

Καινοτόμος  
ευέλικτη μάθηση  
βασισμένη σε



# Agile2Learn

## Γλωσσάριο ευέλικτης μάθησης

Έργο: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558  
Πρόγραμμα Erasmus+



[www.agile2learn.eu](http://www.agile2learn.eu)



Co-funded by  
the European Union

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συντακτών και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για αυτές.

<b>Τίτλος έργου:</b>	Καινοτόμος ευέλικτη μάθηση βασισμένη σε έργα
<b>Αριθμός έργου:</b>	2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558
<b>Πληροφορίες εγγράφου</b>	
<b>Αποτέλεσμα έργου:</b>	R2
<b>Κυκλοφορία:</b>	Δημόσιο
<b>Συγγραφέας (Οργανισμός):</b>	Επωνυμία του κύριου οργανισμού-εταίρου <ul style="list-style-type: none"><li>Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Ελλάδα (εταίρος)</li></ul>
<b>Κύριοι συντάκτες:</b>	Πάνος Φιτσιλής, Βύρων Δαμασιώτης, Ευαγγελή Μπότη
<b>Τελική έκδοση:</b>	Επωνυμία του οργανισμού που συμβάλλει στο παραδοτέο <ul style="list-style-type: none"><li>Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Ελλάδα (εταίρος)</li><li>Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, Ελλάδα (εταίρος)</li><li>Helliiwood, Γερμανία (εταίρος)</li><li>Consorzio Ro.Ma, Ιταλία (εταίρος)</li></ul>

Έκδοση αριθ.	Ημερομηνία	Περιγραφή
1	15/08/2023	Πρόχειρη έκδοση
2	27/08/2023	Αναθεωρημένη έκδοση
3	27/08/2023	Τελική έκδοση



Το γλωσσάριο ευέλικτης μάθησης υπόκειται σε άδεια χρήσης Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License, εκτός εάν αναφέρεται διαφορετικά. Για την ορθή αναφορά, ακολουθήστε τους κανόνες στον οδηγό αξιοποίησης του έργου Agile2Learn που θα βρείτε στο [www.agile2learn.eu](http://www.agile2learn.eu).

## Περιεχόμενο

1.1	Προπονητής ευέλικτης μάθησης.....	4
1.2	Μανιφέστο ευέλικτης μάθησης.....	4
1.3	Ευέλικτη μάθηση.....	4
1.4	Ευέλικτη νοοτροπία.....	5
1.5	Συνεχής βελτίωση:.....	5
1.6	Eduscrum.....	6
1.7	Eduscrum: Περιεχόμενο της ανάθεσης εργασίας.....	6
1.8	Eduscrum: Ορισμός της πράξης.....	6
1.9	Eduscrum: Ορισμός της διασκέδασης.....	7
1.10	Eduscrum : πίνακας eduScrum.....	8
1.11	Eduscrum: Βασικά τεχνουργήματα.....	8
1.12	Eduscrum: Βασικές έννοιες.....	8
1.13	Eduscrum: Βασικοί ρόλοι.....	9
1.14	Έπη.....	9
1.15	Επαναληπτική μάθηση.....	9
1.16	Kaizen Εκπαίδευση.....	10
1.17	Καϊζέν (Kaizen).....	10
1.18	Κανμπάν (Kanban).....	10
1.19	Λιτή εκπαίδευση (Lean Education).....	11
1.20	Λιτή διδασκαλία.....	11
1.21	Lean.....	11
1.22	Ταχύτητα μάθησης.....	11
1.23	Scrum.....	12
1.24	Scrum: Γράφημα προόδου.....	13
1.25	Scrum: Καθημερινή στάση.....	13
1.26	Scrum: Λίστα ανεκτέλεστου προϊόντος.....	13
1.27	Scrum: Λίστα ανεκτέλεστου σπριντ.....	13
1.28	Scrum: Σχεδιασμός σπριντ.....	14
1.29	Scrum: Αναδρομή Sprint.....	15
1.30	Scrum: Αναθεώρηση σπριντ.....	15
1.31	Ιστορίες χρηστών.....	15

## 1.1 Προπονητής ευέλικτης μάθησης

Ένας εκπαιδευτικός ή διευκολυντής που καθοδηγεί τους μαθητές μέσω της ευέλικτης μαθησιακής διαδικασίας, παρέχοντας υποστήριξη, καθοδήγηση και εμπειρογνωμοσύνη στην προσαρμογή ευέλικτων μεθοδολογιών σε εκπαιδευτικά πλαίσια.

## 1.2 Μανιφέστο ευέλικτης μάθησης

Παρόμοια με το Agile Manifesto στην ανάπτυξη λογισμικού, το Agile Learning Manifesto περιγράφει αρχές που δίνουν προτεραιότητα στα άτομα και τις αλληλεπιδράσεις, την προσαρμοστικότητα και τη συνεργασία στη μαθησιακή διαδικασία (Reha, 2011). Δίνει έμφαση στην ανταπόκριση στην αλλαγή ακολουθώντας ένα άκαμπτο σχέδιο. Πιο συγκεκριμένα οι τιμές αυτές είναι:

