

<b>Autor</b>	<i>Mgr., Eugénia, Čellárová</i>
<b>Pracovisko autora</b>	<i>ZŠ s MŠ Pavla Demitru Dubnica nad Váhom Centrum II 87, 018 41 Dubnica nad Váhom</i>
<b>Názov záverečnej práce</b>	<i>Scrum a influencerský tím</i>
<b>Hlavný cieľ</b>	<i>Vytvoriť krátke náučné video cca 1' - 1,5' s výberom ročníka, vzdelávacieho predmetu a témy</i>
<b>Špecifický cieľ</b>	<p><i>Kognitívny:</i>  <i>Načrtnúť úlohy k vypracovaniu zadania</i>  <i>Naplánovať realizovanie úloh</i>  <i>Rozšíriť vypracovanie o ďalšie potrebné informácie</i>  <i>Uviesť výhody a nevýhody vybranej práce</i>  <i>Vytvoriť video</i></p> <p><i>Afektívny:</i>  <i>Pristupovať pozitívne k zadanej práci</i>  <i>Vypracovávať agilne jednotlivé čiastkové úlohy v rámci tímu</i>  <i>Navrhovať riešenia pre vylepšenie práce</i>  <i>Zhodnotiť svoj podiel – prínos do spoločnej práce</i>  <i>Spolupracovať aktívne v rámci sociálneho rozvoja</i></p> <p><i>Psychomotorický:</i>  <i>Pripôsobiť sa podmienkam vyplývajúcim z úloh</i>  <i>Vytvoriť v spolupráci so spolužiakmi tímu krátke video</i></p>
<b>Cieľová skupina</b>	<i>žiaci 8.ročníka</i>
<b>Predmet/y</b>	<i>Informatika s prepojením na žiakmi vybrané predmety (matematika, telesná a športová výchova)</i>
<b>Kľúčové pojmy</b>	<i>Scrumboard, úlohy, práca</i>
<b>Odporúčaná literatúra/zdroje</b>	<p><i>ŠTEFANOVIČOVÁ, M. a kol. Scrum v praxi časť 1. Deutsche TelekomIT Solutions Slovakia</i></p> <p><i>ŠTEFANOVIČOVÁ, M. a kol. Scrum v praxi časť 2. Deutsche TelekomIT Solutions Slovakia</i></p> <p><i>ŠOCHOVÁ, Z. 2018. Skvělý ScrumMaster. Brno: Computer Press v Albatros Media, 2018. 168 s. ISBN 978-80-251-4927-0.</i></p> <p><i>&lt;<a href="https://www.lumeer.io/cs/scrum-a-ako-ho-zaviesť-kompletny-navod/">https://www.lumeer.io/cs/scrum-a-ako-ho-zaviesť-kompletny-navod/</a>&gt;</i></p> <p><i>&lt;<a href="https://www.tx.sk/scrum/metodika">https://www.tx.sk/scrum/metodika</a>&gt;</i></p>

<b>Pomôcky</b>	<i>scrumboard tabuľa, počítač, mobilný telefón, internet, tabuľa, krieda, písacie potreby, papier, odrazový mostík, koza, žinanka</i>
----------------	---

**Metodický postup:**

Časový predpoklad práce: 4 – 6 vyučovacích hodín

**Úvod**

Zopakovanie informácií o scrume a práci so scrumboardom, predstavenie cieľa a zadanie produktu so všetkými dôležitými podrobnosťami.

Vytvoriť video 1' náučné pre mladších spolužiakov (môže byť až do 1,5')

Súčasťou práce je písomné vypracovanie:

- Ročník, predmet, učivo (téma)
- Pomôcky
- Úlohy pre vypracovanie – čiastkové zadané žiackym tímom pre realizáciu
- Postup celej práce + scenár
- Plusy a mínusy pre každý jednotlivý sprint (vyučovaciu hodinu)

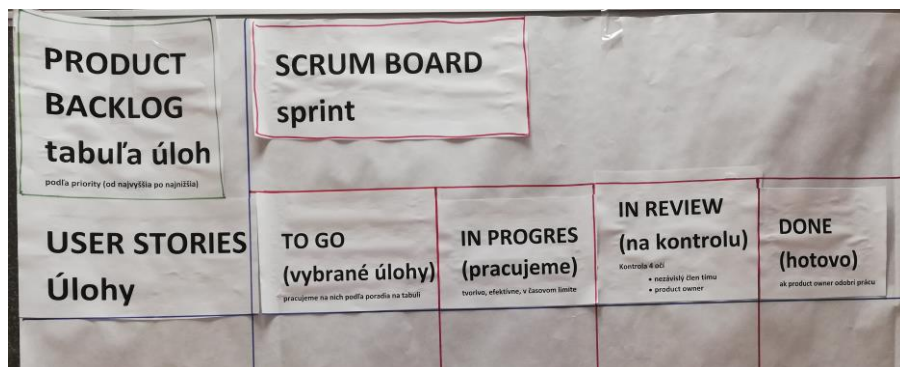
Odovzdanie práce:

- Predstavenie práce projektu – videa ostatným tímom
- Retrospektíva – v písomnej podobe a prezentovaná ostatným tímom

Súčasťou úvodu je presný popis od učiteľa o tom, ako si prácu predstavuje, čo je vhodné a čo je vo videu neprijateľné (dôraz na slušnosť, vhodnosť, vek, inklúziu...). Je na tíme, aký program pre strihanie videa vyberie. Možnosti sú pre spracovanie na počítači cez nainštalovanú aplikáciu, alebo cez web. Rovnako je možné využiť aj mobilný telefón.

