

Dlaczego praca zespołowa jest tak ważna? Na przykładzie powstawania oprogramowania.

SCENARIUSZ WARSZTATÓW | LEKCJI O PRACY ZESPOŁOWEJ
AGNIESZKA TOPCZEWSKA - PIŃCZUK WE WSPÓŁPRACY Z

| Praca zespołowa – korzystając z technik opracowanych przez ekspertów psychologii, coachingu i zwinności ułatwisz grupie transformację w efektywny zespół. Techniki przedstawione w tym scenariuszu można wykorzystać do pracy edukacyjnej z dziećmi i z dorosłymi. Konspekt oparty jest na książce dla dzieci *Kyre i kosmiczne wrota*.

Cel: rozwijanie umiejętności pracy zespołowej oraz stosowanie technik komunikacyjnych, pobudzenie kreatywności językowej, rozwijanie wiedzy o tworzeniu oprogramowania.



- ✓ **Odbiorca:** dzieci klas 1 - 4
- ✓ **Poziom:** wszystkie
- ✓ **Liczba członków zespołu:** 1- 10
- ✓ **Czas:** min. 40 min

- **Cele**

- ✓ **ogólny:**

- stosowanie w praktyce technik pracy zespołowej
Przykłady zastosowanych technik pracy zespołowej opracowanych przez ekspertów psychologii, coachingu i zwinności:
 - Eksperymentowanie, czyli uczenie się na błędach
 - Natychmiastowe uznanie
 - Mały, średni czy duży problem
 - Zrozumieć niepowodzenie
 - Myśl na głos
 - Szukaj więcej niż tylko jednego rozwiązania

- ✓ **szczegółowe:**

- poprawa komfortu bycia w zespole i zrealizowania wspólnego celu
- rozwijanie umiejętności pracy zespołowej
- rozwijanie wiedzy o tworzeniu oprogramowania
- pobudzenie kreatywności językowej

- **Metody pracy:** kreatywność, storytelling, pytania otwarte, pytania zamknięte, rysowanie z wyobraźni, rysowanie sensoryczne, skojarzenia

- **Środki dydaktyczne:** tablice Praca Zespołowa opracowane przez Przygody Kyre oraz książka „Kyre i kosmiczne wrota”

- **Formy pracy:** zespołowa, grupowa, indywidualna

- **Ważne przed warsztatami - lista zadań do wykonania:**
 - przygotuj emotikony
 - jest to scenariusz na spotkanie w całości poświęcony zagadnieniom tworzenia oprogramowania, pracy zespołowej i komunikacji. Jednak można również każde z tych ćwiczeń wykorzystać indywidualnie na oddzielne lekcje. Co więcej, **przykład powstawania oprogramowania można zamienić na jakikolwiek inny, w którym osoba prowadząca czuje się dobrze.**

Ten scenariusz lekcji jest udostępniony na licencji *open source*. Proszę dopasuj go do grupy wiekowej. Można go wykorzystywać, modyfikować i rozpowszechniać bezpłatnie do celów niekomercyjnych, pod warunkiem zachowania poniższych informacji:

1. Scenariusz został opracowany i udostępniony jako otwarte źródło.
2. Użytkownicy mogą kopiować, zmieniać i dystrybuować materiał wyłącznie do celów edukacyjnych i niekomercyjnych.
3. Wszelkie modyfikacje lub adaptacje scenariusza powinny zawierać informację o oryginalnym autorze oraz być udostępniane na tych samych warunkach licencyjnych.



SPIS TREŚCI

SŁOWO WSTĘPU	4
0. DZIAŁANIA WSTĘPNE – ELEMENTY RYTUALNE	5
I. ŚWIADOMOŚĆ - KOTWICZENIE	5
II. PODEJŚCIE HOLISTYCZNE	6
III. PODEJŚCIE SZCZEGÓŁOWE	8
IV. PRAKTYKA	9
V. WZMOCNIENIE	12
VI. PODSUMOWANIE	13
IX. ŹRÓDŁA	13
X. GLOSARIUSZ	14



SŁOWO WSTĘPU

Drogi Czytelniku,

Czy wiesz, że ludzie, którzy pomagają innym (bez oczekiwania czegokolwiek w zamian), doświadczają wyższego poziomu spełnienia i żyją dłużej? A ty? Czy pomagasz komuś, gdy możesz, jeśli to nie kosztuje Cię ani złotówki? Jeśli tak, mamy do Ciebie małą prośbę...