- Άτομα και αλληλεπιδράσεις σχετικά με διαδικασίες και εργαλεία: Το σχολείο επικεντρώνεται στις σχέσεις μεταξύ μαθητών, εκπαιδευτικών και γονέων. Αυτές οι σχέσεις είναι πιο σημαντικές από τις διαδικασίες και τα εργαλεία που χρησιμοποιούνται για τη διδασκαλία και τη μάθηση.
- Ουσιαστική μάθηση έναντι της μέτρησης της μάθησης: Το σχολείο επικεντρώνεται στην παροχή ουσιαστικής μάθησης που έχει αντίκτυπο στη ζωή των μαθητών. Η μάθηση δεν πρέπει να μετράται μόνο με τεστ, αλλά και με άλλα μέσα, όπως η συμμετοχή των μαθητών, η δημιουργικότητα και οι δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων.
- Συνεργασία των ενδιαφερόμενων μερών για συνεχή διαπραγμάτευση: Το σχολείο συνεργάζεται με όλους τους ενδιαφερόμενους, όπως μαθητές, εκπαιδευτικούς, γονείς, την κοινότητα και τις επιχειρήσεις. Αυτή η συνεργασία είναι απαραίτητη για την παροχή ποιοτικής εκπαίδευσης που ανταποκρίνεται στις ανάγκες όλων των μαθητών.
- Ανταπόκριση στην αλλαγή ακολουθώντας ένα σχέδιο: Το σχολείο είναι ευέλικτο και προσαρμόσιμο στην αλλαγή. Οι εκπαιδευτικοί και οι διευθυντές των σχολείων είναι πρόθυμοι να αλλάξουν τα σχέδια και τις πρακτικές τους, όταν είναι απαραίτητο, προκειμένου να παρέχουν στους μαθητές την καλύτερη δυνατή εκπαίδευση.

Το Agile Learning Manifesto είναι ένα ισχυρό όραμα για το μέλλον της εκπαίδευσης. Είναι ένα όραμα ενός σχολείου που είναι μαθητοκεντρικό, ευέλικτο, προσαρμόσιμο στην αλλαγή και παρέχει ουσιαστική μάθηση που έχει αντίκτυπο στη ζωή των μαθητών.

## 1.3 Ευέλικτη μάθηση

Η ευέλικτη μάθηση είναι μια εκπαιδευτική προσέγγιση εμπνευσμένη από ευέλικτες μεθοδολογίες που χρησιμοποιούνται στην ανάπτυξη λογισμικού. Η ευέλικτη μάθηση είναι μια μέθοδος ανάπτυξης και παροχής εκπαίδευσης που δίνει έμφαση στην ταχύτητα, την ευελιξία και τη συνεργασία. Βασίζεται στην ευέλικτη μεθοδολογία, η οποία είναι ένα σύνολο αρχών για τη διαχείριση έργων που δίνει έμφαση στην επαναληπτική ανάπτυξη και τη συνεχή βελτίωση.

Στην ευέλικτη μάθηση, το εκπαιδευτικό περιεχόμενο αναπτύσσεται σε σύντομους κύκλους, που ονομάζονται σπριντ. Κάθε σπριντ επικεντρώνεται σε έναν συγκεκριμένο μαθησιακό στόχο και το περιεχόμενο βελτιώνεται και βελτιώνεται συνεχώς με βάση την

ανατροφοδότηση από τους μαθητές. Αυτό επιτρέπει μια πιο ευαίσθητη και προσαρμόσιμη προσέγγιση στη μάθηση, η οποία είναι απαραίτητη στον σημερινό ταχέως μεταβαλλόμενο κόσμο.

Η ευέλικτη μάθηση δίνει επίσης έμφαση στη συνεργασία μεταξύ εκπαιδευομένων, εκπαιδευτών και άλλων ενδιαφερομένων. Αυτό βοηθά να διασφαλιστεί ότι η κατάρτιση είναι σχετική και ανταποκρίνεται στις ανάγκες των εκπαιδευομένων.

#### 1.4 Ευέλικτη νοοτροπία

Μια νοοτροπία που αγκαλιάζει την αλλαγή, εκτιμά τη συνεργασία και είναι ανοιχτή στον πειραματισμό και τη συνεχή μάθηση. Είναι θεμελιώδεις για την επιτυχή ευέλικτη μάθηση. Οι δώδεκα αρχές των agile σχολείων που αποτελούν την agile mindset είναι οι ακόλουθες (Peña, 2011)

- Ύψιστη προτεραιότητά μας είναι να ικανοποιήσουμε τις ανάγκες των παιδιών και των οικογενειών τους μέσω της έγκαιρης και συνεχούς παροχής ουσιαστικής μάθησης.
- Καλωσορίστε τις μεταβαλλόμενες απαιτήσεις, ακόμη και αργά σε έναν κύκλο μάθησης. Αξιοποιήστε την αλλαγή προς όφελος των παιδιών και των οικογενειών τους.
- Παρέχετε ουσιαστική μάθηση συχνά, από μερικές ημέρες έως μερικές εβδομάδες, με προτίμηση στο μικρότερο χρονικό διάστημα.
- Τα μέλη της σχολικής και οικογενειακής ομάδας συνεργάζονται καθημερινά για να δημιουργήσουν ευκαιρίες μάθησης για όλους τους συμμετέχοντες.
- Δημιουργήστε έργα γύρω από άτομα με κίνητρα. Δώστε τους το περιβάλλον και την υποστήριξη που χρειάζονται και εμπιστευτείτε τους για να κάνουν τη δουλειά.
- Η πιο αποδοτική και αποτελεσματική μέθοδος μεταφοράς πληροφοριών προς και εντός μιας ομάδας είναι η συνομιλία πρόσωπο με πρόσωπο.
- Η ουσιαστική μάθηση είναι το πρωταρχικό μέτρο της προόδου.
- Οι διαδικασίες μας προωθούν τη βιωσιμότητα. Οι εκπαιδευτικοί, οι μαθητές και οι οικογένειες θα πρέπει να είναι σε θέση να διατηρούν σταθερό ρυθμό επ'αόριστον.
- Η συνεχής προσοχή στην τεχνική αρτιότητα και τον καλό σχεδιασμό ενισχύει την προσαρμοστικότητα.
- Η απλότητα - η τέχνη της μεγιστοποίησης του όγκου της εργασίας που δεν έχει γίνει - είναι απαραίτητη.
- Οι καλύτερες ιδέες και πρωτοβουλίες προκύπτουν από αυτοοργανωμένες ομάδες.
- Σε τακτά χρονικά διαστήματα, οι ομάδες σκέφτονται πώς να γίνουν πιο αποτελεσματικές, στη συνέχεια συντονίζουν και προσαρμόζουν ανάλογα τη συμπεριφορά τους.

