



R | S  
C  
U  
M

SCRUM-МЕТОД

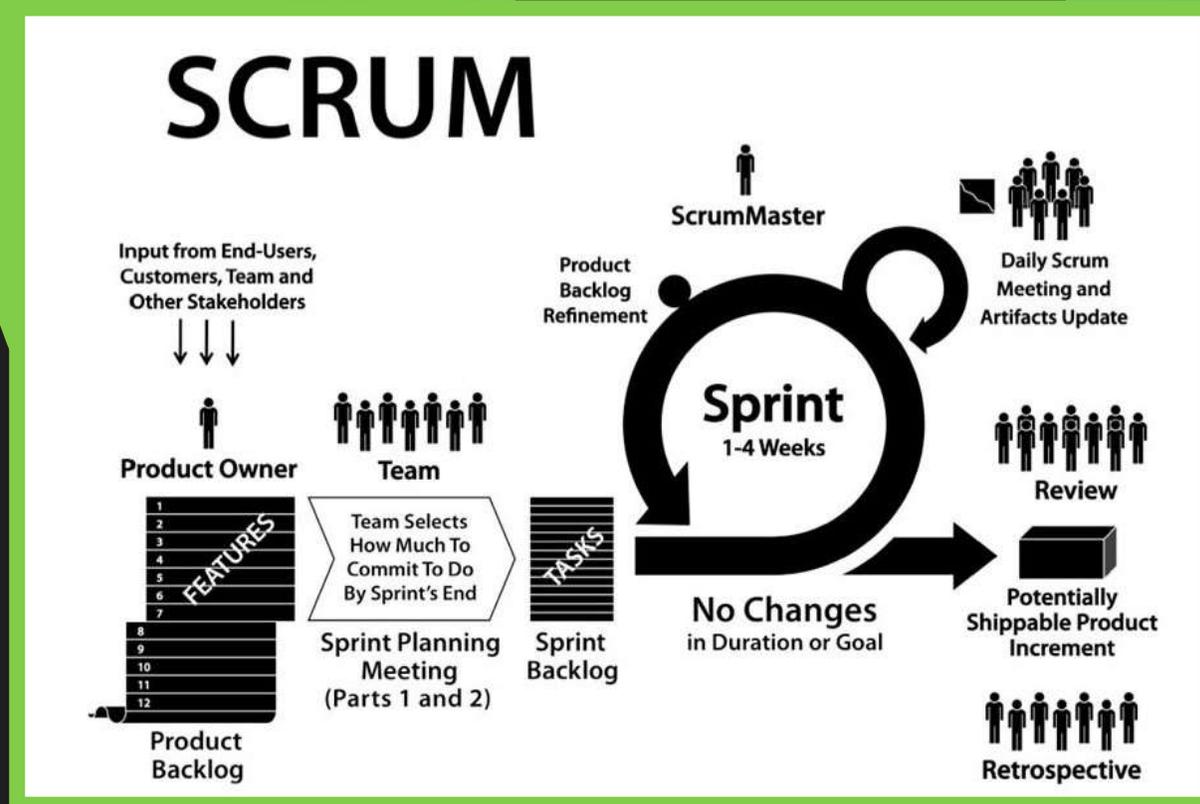
ШАТРОВА ДИАНА  
ОЛЕГОВНА

# МЕТОД EDUSCRUM

SCRUM (от английского «схватка») — это способ управления проектами для небольших команд, который помогает быстро двигаться к цели и гибко реагировать на изменение внешних условий.

Путь к цели разбивается на отдельные проекты, которые выполняют небольшие команды за короткое время.