Czy to w pracy edukacyjnej, czy jako forma rozrywki przy grillu - jeśli jakkolwiek korzystasz z tego konspektu i uważasz go za wartościowy:

- przygotuj kilka zdjęć z Twoich lekcji lub warsztatów albo zabaw z dziećmi, na których widoczne będą udostępnione materiały albo postaci uczestników (nawet bez pokazywania twarzy) i opublikuj je na Facebooku z hashtagami **#RozwijamyPracęZespołową** **#SagaOenergiiProgramowaniuPracyZespołowej** **#KyreIKosmiczneWrota**

@**PrzygodyKyre** albo/i

- przekaż ten scenariusz Twoim znajomym, żeby także mogli go użyć lub przekazać dalej. Gdy to zrobisz, będę kojarzyć tę wartość z Tobą.

Twoja pomoc będzie nieoceniona i pomoże w publicznym manifestowaniu potrzeby rozwijania umiejętności pracy zespołowej i dobrej komunikacji. Wesprzyj nas podczas naszej akcji społecznej **#RozwijamyPracęZespołową**. Dlaczego to ważne?

Praca zespołowa to jedna z najważniejszych umiejętności, którą możesz rozwijać u dzieci już od najmłodszych lat. Współpraca, otwartość na pomysły innych, dzielenie się pomysłami, odwaga w wyrażaniu swoich opinii, zaangażowanie w działania zespołu oraz szacunek dla każdego uczestnika i osiąganie wspólnych celów to fundamenty, na których nasze dzieci zbudują swoje sukcesy w życiu. A my przekazujemy ci gotowy przepis nie tylko na rozwijanie tych umiejętności, ale także na świetną zabawę.

Podczas pracy nad niniejszym konspektem korzystałam z technik opracowanych przez ekspertów psychologii, coachingu i zarządzania zwinnego, a także czerpałam inspirację z naszej książki pt. *Kyre i kosmiczne wrota*. Utwór ten opowiada o przygodach chłopca o imieniu Kyre, o podróżach międzyplanetarnych, teleportacji, fantastycznych światach, programowaniu, pozyskiwaniu energii z kup smoków. Przemyśla także ważne przesłanie o sile współpracy i solidarności w dążeniu do wspólnego celu.

Przygotowany konspekt zawiera fragmenty tej książki, ale także różnorodne ćwiczenia i zadania, które pozwolą dzieciom rozwijać umiejętności pracy zespołowej w sposób przyjemny i interaktywny.

Naszą misją jest, by dać dzieciom skrzydła, wiarę w siebie i odwagę, by tworzyły i eksperymentowały. By pokazać jak ważna w tym wszystkim jest praca zespołowa.

Jeśli masz pytania, napisz do nas na maila **kyreksiadzka@gmail.com**.

Z góry dziękujemy za zaangażowanie i wsparcie!

Pozdrawiamy,

Agnieszka i Marta – autorki książki
Kyre i kosmiczne wrota



0. DZIAŁANIA WSTĘPNE – ELEMENTY RYTUALNE

- grzeczności, obecność
- prezentacja celu

SM – Przykład wypowiedzi

Podczas dzisiejszych zajęć dowiedziecie się, jak powstaje oprogramowanie. Czy ktoś wie co to jest? Jeśli nie, to dzisiaj wam o tym opowiem, to naprawdę ciekawe. A przy okazji dowiedziecie się również, jak ważna jest współpraca i wspólne osiągnięcie celu. Będziemy odkrywać różne sposoby komunikowania się, tak by lepiej zrozumieć kolegę lub koleżankę. Pokażę wam, jak ważne jest dzielenie się pomysłami i pomaganie sobie nawzajem. Dzięki wspólnej pracy możemy zrobić więcej, niż gdy pracujemy w pojedynkę.

I. ŚWIADOMOŚĆ - KOTWICZENIE

Metody pracy: skojarzenia

Środki dydaktyczne: tablica Praca zespołowa. Emotikon

Forma pracy: indywidualna, grupowa

Czas: do 5 min

Pierwszym ćwiczeniem w trakcie spotkania jest gra w skojarzenia. Możesz w nim uczestniczyć – dzięki temu pozwolisz również się poznać i weźmiesz udział w integracji zespołu.

Poproś uczestników, by na tablicy **Praca zespołowa. Emotikon** narysowali takie emoji, które najlepiej się z nimi kojarzy. Uwaga. Nie pokazujemy narysowanych rysunków nikomu.

SM – Przykład wypowiedzi

Dzisiejsze spotkanie zaczniemy od zabawy z użyciem emotikonów. Używamy ich na co dzień, znamy je np. z telefonu, a teraz wykorzystamy je do przekazania wiadomości o sobie.

Niech każdy z Was narysuje taką ikonkę, która najlepiej się z Wami kojarzy. Może to być jedna z buziek, ale może też być inny symbol. Na przykład ja mam w domu zdecydowanie za dużo książek i lubię się uczyć, więc wybiorę okulary. Na znak mądrości... do zdobycia.

