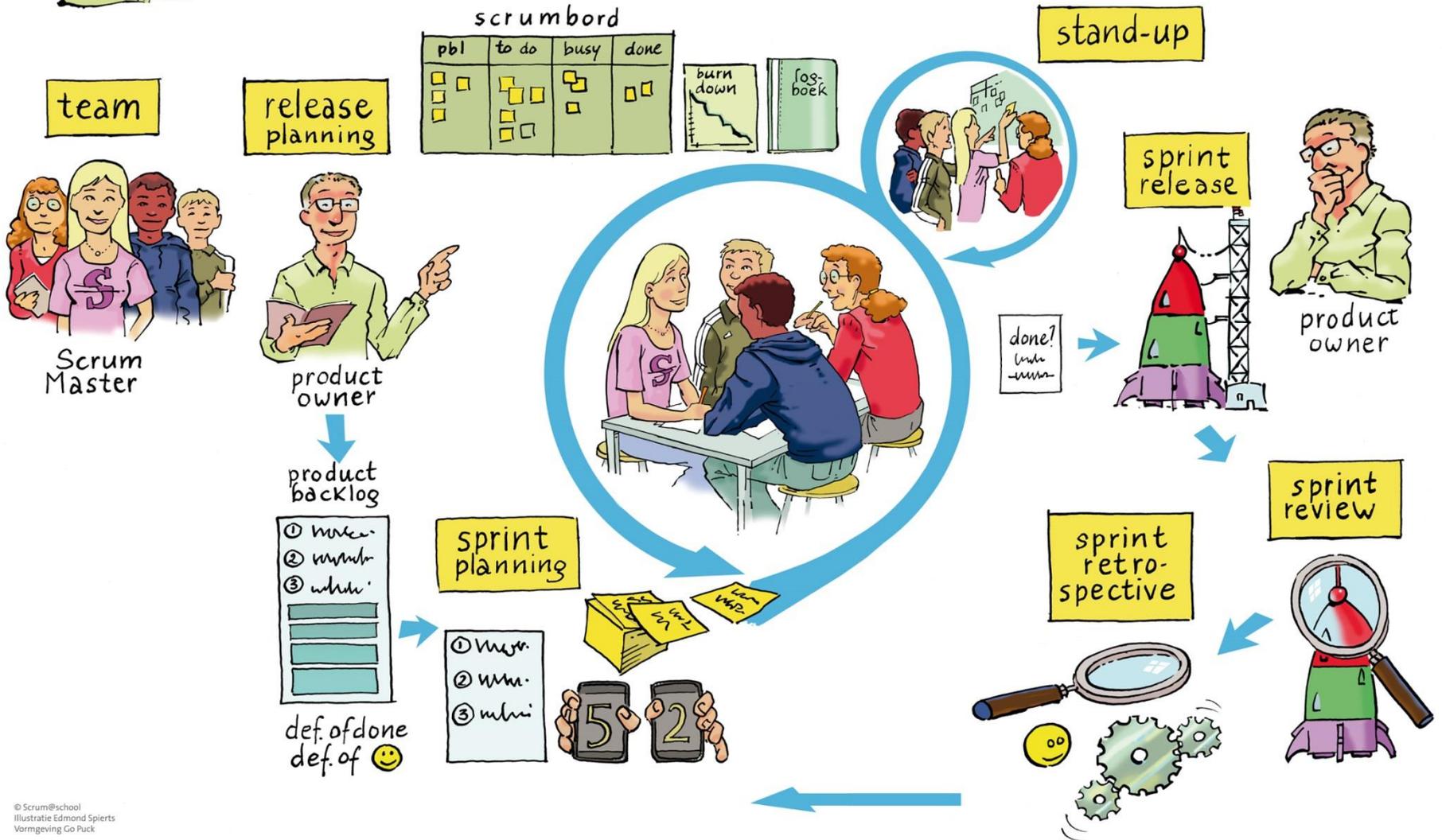
Sprint Release

Sprint Review

Sprint Retro



Super Scrum Master



Manifesto voor Agile Onderwijs

VERANTWOORDELIJKHEID BIJ LEERLINGEN

boven **controle door docent**

KAIZEN MINDSET

boven **voldoen aan normen**

SAMENWERKING

boven **individuele excellentie**

FEEDBACK

boven **cijfers**

INSPELEN OP VERANDERINGEN

boven **volgen van een plan**

Opbrengsten



Motivatie

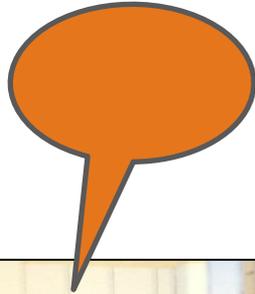
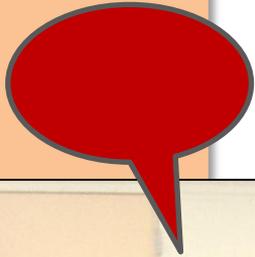
Prestaties

CV

21st Century Skills

Talenten

Dit zeggen leerlingen...