#### 1.5 Συνεχής βελτίωση:

Μια βασική αρχή της ευέλικτης μάθησης που δίνει έμφαση στην πραγματοποίηση τακτικών προσαρμογών και βελτιώσεων στη μαθησιακή διαδικασία με βάση την ανατροφοδότηση, τα αποτελέσματα και τους μεταβαλλόμενους στόχους.

Η συνεχής βελτίωση είναι η συνεχής προσπάθεια βελτίωσης των διαδικασιών, των προϊόντων ή των υπηρεσιών. Περιλαμβάνει τον εντοπισμό ευκαιριών για βελτίωση, την εφαρμογή αλλαγών, τη μέτρηση των αποτελεσμάτων και, στη συνέχεια, την επανάληψη με βάση τα αποτελέσματα. Αυτή η προσέγγιση στοχεύει στην επίτευξη υψηλότερων επιπέδων αποδοτικότητας, ποιότητας και αποτελεσματικότητας με την πάροδο του χρόνου.

## 1.6 Eduscrum

Το "Eduscrum" είναι ένα portmanteau της "εκπαίδευσης" και του "scrum". Αναφέρεται στην εφαρμογή των αρχών του Scrum, ενός ευέλικτου πλαισίου για τη διαχείριση έργων, σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Το EduScrum είναι ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο που βασίζεται στην ευέλικτη μεθοδολογία. Είναι ένα σύνολο ρόλων, δραστηριοτήτων και τεχνουργημάτων και κανόνων αλληλεπίδρασης που τα συνδέει όλα μαζί. Έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τους μαθητές να μάθουν με έναν πιο αυτοκατευθυνόμενο, συνεργατικό και επαναληπτικό τρόπο. Ορίστηκε από τους Wijnands και Stolze, (2019) ως επεξεργασία είναι μια επεξεργασία του Scrum ένα πλαίσιο για μια ενεργή, συνεργατική, συν-δημιουργική εκπαιδευτική διαδικασία.

## 1.7 Eduscrum: Περιεχόμενο της ανάθεσης εργασίας

Στο EduScrum, το περιεχόμενο μιας ανάθεσης αναφέρεται ως "ιστορία". Μια ιστορία περιλαμβάνει μια περιγραφή ενός μαθησιακού στόχου με τον οποίο ασχολούνται οι μαθητές κατά τη διάρκεια ενός σπριντ. Είναι ζωτικής σημασίας για την ιστορία να τηρεί το πλαίσιο SMART: συγκεκριμένο, μετρήσιμο, εφικτό, σχετικό και χρονικά δεσμευμένο.

Επιπλέον, η ιστορία θα πρέπει να περιλαμβάνει «κριτήρια εορτασμού», τα οποία χρησιμεύουν ως σημεία αναφοράς για την επιβεβαίωση της επιτυχούς ολοκλήρωσης της ιστορίας. Αυτά τα κριτήρια πρέπει να είναι σαφή και μετρήσιμα για να παρέχουν στους μαθητές μια σαφή κατανόηση των απαραίτητων εργασιών για την εκπλήρωση των απαιτήσεων της ιστορίας.

**Ένα ενδεικτικό παράδειγμα μιας ιστορίας μαζί με τα κριτήρια εορτασμού της είναι το εξής:**  
**Ιστορία:** Δημιουργήστε μια παρουσίαση για την ιστορία του Scrum.

**Κριτήρια εορτασμού:**

- Η παρουσίαση πρέπει να έχει μήκος τουλάχιστον 10 διαφάνειες.
- Η παρουσίαση πρέπει να περιλαμβάνει σαφή εισαγωγή, σώμα και συμπέρασμα.
- Η παρουσίαση πρέπει να είναι καλά οργανωμένη και εύκολη στην παρακολούθηση.
- Η παρουσίαση πρέπει να χρησιμοποιεί σαφή και συνοπτική γλώσσα.

Το περιεχόμενο μιας εργασίας μπορεί να ποικίλει ανάλογα με τον μαθησιακό στόχο. Ωστόσο, είναι σημαντικό η ιστορία να είναι συγκεκριμένη, μετρήσιμη, εφικτή, σχετική και χρονικά δεσμευμένη. Τα κριτήρια εορτασμού θα πρέπει επίσης να είναι σαφή και μετρήσιμα, ώστε οι μαθητές να γνωρίζουν τι πρέπει να κάνουν για να ολοκληρώσουν την ιστορία.

## 1.8 Eduscrum: Ορισμός της πράξης

Ο ορισμός της πράξης στο EduScrum είναι ένας ορισμός του τι σημαίνει να «κάνεις» εργασία σε έναν μαθησιακό στόχο. Είναι ένα σύνολο κριτηρίων στα οποία συμφωνούν οι μαθητές και ο δάσκαλος για να καθορίσουν εάν η εργασία θεωρείται ότι έχει «γίνει».

Ο ορισμός της πράξης μπορεί να διαφέρει ανάλογα με τον μαθησιακό στόχο. Ωστόσο, θα πρέπει να είναι σαφής και μετρήσιμη, ώστε οι μαθητές να γνωρίζουν τι πρέπει να κάνουν για να ολοκληρώσουν την εργασία.

### **Ακολουθεί ένα παράδειγμα ορισμού της πράξης για μια ιστορία σχετικά με τη δημιουργία μιας παρουσίασης σχετικά με την ιστορία του Scrum:**

Η εργασία θεωρείται "ολοκληρωμένη" όταν η παρουσίαση πληροί τα ακόλουθα κριτήρια:

- Η παρουσίαση έχει μήκος τουλάχιστον 10 διαφάνειες.
- Η παρουσίαση περιλαμβάνει μια σαφή εισαγωγή, σώμα και συμπέρασμα.
- Η παρουσίαση είναι καλά οργανωμένη και εύκολη στην παρακολούθηση.
- Η παρουσίαση χρησιμοποιεί σαφή και συνοπτική γλώσσα.