Proszę, żeby teraz każdy z Was narysował swoją emotkę. Ale uwaga. Nie pokazujemy naszych rysunków kolegom i koleżankom. To bardzo ważne. Będziemy ich jeszcze potrzebować.

Kiedy wszyscy już narysują swoje emotikony. Poproś, by uczestnicy jednym, dwoma zdaniami powiedzieli, dlaczego wybrali akurat ten emotikon, a nie inny.



SM – Przykład wypowiedzi

Chciałabym, żeby każdy z was krótko opowiedział, dlaczego wybrał taką emotkę. Pamiętajcie: staramy się lepiej poznać, więc przekażcie, co stoi za waszym emotikonem, ale ich nie pokazujcie! U mnie były to książki, a u was?

Oczekiwane działanie:

Uczestnicy wybiorą emoji, która określa każdego z nich i wyjaśni DLACZEGO wybrali tę, a nie inną formę przedstawienia siebie. Uwaga. Nadal nie pokazujemy rysunków. Tylko je opisujemy. Poproś uczestników, by przez całe warsztaty obrazki leżały obrócone w stronę stołu, tak by nie było ich widać.

Rdzeń Retro

II. PODEJŚCIE HOLISTYCZNE

PIERWSZY PRZEGLĄD:

Metody pracy: rysowanie z wyobraźni

Środki dydaktyczne: fragment z książki „Kyre i kosmiczne wrota”

Forma pracy: indywidualna

Czas: do 10 min

Kiedy prowadzę szkolenia na temat komunikacji w pracy zespołów, pewne ćwiczenie, które daję uczestnikom do zrobienia, polega na narysowaniu zwierzęcia kilkoma kolorowymi kredkami. Rzecz w tym, że zwierzę ma przypominać to z opisu. A opis... no cóż... jest mało konkretny. Żeby się dowiedzieć, o jakiego stwora chodzi, trzeba uruchomić wyobraźnię.

SM – Przykład wypowiedzi

Przeczytam wam opis pewnego stworzenia, uważnie słuchajcie a następnie narysujcie to, co podpowiada wam wyobraźnia.

Smok był malutki, w większości fioletowo-różowy, tylko grzebień na głowie i kolce miał w kolorze zielonym. Tak właśnie ten smok wyglądał. Mało smoczko.

– Zaraz... Jesteś mały, chudy i w ogóle nie masz mięśni. – Kyre zaczął się śmiać. – Co z ciebie za smok? Ty jesteś po prostu zwykłą chuderlawą jaszczurką i jeszcze do tego różową.

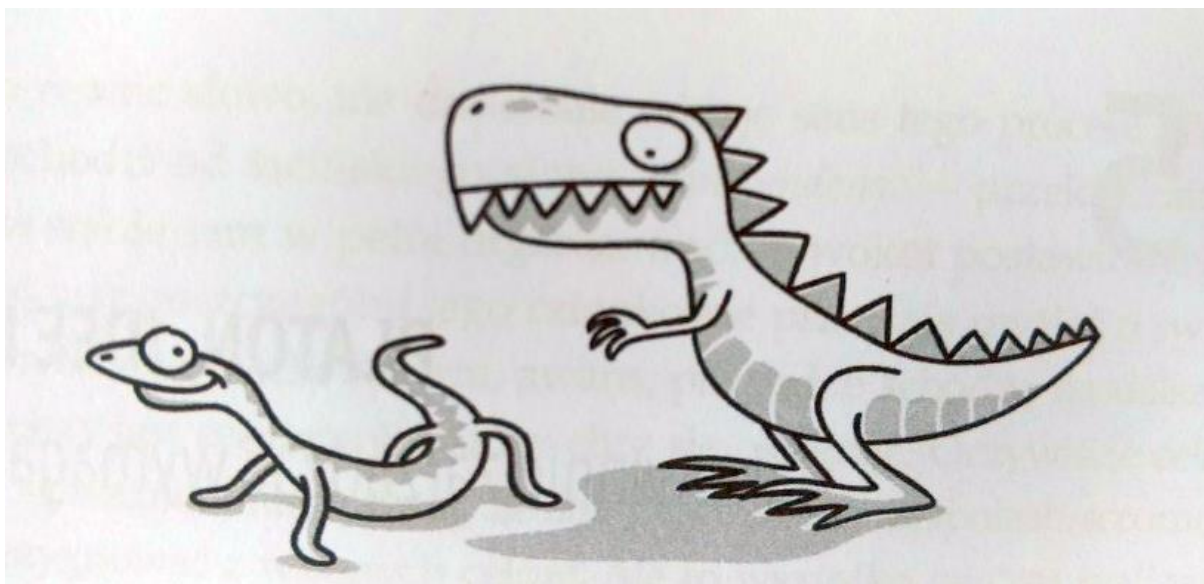
– Może i jestem mały. Może i nie mam mięśni, ale takie epitety to ja sobie wypraszam. Nie życzę sobie, żebyś mnie przezywał. Jestem smokiem. Najprawdziwszym. Tylko trochę małym. Po prostu jeszcze nie urosłem. I co z tego, że różowym, prawdziwy smok różu się nie boi.