Je moet meer verantwoordelijk zijn
want mensen rekenen op je.

**Er wordt meer van je verwacht,
dus je moet wel. Een fijne motivatie.**

**Je hebt een duidelijker overzicht,
dat confronteert en motiveert.**

Je gaat sneller en slimmer
en makkelijker werken.

Ik ben minder verlegen.

**Ik doe beter mijn best om iets te begrijpen,
goed nieuws dus.**

Je leert jezelf beter kennen
en dat is best handig.

Vaardigheden

... samenwerken, overleggen,
communiceren, feedback krijgen,
feedback geven, feedback vragen,
problemen oplossen, plannen,
organiseren, op tijd opleveren,
afspraken nakomen, elkaar helpen,
verschillen waarderen, eigen werk
structureren, verbeteren, van elkaar
leren, hulp vragen, zelfregulatie, ...

Met Scrum beter...

samenwerken 80 %

plezier in het vak 60 %

slimmer leren 48 %

kwaliteiten ontwikkelen 58 %

prettiger in de klas 51 %

Cijfers



Leerjaar	vak	Cijfergemiddelde met Scrum	Cijfergemiddelde parallelklassen zonder Scrum
5 vwo	Scheikunde	6,9 + 1,6	5,3
5 havo	Scheikunde	6,9 + 0,9	6,0
3 havo	Scheikunde	6,5 + 1,0	5,5
3 vwo	Scheikunde	7,0 + 0,8	6,2
3 havo	Natuurkunde	7,0 + 1,3	5,7
3 vwo	Natuurkunde	7,5 + 1,7	5,8

Opbrengsten voor docenten

- zelfverantwoordelijke leerlingen
- structuur, helder werkproces
- tijd voor belangrijke werk
- ontspannen werken
- plezier en voldoening

Opbrengsten voor docenten

- zelfverantwoordelijke leerlingen
- structuur, helder werkproces
- **tijd voor belangrijke werk**
- ontspannen werken
- **plezier en voldoening**

maar: inwerken kost tijd en energie

**Scrum is simpel
maar niet eenvoudig**

net als opnieuw leren fietsen

Basistraining incompany en open

Doel

Scrum@school inzetten als effectieve methode voor samenwerkend leren (vaklessen, projecten)

Voor

docenten die bewust en grondig met Scrum aan de slag willen (max. 16 per groep)

Opzet basistraining

3 dagdelen training

zelfstudie, eigen voorbereiding

starten met Scrum in de klas

2 dagdelen training

uitwisseling, verdieping, intervisie

Scrum Booster (lesbezoek)

presentatie aan eigen publiek

En verder ...

Thema bijeenkomsten

inspiratie, verdieping, ervaringen uitwisselen

Onderhoudstraining

uitvoering verder verbeteren

Vervolgtraining

Scrum@school inzetten voor diepgaand leren en persoonlijke ontwikkeling van leerlingen

Certificering

tot een uitstekende Scrum@school docent

Scrumdoc opleiding

Scrum@school levend en zuiver houden in eigen school

for professionals

Voor wie?

- **management team**
- **secties** (niet lesgebonden werk)
- **docententeams** (niet lesgebonden werk)
- **staf**
- **bedrijfsbureau**
- **OOP**

for professionals

Waarvoor te gebruiken?

jaarplan maken of uitvoeren

overleg in team of sectie

curriculum ontwikkelen

audit voorbereiden

beleidsstuk schrijven

jaarverslag maken

project uitvoeren

enz.

for professionals

Opbrengsten

- **korter vergaderen**
- **duidelijkheid en focus**
- **effectiever werken**
- **sneller resultaat**
- **team voelt zich eigenaar > draagvlak**
- **makkelijker bijsturen**
- **betere resultaten (feedback in proces)**
- **het is gewoon leuk**

Training & coaching on the job

6 bijeenkomsten van een dagdeel

- theorie van Agile en Scrum
- rollen inregelen
- maken van backlog voor eigen werk
- planning van eerste Sprint
- coaching op Sprint wissel momenten

Vervolg naar behoefte en op maat.

Kansen & vragen



Graag tot ziens!

www.scrumatschool.nl