Dôležité je aj upresnenie informácií zo strany žiakov od učiteľa na základe žiackych otázok.

Využitie scrumboardu:



Product owner je učiteľ. V úlohe scrum mastera je žiak tímu. Sprint je 1 vyučovacia hodina, ktorú sme doplnili o zhodnotenie práce, spolupráce, individuálnej agilnosti práce so zápisom do písomných podkladov celej práce tímu. Úlohy pre prácu žiaci vypracovali najskôr na A4 papier.

#### Tvorivá časť

- Dôraz je na tímovú spoluprácu, dohodnutie všetkých dôležitých bodov práce
- Táto časť predpokladá využitie fantázie a netradičný, niekedy až zábavný prístup k úlohám
- Zahŕňa prácu počas 4 - 6 vyučovacích hodín v závislosti od potrieb tímov, ako sa im práca darí, práceneschopnosť jednotlivých členov tímu, možnosť využitia špecializovaných učební – športovísk
- V ktoromkoľvek čase sprintov žiaci mohli osloviť učiteľa pre radu, podporu, pomoc
- Učiteľ je neustále prítomný pri práci tímov, vrátane natáčania videí

#### Sprinty s vypracovaním úloh vytvorených žiakmi:

##### 1, Písomné vypracovanie zadaného produktu k videu

- Formulovanie úloh potrebných pre vypracovanie zadaného produktu
- Vypracovanie scenára
- Plusy a mínusy sú súčasťou každého sprintu a žiaci ho spoločne vypracúvali na konci každej vyučovacej hodiny

2, Doplnenie informácií, ktoré žiaci nestihli v 1. sprinte. Doplnenie informácií je aj na základe premýšľania medzi jednotlivými sprintami, nakoľko vyučovanie informatiky je iba 1

vyučovaciu hodinu v týždni, prípadne pri dotácii Školského vzdelávacieho plánu doplnená o ďalšiu 1 vyučovaciu hodinu.

- Spracovanie scenára – vylepšenia
- Príprava pomôcok
- Výber priestoru pre natáčanie videa
- Nahrávanie videa
- Plusy a mínusy

### 3, Nahrávanie videa

- Nahrávanie videa
- Strihanie (výber programu pre strihanie videa bol na dohode tímu)
- Nahrávanie zvuku (ak to žiaci pokladali za potrebné)
- Doplnenie o úpravy pre vylepšenie
- Plusy a mínusy

### 4, Dokončenie projektu

- Posledné úpravy
- Spracovanie plusov a mínusov do záverečného zdieľania
- Odoslanie práce cez Edupage učiteľovi

### Prezentovanie práce + zhodnotenie práce

- Žiaci jednotlivých tímov postupne prezentovali svoju prácu
- V zhodnotení práce tímu sa vyjadrili k plusom – mínusom práce, čo sa ich pri práci oslovilo. Čo sa im zdalo ťažké a náročné a naopak, čo bolo ľahké. Zhrnuli, čo sa prácou naučili, aké zručnosti získali.

### Vlastné skúsenosti:

Žiaci vzhľadom na cieľ úlohu zvládli rôzne. V skupine nešportovcov pracovali 3 tímy. Jeden z tímov bol nefunkčný. Čiastočne pre striedajúcu chorobnosť, čiastočne sa prejavili osobnostné a povahové črty natoľko, že prácu tímu znefunkčňovali. V skupine športovcov jeden tím niekoľko hodín pre práceneschopnosť nemohol funkčne pracovať. Žiak, ktorý z tímu ostal, ochotne pomohol inému tímu pri natáčaní pripomienkami, upozornením na chyby. Táto práca ukázala, že v afektívnej oblasti potrebujeme viac podporiť sociálne väzby

medzi žiakmi s dôrazom na toleranciu, akceptáciu rôznosti a inakosti v povahe, myslení, temperamente a prístupe k povinnostiam.

Celkovo možno veľmi pozitívne hodnotiť tímy, kde spolupráca bola na vysokej úrovni s množstvom zábavy počas vypracúvaní jednotlivých úloh. Diskusia žiakov v tímoch bola veľmi plodná a tvorivá. Objavovali, skúmali, riešili a aj trochu nerváčili, ak niečo nešlo presne podľa ich predstáv. Učili sa aj trpezlivosti a presnosti v myslení. Zistili, aké je dôležité pomôcť si a zároveň rešpektovať sa, s komunikáciou tvárou v tvár, aktívnym počúvaním, snahou ponúknuť riešenie k zadanej téme, diskutovaním o vyriešení úlohy, aj napriek tomu, že v tíme môže byť niekto, kto kazí a svojim prístupom sťažuje prácu a zdanlivo je výsledok práce v nedohľadne. Žiaci konštatovali náročnosť a nie jednoduchosť pri natáčaní a spracúvaní videa. Táto práca im ukázala náročnosť spracovania tém influencerov, ktorú poznajú iba cez videné video na sociálnych sieťach.

Som hrdá na to, ako sa mojim žiakom práca podarila, aj na to, že sa moji žiaci popasovali s náročnou úlohou, ktorej sa zhostili s nadšením (až na výnimky), čím boli aj mne príkladom. Bavila ma ich radosť, vzájomná pomoc. Som hrdá hlavne na tých žiakov, ktorých je ťažké zaujať a aj napriek tomu dali zo seba to najlepšie.

Srúm zasa presvedčil, že je priestorom pre rozvoj celej osobnosti vo všetkých jej zložkách. Podporuje kooperáciu, rovesnícke učenie a dáva priestor každému, aby mohol vyniknúť, podporuje rozvoj sociálnych vzťahov a kompetencií.