Ο ορισμός της πράξης θα πρέπει να συμφωνηθεί από τους μαθητές και τον δάσκαλο στην αρχή του σπριντ. Αυτό βοηθά να διασφαλιστεί ότι όλοι βρίσκονται στην ίδια σελίδα και ότι το έργο ολοκληρώνεται σε υψηλό επίπεδο.

Ο ορισμός των κριτηρίων δράσης και εορτασμού είναι δύο σημαντικές έννοιες στο EduScrum. Και οι δύο χρησιμοποιούνται για να καθορίσουν τι σημαίνει να ολοκληρώσεις ένα έργο, αλλά έχουν διαφορετικούς σκοπούς. Ο Ορισμός της Πράξης είναι ένας ορισμός του τι σημαίνει να «κάνεις» εργασία σε έναν μαθησιακό στόχο, ενώ τα Κριτήρια Εορτασμού, από την άλλη πλευρά, είναι τα κριτήρια που θα χρησιμοποιηθούν για να καθοριστεί εάν η ιστορία έχει ολοκληρωθεί επιτυχώς.

## **1.9 Eduscrum: Ορισμός της διασκέδασης**

Ο ορισμός της διασκέδασης στο EduScrum είναι ένας ορισμός του τι κάνει τη δουλειά διασκεδαστική για τους μαθητές. Είναι ένα σύνολο κριτηρίων στα οποία συμφωνούν οι μαθητές για να καθορίσουν εάν η εργασία είναι ευχάριστη και ελκυστική.

Ο ορισμός της διασκέδασης μπορεί να διαφέρει ανάλογα με τους μαθητές. Ωστόσο, θα πρέπει να περιλαμβάνει ορισμένες βασικές αρχές, όπως:

- Να είσαι προκλητικός αλλά όχι συντριπτικός.
- Να είσαι δημιουργικός και ανοιχτός.
- Να είμαστε συνεργατικοί και κοινωνικοί.
- Να είναι σχετικές με τα ενδιαφέροντα των μαθητών.
- Να ανταμείβεται και να ικανοποιεί.

Ο ορισμός της διασκέδασης θα πρέπει να συμφωνηθεί από τους μαθητές στην αρχή του σπριντ. Αυτό βοηθά να διασφαλιστεί ότι όλοι βρίσκονται στην ίδια σελίδα και ότι η εργασία είναι ευχάριστη.

### **Μερικά παραδείγματα για το πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί ο ορισμός της διασκέδασης στο EduScrum:**

- Οι μαθητές συμφωνούν ότι θα κάνουν διαλείμματα για να παίξουν παιχνίδια ή να κάνουν άλλες δραστηριότητες που τους αρέσουν.
- Οι μαθητές συμφωνούν ότι θα εργαστούν σε έργα που σχετίζονται με τα ενδιαφέροντά τους.
- Οι μαθητές συμφωνούν ότι θα συνεργαστούν μεταξύ τους σε έργα.

- Οι μαθητές συμφωνούν ότι θα γιορτάσουν τα επιτεύγματά τους.

### 1.10 Eduscrum : πίνακας eduScrum

Το Flap - eduScrum Board είναι μια οπτική αναπαράσταση της καθυστέρησης, των στόχων σπριντ και της εργασίας που έχει ολοκληρωθεί. Είναι ένα εργαλείο που βοηθά τους μαθητές και τον δάσκαλο να παρακολουθούν την πρόοδο του σπριντ και να εντοπίζουν τυχόν εμπόδια. Το περύγιο είναι συνήθως μια φυσική πλακέτα, αλλά μπορεί επίσης να είναι μια ψηφιακή πλακέτα. Χωρίζεται σε τρεις στήλες:

- **Εκκρεμείς εργασίες:** Αυτή η στήλη περιέχει τις ανακοινώσεις που δεν έχουν ξεκινήσει ακόμα.
- **Σε εξέλιξη:** Αυτή η στήλη περιέχει τις ανακοινώσεις που επεξεργάζονται αυτήν τη στιγμή.
- **Τέλος:** Αυτή η στήλη περιέχει τις ιστορίες που έχουν ολοκληρωθεί.

Το περύγιο ενημερώνεται τακτικά κατά τη διάρκεια του σπριντ. Οι μαθητές μετακινούν τις ιστορίες από στήλη σε στήλη καθώς εργάζονται πάνω τους. Αυτό βοηθά τους μαθητές να απεικονίσουν την πρόδό τους και να εντοπίσουν τυχόν τομείς όπου μπορεί να υστερούν.

Το Flap είναι επίσης ένα εργαλείο επικοινωνίας. Οι μαθητές και ο δάσκαλος μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Flap για να συζητήσουν την πρόοδο του σπριντ και να εντοπίσουν τυχόν εμπόδια. Αυτό βοηθά να διατηρηθεί η ομάδα σε καλό δρόμο και να διασφαλιστεί ότι επιτυγχάνονται οι στόχοι σπριντ.

### 1.11 Eduscrum: Βασικά τεχνουργήματα

Τα αντικείμενα είναι:

- Περιεχόμενο εργασίας (ιστορίες με κριτήρια εορτασμού): Αυτή είναι η λίστα των μαθησιακών στόχων στους οποίους θα εργαστούν οι μαθητές κατά τη διάρκεια του σπριντ.
- The Flap - eduScrum Board: Αυτή είναι μια οπτική αναπαράσταση της καθυστέρησης, των στόχων σπριντ και της εργασίας που έχει ολοκληρωθεί.
- Ορισμός της πράξης: Αυτός είναι ένας ορισμός του τι σημαίνει να «κάνεις» εργασία σε έναν μαθησιακό στόχο.
- Ορισμός της επικοινωνίας: Αυτός είναι ένας ορισμός του τρόπου με τον οποίο η ομάδα θα επικοινωνεί μεταξύ τους.
- Ορισμός της διασκέδασης: Αυτός είναι ένας ορισμός του τι κάνει τη δουλειά διασκεδαστική για τους μαθητές.