Dlaczego praca zespołowa jest tak ważna? Na przykładzie powstawania oprogramowania

Oczekiwane działanie:

Kiedy wszyscy są gotowi, kartki z pięknymi rysunkami umieszczamy w widocznym miejscu. Ta-daaaam... Jakie zwierzę Wam wyszło? Wszyscy narysowali to samo? No właśnie.



Źródło: Mariusz Chrapko, *Scrum. O zwinnym zarządzaniu projektami*, Gliwice 2022.

Podsumuj ćwiczenie.

SM – Przykład wypowiedzi

Kiedy rozmawiamy, słuchamy opisów i wypowiedzi, zaczynamy sobie wyobrażać pewne rzeczy lub pojęcia, nawet takie których autor wypowiedzi wcale nie miał na myśli.

DRUGI PRZEGLĄD :

Metody pracy: rysowanie sensoryczne

Środki dydaktyczne: tablica Praca zespołowa. Rysunek, filmik poglądowy:

https://www.youtube.com/watch?v=bA_DQHoxj34

Forma pracy: zespołowa

Czas: do 10 min

Przygotuj czyste kartki, taśmę samoprzylepną i ołówki | kredki. Pozwól dzieciom dobrać się w czwórki. Dzieci powinny stanąć gęściej, każdy z przyklejoną na plecach kartką. Pierwsza osoba w każdym rzędzie dostaje rysunek do narysowania na plecach kolejnej osoby stojącej w rzędzie. Druga osoba rysuje trzeciej osobie w rzędzie, trzecia czwartej, czwarta osoba rysuje wersję ostateczną rysunku. W zależności od wieku to może być słoń, smok albo inny stwór. Przykład można obejrzeć na filmiku:

https://www.youtube.com/watch?v=bA_DQHoxj34



SM – Przykład wypowiedzi

Teraz porysujemy razem. Dobierzcie się w grupy po cztery osoby. Ustawcie się gęsiego. Każdemu z was, na plecach przykleję kartkę. Pierwsza osoba w każdym rzędzie dostaje rysunek do narysowania na plecach kolejnej osoby stojącej w rzędzie. Druga osoba rysuje trzeciej osobie w rzędzie, trzecia czwartej, czwarta osoba rysuje wersję ostateczną rysunku. Nie możecie podglądać, obracać się, rozmawiać, komentować. Rysujecie to co czujecie, że Wasz kolega/ Wasza koleżanka rysuje Wam na plecach.

Oczekiwane działanie:

Kiedy wszyscy są gotowi, oglądamy rysunki każdego członka zespołu. Porównujemy wzór z tym, co narysowała ostatnia osoba. Ta-daaaam... Co Wam wyszło? Wszyscy narysowali to samo? No właśnie.

III. PODEJŚCIE SZCZEGÓŁOWE

Metody pracy: storytelling, pytanie zamknięte, pytanie otwarte

Środki dydaktyczne: brak

Forma pracy: grupowa

Czas: 10 min

Podsumuj oba ćwiczenia. Odnies to co robiliście do tworzenia oprogramowania kiedyś.

SM – Przykład wypowiedzi

Kiedyś tak pracowano przy budowie oprogramowania. Wiecie co to jest oprogramowanie? To takie instrukcje, które mówią komputerowi co ma robić. A działało to tak. Ktoś wpadał na pomysł, że zrobi oprogramowanie do (*tu wstaw co dzieci lubią, np. oprogramowanie do gry Psi Patrol, Toca Boca, Brawl Stars – w zależności od wieku*), rozmawiał o tym z analitykiem (*pokaż pierwszą osobę w rzędku*), analityk planował, pisał i pisał, aż wypracował dokumentację techniczną (*pokaż instrukcje do smoka i obrazek odmalowywany na plecach*), tyle że nie było tam obrazków – same opisy, literki i cyferki oraz grafy, a wiecie jak książki są bez obrazków to jest... ? nudne oczywiście. Ale idźmy dalej. Później tego opisu słuchali programiści (*pokaż drugą osobę w rzędzie*), programiście pisali kod, czyli instrukcje dla komputerów i pisali tak długo, aż wszystko skończyli. Pisali i pisali, ale nie sprawdzali czy działa. Później dopiero testerzy (*pokaż trzecią osobę w rzędzie*) sprawdzali czy oprogramowanie działa, czyli testowali te instrukcje. I jak myślicie działało? No oczywiście nie działało, więc odsyłali oprogramowanie programistom do poprawy. A ponieważ instrukcji było bardzo, bardzo dużo. Jedne elementy były połączone z innymi (*spleć palce u rąk, żeby pokazać, że były połączone*) to znaleźć błąd było bardzo trudno i długo to trwało. Najczęściej, po takiej długiej pracy – oprogramowanie wyglądało, jak wasze końcowe rysunki (*pokaż rysunek czwartej osoby w rzędzie*). Wcale nie tak, jak chciał pomysłodawca. Czasami zupełnie inaczej. Jak myślicie, czy pomysłodawca był zadowolony?