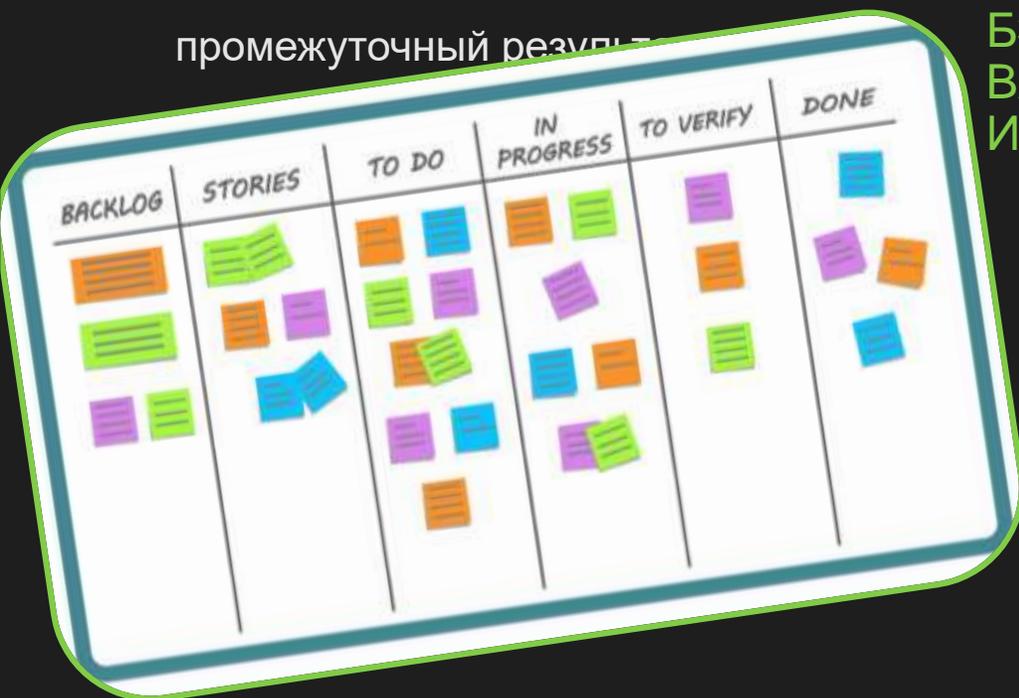
Суть SCRUM — командная работа и грамотное распределение задач. Команда от четырех до восьми человек работает короткими циклами — спринтами (Sprints).



# ТЕРМИНОЛОГИЯ SCRUM

## СПРИНТ (SPRINT)

период, за который команда должна выполнить определенный набор задач и получить готовый промежуточный результат



## ДЕЙЛИ (DAILY)

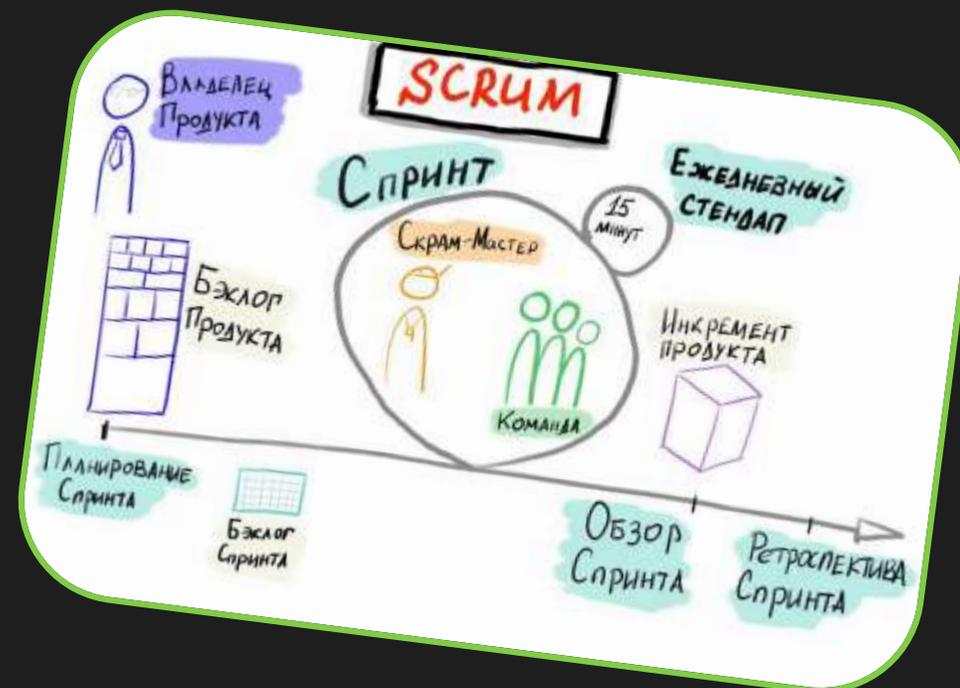
ежедневные встречи для планирования и координации