### 1.12 Eduscrum: Βασικές έννοιες

Οι βασικές έννοιες του EduScrum:

- **Σπριντ:** Ένα σπριντ είναι μια σύντομη χρονική περίοδος (συνήθως 2-4 εβδομάδες) κατά την οποία οι μαθητές εργάζονται σε έναν συγκεκριμένο μαθησιακό στόχο.



- **Καθυστέρηση:** Η καθυστέρηση είναι μια λίστα με όλους τους μαθησιακούς στόχους που πρέπει να αντιμετωπιστούν.
- **Βελτίωση καθυστέρησης προϊόντων:** Η βελτίωση της καθυστέρησης προϊόντων είναι μια συνάντηση όπου οι μαθητές και ο δάσκαλος συζητούν τις καθυστερήσεις και δίνουν προτεραιότητα στους μαθησιακούς στόχους.
- **Daily Scrum:** Το καθημερινό scrum είναι μια σύντομη συνάντηση όπου οι μαθητές και ο δάσκαλος συζητούν τι έχουν εργαστεί την προηγούμενη μέρα, τι σκοπεύουν να εργαστούν σήμερα και τυχόν εμπόδια που αντιμετωπίζουν.
- **Sprint Review:** Η ανασκόπηση σπριντ είναι μια συνάντηση όπου οι μαθητές παρουσιάζουν την εργασία τους στον δάσκαλο και λαμβάνουν ανατροφοδότηση.
- **Αναδρομική σπριντ:** Η αναδρομική έκθεση σπριντ είναι μια συνάντηση όπου οι μαθητές και ο δάσκαλος συζητούν πώς πήγε το σπριντ και τι μπορεί να βελτιωθεί για το επόμενο σπριντ. Ως εκ τούτου, η συνάντηση επικεντρώνεται στην ανασκόπηση της αποτελεσματικότητας της μαθησιακής διαδικασίας, στον εντοπισμό τομέων βελτίωσης και στην προσαρμογή της μαθησιακής στρατηγικής για μελλοντικούς κύκλους.

### 1.13 Eduscrum: Βασικοί ρόλοι

Το EduScrum ορίζει έναν αριθμό ρόλων και τεχνουργημάτων. Οι ρόλοι είναι:

- **Δάσκαλος (Ιδιοκτήτης προϊόντος / eduScrum Master):** Ο δάσκαλος είναι υπεύθυνος για τον καθορισμό των μαθησιακών στόχων, τη δημιουργία της καθυστέρησης και τη διευκόλυνση των εκδηλώσεων scrum.
- **Αρχηγός ομάδας:** Ο αρχηγός της ομάδας είναι υπεύθυνος για την ηγεσία της ομάδας και τη διασφάλιση ότι η ομάδα επιτυγχάνει τους στόχους της.
- **Ομάδα μαθητή:** Η ομάδα του μαθητή είναι υπεύθυνη για την εργασία στους μαθησιακούς στόχους και την παράδοση του τελικού προϊόντος.

### 1.14 Έπη

Ένα έπος είναι μια μεγάλη ιδέα ή χαρακτηριστικό που μπορεί να αναλυθεί σε μικρότερες ιστορίες χρηστών.

**Για παράδειγμα:** ένα έπος που ονομάζεται "Βελτίωση διεπαφής χρήστη για κινητά" μπορεί να αποτελείται από 3 ιστορίες χρηστών: "Προσθήκη καλαθιού αγορών για κινητά", "Βελτιστοποίηση ταχύτητας" και "Βελτίωση γραμματοσειρών και γραφημάτων".

### 1.15 Επαναληπτική μάθηση

Η επαναληπτική μάθηση περιλαμβάνει επαναλαμβανόμενους κύκλους μάθησης, λήψη ανατροφοδότησης και βελτιώσεις. Αυτή η προσέγγιση επιτρέπει στους μαθητές να βελτιώσουν την κατανόηση και τις δεξιότητές τους σταδιακά με την πάροδο του χρόνου.

## 1.16 Kaizen Εκπαίδευση

Η εκπαίδευση Kaizen (Wiid, 2018) είναι μια εκπαιδευτική προσέγγιση που δίνει έμφαση στη συνεχή βελτίωση και την επίλυση προβλημάτων. Βασίζεται στην ιαπωνική φιλοσοφία του kaizen, που σημαίνει "συνεχής βελτίωση".

Η εκπαίδευση Kaizen χρησιμοποιείται συχνά σε επιχειρηματικά περιβάλλοντα, αλλά μπορεί επίσης να εφαρμοστεί στην εκπαίδευση. Σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον, το kaizen μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη βελτίωση του προγράμματος σπουδών, των μεθόδων διδασκαλίας και του μαθησιακού περιβάλλοντος. Μερικές από τις βασικές αρχές της εκπαίδευσης kaizen είναι:

- **Εστίαση στη συνεχή βελτίωση:** Η εκπαίδευση Kaizen τονίζει τη σημασία της συνεχούς βελτίωσης. Αυτό σημαίνει ότι οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές αναζητούν πάντα τρόπους βελτίωσης της μαθησιακής διαδικασίας.
- **Ενδυνάμωση:** Η εκπαίδευση Kaizen δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να αναλάβουν την κυριότητα της μάθησής τους. Οι μαθητές ενθαρρύνονται να εντοπίζουν προβλήματα και να βρίσκουν λύσεις.
- **Συνεργασία:** Η εκπαίδευση Kaizen δίνει έμφαση στη συνεργασία. Οι μαθητές συνεργάζονται για την επίλυση προβλημάτων και τη βελτίωση της μαθησιακής διαδικασίας.
- **Ανατροφοδότηση:** Η εκπαίδευση Kaizen βασίζεται στην ανατροφοδότηση. Οι μαθητές και οι εκπαιδευτικοί λαμβάνουν ανατροφοδότηση σχετικά με το έργο τους, ώστε να μπορούν να κάνουν βελτιώσεις.
- **Ευελιξία:** Η εκπαίδευση Kaizen είναι ευέλικτη. Μπορεί να προσαρμοστεί σε διαφορετικές ρυθμίσεις και ανάγκες.