Oczekiwane działanie:

Wykonaj przeczący ruch głową by zachęcić dzieci do odpowiedzi na nie.

SM – Przykład wypowiedzi

A jak myślicie dlaczego im nie wychodziło?

Oczekiwane działanie:

Pozwól uczestnikom na wymianę wypowiedzi na gremium. To ważna chwila na przestrzeń dla ich wypowiedzi. Kieruj ich odpowiedzi w stronę braku komunikacji, braku rozmawiania każdego z członków zespołu o pracy do wykonania.

SM – Przykład wypowiedzi

Dziękuję za Wasze propozycje. Dokładnie tak było. Nikt ze sobą nie rozmawiał. Każdy robił tak jak się domyślał (jak wy rysując smoka) i jak czuł (tak jak Wy czuliście na plecach). Straszne to marnotrawstwo było. Chcecie się dowiedzieć, co można robić, żeby pracowało się lepiej?

IV. PRAKTYKA

Metody pracy: opowiadanie historii, pytanie otwarte

Środki dydaktyczne: fragmenty z książki „Kyre i kosmiczne wrota”

Forma pracy: grupowa

Czas: 20 min

Przeczytaj fragmenty z książki „Kyre i kosmiczne wrota” i porozmawiaj z uczestnikami na temat sposobów na lepszą komunikację.

SM – Przykład wypowiedzi

Teraz przeczytam Wam fragment z książki „Kyre i kosmiczne wrota”. Kyre to chłopczyk, który wraz ze swoim psem Bobkiem znalazł się na planecie, na której żyją smoki. Niestety wrota do podróży międzyplanetarnych przestały działać i nie ma jak wrócić do domu. Posłuchajcie jego rozmowy ze smokiem Egonem:

Kyre miał nadzieję, że obudzi się w swoim łóżku. Niestety nic się nie zmieniło. Nadal był na odległej planecie i nie wiedział, jak wrócić do domu. Usiadł na poduszkach i zaczął się nad sobą użalać.

– Jestem mały, nic nie potrafię. Nawet buta nie umiem zawiązać. Wiem, że to wstyd, ale to wszystko przez te rzepy.



Dlaczego praca zespołowa jest tak ważna? Na przykładzie powstawania oprogramowania

Po co wiązać, jak można łatwiej włożyć buty. Co ja mam teraz zrobić? Jak ja wrócę do domu?

Egon usłyszał chłopca. Oparł mu pysk na ramieniu i powiedział:

*– Wiesz co, Kyre? Nie poddawaj się. Poradzimy sobie. **Na każdy problem jest jakieś rozwiązanie, a czasem nawet kilka.** Zjemy śniadanie. Popływasz w sadzawce i coś wymyślimy.*

Kolejny fragment:

„Bardzo szybko się poddają ci Ziemianie. Trzeba coś z tym zrobić” – pomyślał Egon, a na głos powiedział:

– Jeszcze nie zacząłeś, a już się poddałeś. To bez sensu. Coś ci pokażę.

– Widzisz panel sterowania? – zapytał Egon.

– Widzę.

– I co? Co widzisz?

– Jest cały czerwony. I co ja mam z nim zrobić?

– Nie wiem. To ty jesteś Kapitanem. Czy twój pradziadek nie przekazał ci, jak naprawiać wrota?

– Nieee. Nie wiem, jak to naprawić. Mam tylko te gogle, minismoka i Bobka do towarzystwa.

Egon westchnął i zrezygnowany przysiadł na kamieniu.

*– A może to tylko coś z kosmicznym prądem? Może kabelek nie łączy? Może jedynie przewody trzeba podłączyć? A może coś tu blokuje przepływ energii? – Kyre **myślał na głos**, kręcąc się obok panelu sterującego. Nic jednak nie znalazł.*

– Może trzeba coś stąd wyjąć? – dopytywał Egon.

Kyre wyjął multitoola, by rozkręcić panel. Szukał i szukał, aż w końcu...

– Egon! Znalazłem coś. Wygląda jak zapasowa wtyczka. Może wystarczy włożyć ją do kontaktu? Co do zasady wszystkie urządzenia elektryczne pracują lepiej, jak są podłączone do prądu.