## БЭКЛОГ (PRODUCT BACKLOG) ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Нераспределенный список всех задач

## SCRUM-ДОСКА

инструмент, который позволяет следить за актуальными задачами



# ПРИНЦИП РАБОТЫ EDUSCRUM

Планирование проекта

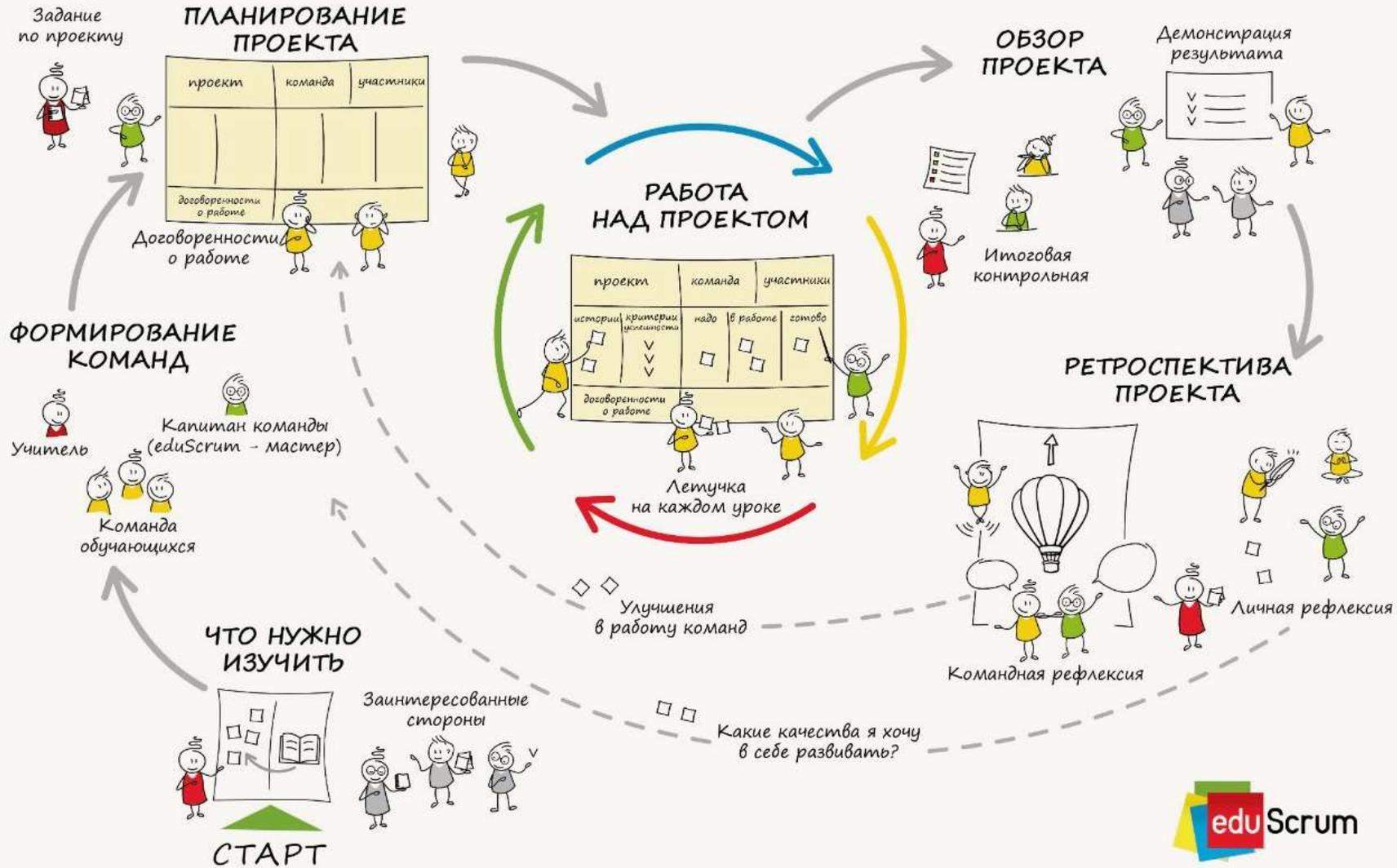
Формирование команд.

Работа над проектом

Обзор проекта.

Ретроспектива.

## Как устроен eduScrum



Заполнение листа самоконтроля, рефлексия

Презентация плакатов и оценивание работ остальных групп

Сроки: 2 недели.

В рамках работы над проектом происходит работа с eduScrum-доской

Две команды: 8 и 6 человек.