Η εκπαίδευση Kaizen μπορεί να αποτελέσει πολύτιμο εργαλείο για τη βελτίωση της ποιότητας της εκπαίδευσης. Μπορεί να βοηθήσει στη δημιουργία ενός μαθησιακού περιβάλλοντος με επίκεντρο τον μαθητή, να βελτιώσει τη μαθησιακή διαδικασία και να ενδυναμώσει τους μαθητές να αναλάβουν την κυριότητα της μάθησής τους.

## 1.17 Καϊζέν (Kaizen)

Το Kaizen είναι ένας ιαπωνικός όρος που μεταφράζεται σε "αλλαγή προς το καλύτερο" ή "συνεχής βελτίωση". Αναφέρεται στην πρακτική της πραγματοποίησης μικρών, σταδιακών βελτιώσεων σε διαδικασίες, προϊόντα ή συστήματα με την πάροδο του χρόνου. Το Kaizen περιλαμβάνει μια νοοτροπία συνεχούς προσαρμογής και βελτίωσης για τη βελτίωση της αποτελεσματικότητας, της ποιότητας και της συνολικής απόδοσης.

## 1.18 Κανμπάν (Kanban)

Το Kanban (Singh & Singh, 2009) είναι μια ευέλικτη μεθοδολογία που χρησιμοποιεί οπτικούς πίνακες για τη διαχείριση εργασιών εργασίας. Εφαρμοσμένη στη μάθηση, περιλαμβάνει τη δημιουργία μιας οπτικής αναπαράστασης του μαθησιακού ταξιδιού, τη διάσπαση των εργασιών σε κάρτες και τη μετακίνησή τους σε διαφορετικά στάδια ολοκλήρωσης. Το Kanban επιτρέπει την ευελιξία και την οπτικοποίηση της μαθησιακής διαδικασίας.

### 1.19 Λιτή εκπαίδευση (Lean Education)

Η λιτή εκπαίδευση εφαρμόζει λιτές αρχές στον τομέα της εκπαίδευσης. Περιλαμβάνει τον εντοπισμό και την εξάλειψη των ανεπαρκειών στις εκπαιδευτικές διαδικασίες για τη βελτίωση της μαθησιακής εμπειρίας για τους μαθητές, τους εκπαιδευτικούς και άλλους ενδιαφερόμενους. Η λιτή εκπαίδευση επιδιώκει να βελτιστοποιήσει την κατανομή των πόρων, να μειώσει τον περιττό διοικητικό φόρτο και να ενισχύσει το συνολικό εκπαιδευτικό ταξίδι.

### 1.20 Λιτή διδασκαλία

Η λιτή διδασκαλία αναφέρεται στην εφαρμογή των λιτών αρχών στις εκπαιδευτικές πρακτικές. Οι εκπαιδευτικοί που ασκούν λιτή διδασκαλία επικεντρώνονται στον εντοπισμό των πιο αποτελεσματικών μεθόδων διδασκαλίας, στην εξάλειψη περιττών ή αναποτελεσματικών δραστηριοτήτων και στη βελτιστοποίηση της μαθησιακής εμπειρίας για τους μαθητές. Αυτή η προσέγγιση ενθαρρύνει τους εκπαιδευτικούς να προβληματιστούν σχετικά με τις στρατηγικές διδασκαλίας τους και να κάνουν προσαρμογές βάσει δεδομένων για να βελτιώσουν τα αποτελέσματα των μαθητών.

### 1.21 Lean

Το Lean είναι μια μεθοδολογία που προέρχεται από την κατασκευή και έχει προσαρμοστεί σε διάφορες βιομηχανίες, συμπεριλαμβανομένης της εκπαίδευσης. Επικεντρώνεται στη μεγιστοποίηση της αξίας ελαχιστοποιώντας παράλληλα τα απόβλητα. Οι λιτές αρχές στοχεύουν στην εξάλειψη δραστηριοτήτων που δεν συμβάλλουν στο τελικό αποτέλεσμα, με αποτέλεσμα εξορθολογισμένες διαδικασίες, μειωμένο κόστος και βελτιωμένα αποτελέσματα.

### 1.22 Ταχύτητα μάθησης

Στο πλαίσιο της ευέλικτης μάθησης, η ταχύτητα μάθησης είναι ένα μέτρο του πόση μάθηση μπορεί να επιτύχει ένας μαθητής σε μια δεδομένη χρονική περίοδο. Συνήθως υπολογίζεται λαμβάνοντας τον συνολικό αριθμό μαθησιακών στόχων που ολοκληρώθηκαν σε ένα σπριντ και διαιρώντας τον με τον αριθμό των σπριντ. Η ταχύτητα μάθησης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παρακολούθηση της προόδου ενός μαθητή και για τον εντοπισμό περιοχών όπου μπορεί να χρειαστεί περισσότερη υποστήριξη. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για τον καθορισμό στόχων για μελλοντικά σπριντ (Doma, 2017). Για να υπολογίσετε την ταχύτητα μάθησης, πρέπει να γνωρίζετε τα εξής:

- Ο συνολικός αριθμός μαθησιακών στόχων στο σπριντ.
- Ο αριθμός των μαθησιακών στόχων που ολοκληρώθηκαν στο σπριντ.
- Για να υπολογίσετε την ταχύτητα μάθησης, διαιρέστε τον αριθμό των μαθησιακών στόχων που ολοκληρώθηκαν με τον αριθμό των σπριντ.