I jeszcze jeden fragment do przeczytania:

*Egon czuł, że **po dwóch tygodniach intensywnych prac nadszedł czas na sprawdzenie**, co jest już gotowe. Nie miał pojęcia, skąd to wie. Po prostu przeczuwał, że drużyna powinna o tym porozmawiać. Rozmowę rozpoczął jak zwykle przy ognisku.*

– Dobra, to co mamy?

Pierwszy odezwał się Wit.

– Gdy razem z Kyre i naszym silaczem, Klopsikiem, wymienialiśmy wszystkie kable i bezpieczniki, sprawdziłem skrzynkę i konsolę. Na szczęście nic się nie popaliło. Te elementy, według moich pomiarów, działają.

Kyre bardzo się ucieszył:

*– Fantastycznie. **Kolejny mały krok do przodu.***

– Ja odcięłam wszystkie punkty teleportacyjne. Tak by Hugo mógł je przebadać. Wymagało to nie lada wysiłku, bo niektóre



z nich miały zabezpieczenia.

– Co to dla ciebie takie drobnostki, prawda, Miko? – **pochwalił ją Kyre.**

– Wtedy ja sprawdziłem baterie – powiedział Wit. – I wiecie co? Baterią ze smoczych kup możemy zasilić pojedynczy punkt, taki jak budka telefoniczna. To zasilanie awaryjne. Myślę, że służyło do sprowadzenia Kapitana Wrót.

Kyre zaczął wertować kartki Księgi Wrót.

– Teraz już rozumiem zapis w mojej Księdze:

Gdy światła zgasną i bramy się zamkną, jedna moneta w budkę tchnie życie w chwili potrzeby, by Kapitana przywołać.

– I wszystko jasne. Trzeba pomyśleć o innym źródle energii – powiedział Wit.

– O burzach z Jowisza? – zapytał Egon.

– Bez informacji od Hugona nie wiemy, czy to wystarczy.

Hugo miał przeanalizować potrzeby każdego punktu teleportacyjnego. Teraz wszyscy czekali, aż się odezwie, ale on nic nie mówił. Egon go zagadnął pierwszy.

– Hugo?

– Nic nie zrobiłem! Nie zrobiłem! Nie zrobiłem! – zakrzyknął Hugo.

Wszyscy byli zaskoczeni jego zachowaniem.

– Oddychaj – powiedziała Mika.

Hugo się rozplakał.

– Nie potrafiłem tego zrobić. Nie udało mi się.

Szloch kolegi wszystkim dźwięczał w uszach.

– Hugo... – wyszeptał Kyre.

– Zawiodłem was. Przepraszam. – Ciągle szlochał.

– Hugo, nie zawiodłeś nas dlatego, że ci się nie udało. **Zawiodłeś nas, ponieważ nam nie zaufałeś i nie powiedziałeś, że masz problem, którego sam nie potrafisz rozwiązać.**

– Kyre próbował pocieszyć Hugona.

– Nie bój się prosić o pomoc – dodał Egon, a Kyre zaraz doprecyzował:

– Bez względu na to, jak genialny jest twój umysł lub plan, grając w pojedynek, nie masz szans. Tak mawiał mój pradziadek Eryk.

SM – Przykład wypowiedzi

Zwróciście uwagę co robili bohaterowie?

Oczekiwane działanie:

Uczestnicy znaleźli obiektywne określenia, synonimy na scharakteryzowanie tego co robili bohaterowie. Kieruj uczestników w stronę takich odpowiedzi jak: szukanie kilku rozwiązań, nie tylko jednego oraz myślenie na głos, sprawdzanie postępów, chwalenie się nawzajem, gdy coś nam się uda wyjątkowego, mówieniu jeśli coś nie wychodzi, proszeniu o pomoc (w glosariuszu znajdziesz opis technik).



V. WZMOCNIENIE

Metody pracy: kreatywność

Środki dydaktyczne: brak

Forma pracy: grupowa, zespołowa

Czas: 15 min

Opowiedz, jak teraz tworzy się oprogramowanie i jak w tym procesie ważna jest współpraca zespołowa i komunikacja.