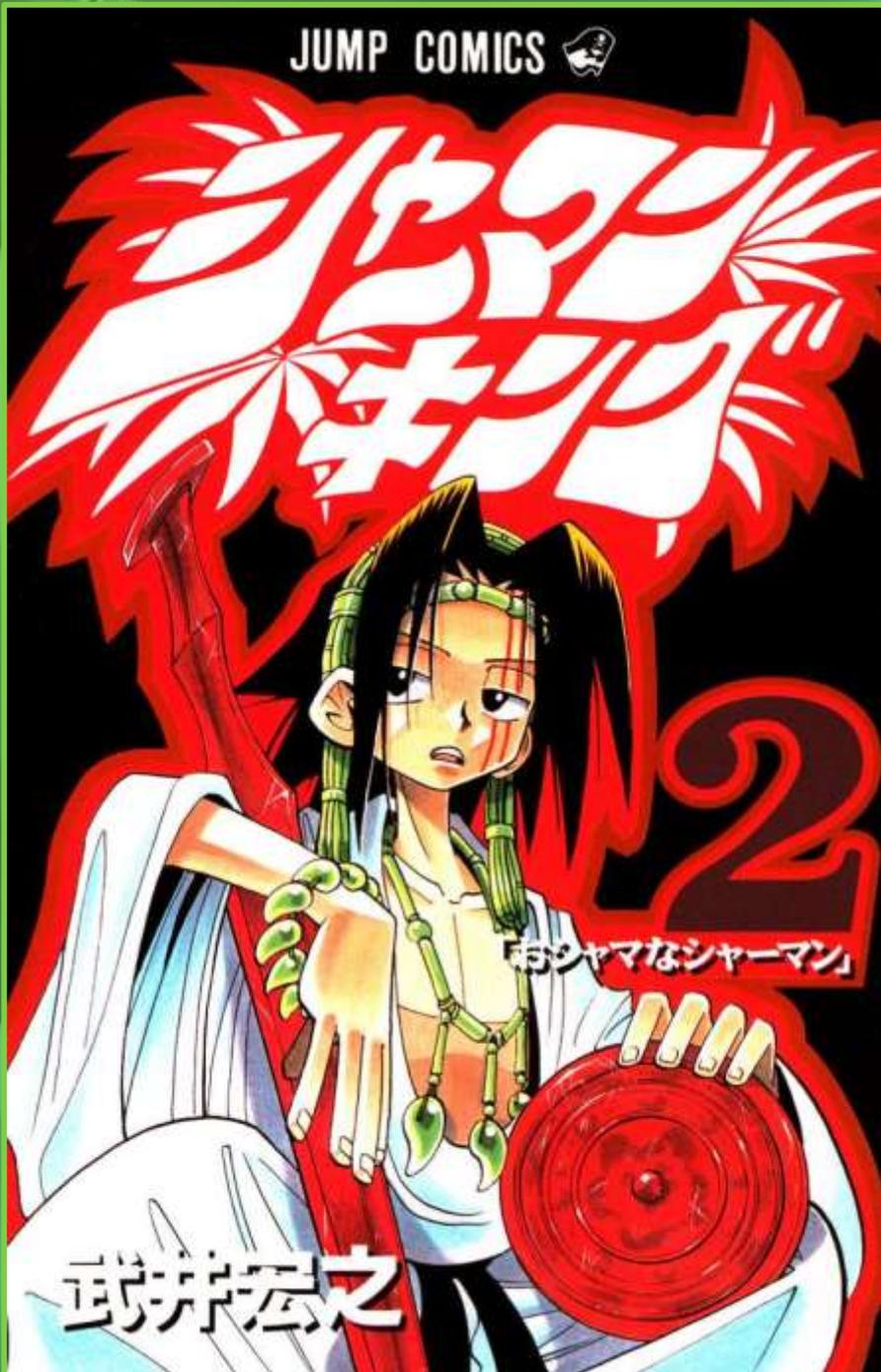
Scrum Master - Product Owner - Developers

1. Создание интерактивного словаря на основе лексики игры Dota 2

1. Перевод 1 главы манги



JUMP COMICS



## ПЛАНИРОВАНИЕ ПРОЕКТА

### ИЗУЧЕНИЕ ИНТЕРЕСОВ ШКОЛЬНИКОВ

- Компьютерные игры
- Манга
- Сериалы и т.д.