Για παράδειγμα, εάν υπήρχαν 10 μαθησιακοί στόχοι στο σπριντ και ολοκληρώθηκαν 5, τότε η ταχύτητα μάθησης θα ήταν  $5/10 = 0,5$ .

Η ταχύτητα μάθησης μπορεί να είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για την παρακολούθηση της προόδου ενός μαθητή και για τον καθορισμό στόχων για μελλοντικά σπριντ. Ωστόσο, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η ταχύτητα μάθησης δεν είναι ένα τέλειο μέτρο μάθησης.

Υπάρχουν πολλοί παράγοντες που μπορούν να επηρεάσουν τη μάθηση, όπως η δυσκολία των μαθησιακών στόχων, τα κίνητρα του μαθητή και η ποιότητα της διδασκαλίας.

### 1.23 Scrum

Το Scrum είναι ένα ευέλικτο πλαίσιο που προέρχεται από την ανάπτυξη λογισμικού που επικεντρώνεται στην ομαδική εργασία, την υπευθυνότητα και την επαναληπτική πρόοδο. Στο πλαίσιο της ευέλικτης μάθησης, το Scrum περιλαμβάνει τη δόμηση μαθησιακών εργασιών σε χρονικές περιόδους (σπριντ), τη διεξαγωγή τακτικών συναντήσεων για την ανασκόπηση της προόδου και την προσαρμογή του σχεδίου μάθησης ανάλογα (Schwaber & Sutherland, 2011).

Το Scrum είναι ένα ελαφρύ πλαίσιο και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη διαχείριση οποιουδήποτε τύπου έργου, από την ανάπτυξη λογισμικού έως τις καμπάνιες μάρκετινγκ. Είναι μια δημοφιλής επιλογή για ομάδες που πρέπει να είναι σε θέση να προσαρμοστούν στις αλλαγές γρήγορα και αποτελεσματικά.

**Το πλαίσιο Scrum** αποτελείται από διάφορους ρόλους, εκδηλώσεις και αντικείμενα. Οι ρόλοι είναι:

- **Κάτοχος προϊόντος:** Ο κάτοχος προϊόντος είναι υπεύθυνος για τον καθορισμό της καθυστέρησης του προϊόντος και την ιεράρχηση των εργασιών.
- **Scrum Master:** Το Scrum Master είναι υπεύθυνο για τη διευκόλυνση της διαδικασίας Scrum και τη διασφάλιση ότι η ομάδα ακολουθεί το πλαίσιο Scrum.
- **Ομάδα ανάπτυξης:** Η ομάδα ανάπτυξης είναι υπεύθυνη για την ολοκλήρωση της εργασίας στο σπριντ.

**Οι εκδηλώσεις/τελετές είναι:**

- **Σχεδιασμός σπριντ:** Η συνάντηση σχεδιασμού σπριντ είναι όπου η ομάδα σχεδιάζει την εργασία για το σπριντ.
- **Daily Standup:** Η συνάντηση Daily Standup είναι μια σύντομη συνάντηση όπου η ομάδα συζητά την πρόοδό της και εντοπίζει τυχόν εμπόδια.
- **Sprint Review:** Η συνάντηση Sprint Review είναι όπου η ομάδα παρουσιάζει το έργο που ολοκλήρωσε στο sprint στους ενδιαφερόμενους.
- **Sprint Retrospective:** Η συνάντηση Sprint Retrospective είναι όπου η ομάδα εξετάζει το σπριντ και εντοπίζει τομείς βελτίωσης.

**Τα αντικείμενα είναι:**

- **Καθυστέρηση προϊόντος:** Η καθυστέρηση προϊόντος είναι μια λίστα με όλες τις εργασίες που πρέπει να γίνουν για το προϊόν.
- **Sprint Backlog:** Το Sprint Backlog είναι μια λίστα με την εργασία που θα ολοκληρώσει η ομάδα στο sprint.
- **Γράφημα προόδου:** Το γράφημα προόδου είναι μια οπτική αναπαράσταση της προόδου της ομάδας προς την ολοκλήρωση του εκκρεμούς σπριντ.

## 1.24 Scrum: Γράφημα προόδου

Ένα γράφημα προόδου Scrum είναι μια γραφική αναπαράσταση του όγκου εργασίας που απομένει σε ένα σπριντ. Συνήθως απεικονίζεται καθημερινά και δείχνει την πρόοδο του σπριντ με την πάροδο του χρόνου. Το γράφημα προόδου είναι ένα πολύτιμο εργαλείο για την παρακολούθηση της προόδου ενός σπριντ και τον εντοπισμό πιθανών προβλημάτων. Μπορεί επίσης να χρησιμοποιηθεί για την κοινοποίηση της προόδου του σπριντ στους ενδιαφερόμενους.

## 1.25 Scrum: Καθημερινή στάση

Το Daily Standup είναι μια σύντομη, καθημερινή συνάντηση όπου η Ομάδα Ανάπτυξης συζητά την πρόδοό τους και εντοπίζει τυχόν εμπόδια. Η συνάντηση πραγματοποιείται συνήθως την ίδια ώρα και τόπο κάθε μέρα και δεν πρέπει να διαρκεί περισσότερο από 15 λεπτά. Το Daily Standup είναι μια μόνιμη συνάντηση, εξ ου και το όνομα. Αυτό γίνεται για να ενθαρρυνθεί η συντομία και η εστίαση. Σκοπός του Daily Standup είναι:

- Βεβαιωθείτε ότι όλοι είναι ευθυγραμμισμένοι με το έργο που πρέπει να γίνει.
- Προσδιορίστε τυχόν εμπόδια που μπορεί να επηρεάσουν την πρόοδο της ομάδας.
- Σχεδιάστε για την επόμενη μέρα.