SM – Przykład wypowiedzi

Dziś oprogramowanie tworzy się inaczej. Ktoś kto wpadnie na pomysł, że zrobi oprogramowanie do (tu wstaw co dzieci lubią, np. oprogramowanie do gry Psi Patrol, Toca Boca, Brawl Stars – w zależności od wieku), tworzy zespół, który składa się z wielu specjalistów – właściciela produktu, który opowiada o tym co oprogramowanie ma robić i do czego ma być używane. Z programistów, którzy piszą kod, z testerów, którzy go sprawdzają i z managera (nazywamy go Scrum Masterem), który czuwa nad tym by praca sprawnie przebiegała. W jaki sposób? By zespół szukał kilku rozwiązań, nie tylko jednego oraz myślał na głos, sprawdzał postępy pracy regularnie, chwalił się nawzajem, gdy coś im się uda wyjątkowego, mówił jeśli coś nie wychodzi, prosił o pomoc. Zupełnie jak bohaterowie książki, której fragmenty czytaliśmy. Oprogramowanie budowane jest małymi elementami, co dwa tygodnia jakiś jeden mały element jest gotowy (opisany, zakodowany, przetestowany i możliwy do udostępnienia użytkownikom). Tak, w sposób cykliczny, tworzymy gotowe elementy np. panel do logowania do gry, panel gdzie możemy stworzyć swoją postać itp. Są to części, które od razu działają i których można używać. Kiedy właściciel produktu zdecyduje, że produkt jest gotowy i ma wszystkie według niego ważne funkcjonalności (części), udostępnia go użytkownikom (czyli nam wszystkim) do używania.

Na koniec zróbcie razem ćwiczenie na pracę zespołową i komunikację. To ćwiczenie można dopasować do wieku uczestników. Poproś, by uczestnicy przypomnieli, dlaczego narysowali swój emotikon i opowiedzieli o nim. Nadal nie pokazujemy rysunków. Jedna osoba opowiada, reszta tworzy wspólnie pracę. Pytając opowiadającego o szczegóły, głośno omawiając rysunek.

SM – Przykład wypowiedzi

Teraz popracujecie w grupach. Dobierzcie się w grupy po pięć osób. Chciałabym, żebyście krótko przypomnieli sobie emotikonki, które wybraliście. Pamiętajcie: staramy się lepiej poznać, więc przekażcie, co stoi za waszym emotikonem – to jest bardzo ważne i dużo o was mówi. Pamiętajcie, u mnie były książki, a u was? Porozmawiajcie o Waszych wyborach. Osoba, która opowiada, nie może pokazywać rysunku. Zespół powinien go narysować razem. Używajcie tych technik co bohaterowie książki Kyre i kosmiczne wrota: szukajcie kilku rozwiązań, nie tylko jednego, myślcie na głos (mówcie co robicie), sprawdzajcie postępy (osoba opowiadająca może podpowiadać), chwalcie się nawzajem, gdy coś wam się uda dobrze odwzorować, mówcie jeśli coś nie wychodzi, proście o pomoc.

**Oczekiwane działanie:**

Jeden z uczestników opowiada o swoim emoji, pozostali rysują je razem. Uwaga. Nadal opowiadający nie pokazuje rysunku. Tylko go opisuje. Uczestnicy podpowiadają sobie. Opowiadający patrzy, jak rysunek jest tworzony i nakierowuje na jego poprawienie, kiedy trzeba. Tutaj musisz zwrócić uwagę na to, czy uczestnicy zadają pytania, czy wszyscy wspólnie się angażują w tworzenie opisywanej pracy.

Ćwiczenie ma na celu pobudzenie kreatywności językowej i wezwanie do wspólnego działania, wspólnego rozwiązania zadania, jakim jest narysowanie emotki, której się nie widziało. Efekt zadania: każdy zespół powinien stworzyć przynajmniej jeden rysunek wspólnie.

VI. PODSUMOWANIE

Metody pracy: pytania otwarte

Środki dydaktyczne: brak

Forma pracy: grupowa

Czas: 3-5 min

SM – Przykład wypowiedzi

Dziękuję Wam za udział w dzisiejszych warsztatach. Czego się dowiedzieliście? Czym jeszcze chcecie się podzielić na koniec?

Oczekiwane działanie:

Podsumowanie spotkania przez uczestników.

SM – Przykład odpowiedzi do podsumowania

Mam nadzieję, że mogliście się dziś przekonać, że pracując osobno, bez wymieniania się pomysłami, bez inspirowania się – nie zdołamy tyle i nie wykonamy pracy tak dobrze, jak wtedy gdy pracujemy i tworzymy razem nawet przy takim zadaniu, jak rysunek emotki.

IX. ŹRÓDŁA

1. Agnieszka Topczewska – Pińczuk, Marta Łapińska, *Kyre i kosmiczne wrota. Saga o pracy zespołowej, programowaniu i energii... z kup smoków*, część 1, Białystok 2024.
2. Mariusz Chrapko, *Scrum. O zwinnym zarządzaniu projektami*, Gliwice 2022.
3. Richard Bandler, Robert Dilts, John Grinder *NLP. Studium struktury subiektywnych doświadczeń*. Gliwice 2006.
4. Vann Joines, Ian Stewart *Analiza transakcyjna dzisiaj*. Poznań 2016.