### ВЫБОР ТЕМЫ

Компьютерная игра Dota 2 и манга Shaman King





# ФОРМИРОВАНИЕ КОМАНД



СОЗДАНИЕ СЛОВАРЯ  
ПО ИГРЕ ДОТА 2

8 человек

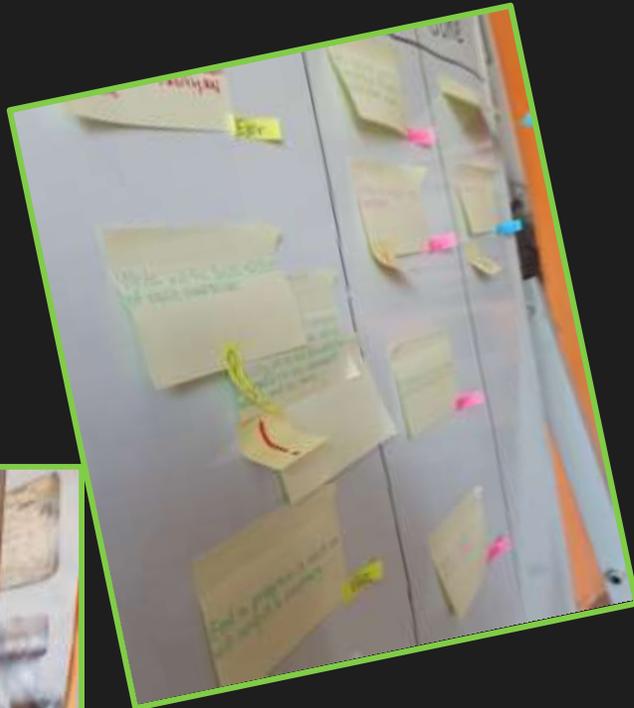


ПЕРЕВОД МАНГИ

6 человек



# РАБОТА НАД ПРОЕКТОМ



Заполнение обучающимися  
ДОСКИ





## ПРИМЕР РАБОТЫ СО СЛОВАРЕМ

**Avalanche** периодически нависает над ситуацией и наносит урон.  
**Avalanche** - лавина (сущ.) / ʌˈvæl.ə.ʃən / - большое количество льда, снега и камней, падающее вниз по склону горы.

**Grow** - увеличивает урон и броню **Tiny**, но замедляет скорость атаки.  
**Grow** - расти (гл.) / grəʊ /  
**grow** (УВЕЛИЧИВАТЬСЯ), увеличиваться в размере или количестве или становиться

**Tree Grab** дает **Tiny** возможность **вырвать** дерево, чтобы нанести увеличенный прорубающий урон существам и постройкам, что позволяет легко разминать ресурсы с противником и проще добывать **дрова** на ранней стадии игры.  
**Tree** - дерево, **grab** (гл.) / græb / **grab** (ПРАТЬ РУКОЙ) - захватывать, чья-либо или как-то выковырять и грубо

**Tree Volley** - позволяет в течение некоторого времени **бросать** **деревья** поблизости в указанную область.  
**Tree** - дерево, **Volley** - выстрел  
 [ˈvɒl.ɪ] американское произношение слова **volley** брит. [ˈvɒl.ɪ] - залп, град, поток, удар с пист., сыпаться градом, стрелять залпом

**Tree Tiny** бросает близлежащее существо в выбранную цель или руку, наносит урон противникам и в месте приземления.  
**Toss** - бросать (гл.) / tɒs / US /tɑːs /, небрежно бросать что-либо

**Tiny** / ˈtaɪ.ni / US /ˈtaɪ.ni / - крошечный, чрезвычайно маленький (прит.).  
 Он явился на свет куском камня. Происхождение **Tiny** — тайна, об истине которой он может лишь догадываться. Теперь он — каменный пикет, но как же он был раньше? Глубокое любопытство движет им, и он путешествует по миру без устали, пытаясь найти свои истоки, свои родственники, свой народ. В своем сознании он становится все больше и массивнее. Силы, которые дробят **маленькие** камни, наборот, лишь только делают **Tiny** все сильнее и сильнее.

**Force Staff** - позволяет избранным существом в направлении его взгляда на расстоянии в 600.  
**Force** - сила (сущ.) / fɔːs /  
**Staff** (сущ.) - посох (палка) / stɑːf / US /stæf /

**Blink Dagger** - позволяет владельцу быстро телепортироваться к указанной точке на расстоянии в 1200 единиц.  
**Blink** - моргать (гл.) / blɪŋk / US /blɪŋk /  
**Dagger** - мечок (сущ.) / ˈdædʒ.ə /



## Пример перевода манги

# РЕТРОСПЕКТИВА



## Что понравилось:

- Связь с реальным увлечением и интересами
- Почувствовали себя профессионалами-разработчиками проекта
  - каждый день новая задача
- Наглядный успех на Scrum-доске



## Что нужно изменить:

- нужно учитывать не только результат всей команды, но и личный вклад участника
- возможность выбирать Scrum – мастера каждую неделю





# SC RUM

ОБЩИЕ  
СВЕДЕНИЯ О  
РЕЗУЛЬТАТАХ  
ПРИМЕНЕНИЯ  
НА УРОКАХ