X. GLOSARIUSZ

Jak uczyć dzieci pracy zespołowej?

Szukaj więcej niż tylko jednego rozwiązania. Zanim wybierzesz rozwiązanie, pomyśl, czy zastanawiałeś się nad więcej niż jednym. Myślenie o różnych opcjach pomaga nam lepiej decydować. Jeśli skupimy się tylko na jednej możliwości, możemy przegapić lepsze sposoby.

Oto, o co warto się zapytać:

Czy wszyscy są zgodni co do najlepszego rozwiązania?

Czy są jakieś problemy z twoim ulubionym rozwiązaniem?

Czy są inne sposoby, które mogą lepiej rozwiązać problem?

Myśl na głos. Chodzi o to, by mówić, co planujemy zrobić i dlaczego. Cały zespół powinien dzielić się na głos swoimi przemyśleniami, obawami i pomysłami. Jak Kyre próbujący znaleźć przyczynę niedziałających wrót. To sprawia, że nasze podejście jest bardziej elastyczne. Gdy słyszymy, co inni mają do powiedzenia, łatwiej rozwija się plan, a inni podzuczają nowe pomysły.

Zrozumieć niepowodzenie. Niepowodzenia nie mówią o tym, kim naprawdę jesteś, tylko o tym, jakie masz teraz umiejętności. Gdy coś nam nie wyjdzie, to tylko znak, że musimy się jeszcze czegoś nauczyć. Niepowodzenia nie są niczym złym. Czy to nieudana próba zrobienia czegoś ważnego, czy niezaliczony test, to tylko próba, która się nie udała. To nie zmienia tego, jak bardzo wartościową osobą jesteś! Jeśli dzięki nieudanej próbie możemy się czegoś nauczyć, to trzeba zrozumieć, co poszło nie tak i spróbować inaczej następnym razem. Takie podejście pomoże ci z czasem zrozumieć, jak radzić sobie z niepowodzeniami i zmienić myślenie o „porażkach”. Kiedy zaczniesz się cieszyć z lekcji, którą dają ci niepowodzenia – jesteś na dobrej drodze do sukcesu.

Mały, średni czy duży problem: Metody pracy pomagają zrozumieć, jak ważny jest problem, z którym się spotykamy. Mały problem to taki, który możesz rozwiązać sam, nie potrzebujesz dużo pomocy. Średni problem wymaga trochę pomocy od innych osób. Duży problem to taki, który wymaga współpracy całego zespołu, bo samemu jest bardzo trudno go rozwiązać. Zrozumienie czy problem jest mały, średni czy duży, pomaga nam zdecydować, jak dużo wysiłku i pomocy potrzebujemy, żeby go rozwiązać. To także uczy nas, kiedy samodzielnie podjąć działanie, a kiedy poprosić innych o wsparcie.

Natychmiastowe uznanie: natychmiastowe oznacza uznanie wyrażane za podjętą pracę, trud i efekt (nawet jak nie jest idealny) od razu. Taka postawa może skłonić twój zespół i jego członków do większej wiary w siebie i do konkurowania z całym światem, osłabiając postawę rywalizacji wewnątrz grupy. Najważniejsze to mieć jeden wspólny i zewnętrzny cel. Zewnętrzny cel – rywalizacja kto zrobi coś lepiej wewnątrz zespołu nie jest takim celem.

Eksperymentowanie, czyli uczenie się na błędach. Eksperymentowanie jest jak naukowe zabawy, podczas których próbujemy różnych rzeczy, żeby zobaczyć, co się stanie. To trochę jak budowanie wieży z klocków, aby sprawdzić, która konstrukcja będzie najwyższa, bez upadku. Gdy coś nie wyjdzie, nie jesteśmy smutni, bo każdy błąd to wskazówka, jak zrobić lepiej następnym razem. Uczenie się na błędach to takie detektywistyczne rozwiązywanie zagadek – pomaga nam stać się mądrzejszymi i lepiej radzić sobie w przyszłości.



O autorce konspektu:

Agnieszka Topczewska – Pińczuk

Mama Eryka, menadżerka IT, jedna z ośmiu kobiet w Polsce, która zdobyła certyfikat PSM III najważniejszy i najbardziej prestiżowy w zwinnym zarządzaniu w branży IT, co stawia ją w gronie jedynie ok. 1200 ekspertów na całym świecie na ponad 1,5 miliona certyfikowanych praktyków Scrum. Do opowieści o Kyre przeniosła swoją wiedzę oraz doświadczenie związane z programowaniem i pracą zespołową jakie stosuje w międzynarodowych zespołach informatycznych. Z wykształcenia magister stosunków międzynarodowych i nauczycielka języka francuskiego. Pasjonatka czytania mądrych książek i naukowego eksperymentowania.