Το Daily Standup είναι μια μεγάλη ευκαιρία για την ομάδα να επικοινωνήσει και να συνεργαστεί. Είναι επίσης μια ευκαιρία για το Scrum Master να εντοπίσει πιθανά προβλήματα και να προσφέρει υποστήριξη στην ομάδα.

## 1.26 Scrum: Λίστα ανεκτέλεστου προϊόντος

Το Product Backlog είναι μια λίστα με όλες τις εργασίες που πρέπει να γίνουν για το προϊόν. Είναι ένα ζωντανό έγγραφο που ενημερώνεται συνεχώς καθώς το προϊόν εξελίσσεται. Το Product Backlog ανήκει στον ιδιοκτήτη του προϊόντος, ο οποίος είναι υπεύθυνος για την ιεράρχηση των εργασιών και τη διασφάλιση ότι ανταποκρίνεται στις ανάγκες των ενδιαφερομένων. Το Product Backlog είναι συνήθως οργανωμένο σε τρεις κατηγορίες:

- **Must-haves:** Αυτά είναι τα χαρακτηριστικά που είναι απαραίτητα για την επιτυχία του προϊόντος.
- **Πρέπει: Αυτά είναι** τα χαρακτηριστικά που θα ήταν ωραίο να έχουμε, αλλά δεν είναι απαραίτητα.
- **Θα μπορούσε-έχει: Αυτά** είναι τα χαρακτηριστικά που δεν χρειάζονται ακόμα, αλλά μπορεί να χρειαστούν στο μέλλον.

Το Product Backlog είναι ένα δυναμικό έγγραφο και είναι σημαντικό να ενημερώνεται. Καθώς εντοπίζονται νέα χαρακτηριστικά, θα πρέπει να προστεθούν στο ανεκτέλεστο υπόλοιπο προϊόντων. Καθώς ολοκληρώνονται τα χαρακτηριστικά, θα πρέπει να αφαιρεθούν από το Product Backlog.

## 1.27 Scrum: Λίστα ανεκτέλεστου σπριντ

Το Scrum Sprint Backlog είναι ένα δυναμικό, λεπτομερές σχέδιο που περιγράφει το σύνολο των εργασιών, των ιστοριών χρηστών και των δυνατοτήτων που δεσμεύεται να ολοκληρώσει η ομάδα Scrum κατά τη διάρκεια ενός συγκεκριμένου σπριντ. Δημιουργείται κατά τη διάρκεια

της συνάντησης Sprint Planning και χρησιμεύει ως οδηγός για το έργο της ομάδας καθ' όλη τη διάρκεια του sprint. Το Sprint Backlog περιλαμβάνει:

- **Ιστορίες χρηστών:** Αυτά είναι τα μεμονωμένα στοιχεία εργασίας που πρέπει να ολοκληρωθούν για να εκπληρώσουν τον στόχο σπριντ.
- **Εκτιμήσεις:** Το Sprint Backlog συχνά περιλαμβάνει εκτιμήσεις της προσπάθειας που απαιτείται για κάθε εργασία ή ιστορία χρήστη, συνήθως χρησιμοποιώντας σημεία ιστορίας ή άλλες τεχνικές εκτίμησης.
- **Προτεραιότητα:** Τα στοιχεία στο Sprint Backlog ταξινομούνται συνήθως κατά προτεραιότητα. Τα πιο σημαντικά και υψηλής προτεραιότητας αντικείμενα θα πρέπει να βρίσκονται στην κορυφή της λίστας, επιτρέποντας στην ομάδα να επικεντρωθεί στην παράδοση της πιο πολύτιμης εργασίας νωρίς στο σπριντ.
- **Αρμοδιότητες:** Το Sprint Backlog προσδιορίζει τα μέλη της ομάδας που είναι υπεύθυνα για κάθε εργασία ή ιστορία χρήστη.
- **Παρακολούθηση προόδου:** Καθ' όλη τη διάρκεια του σπριντ, η ομάδα Scrum ενημερώνει το Sprint Backlog για να αντικατοπτρίζει την πρόοδο που σημειώθηκε. Οι εργασίες επισημαίνονται ως εργασίες που βρίσκονται σε εξέλιξη, έχουν ολοκληρωθεί ή αντιμετωπίζουν εμπόδια.
- **Αλλαγές:** Εάν είναι απαραίτητο, το Sprint Backlog μπορεί να προσαρμοστεί κατά τη διάρκεια του σπριντ ως απάντηση στις μεταβαλλόμενες συνθήκες, τις πρόσφατα ανακαλυφθείσες πληροφορίες ή τις απροσδόκητες προκλήσεις.

Το Sprint Backlog είναι ένα κρίσιμο εργαλείο για αποτελεσματική εκτέλεση σπριντ και συνεργασία εντός της ομάδας Scrum. Βοηθά στην οργάνωση της εργασίας της ομάδας, διατηρώντας την εστίαση στον στόχο σπριντ και επιτρέποντας τη διαφανή επικοινωνία μεταξύ των μελών της ομάδας και των ενδιαφερομένων.

## 1.28 Scrum: Σχεδιασμός σπριντ

Το Sprint Planning είναι το πρώτο γεγονός σε ένα σπριντ Scrum. Εκεί σχεδιάζει η ομάδα τη δουλειά που θα ολοκληρώσει στο σπριντ. Η συνάντηση πραγματοποιείται συνήθως στην αρχή του σπριντ και παρευρίσκεται ο ιδιοκτήτης προϊόντος, ο πλοίαρχος Scrum και η ομάδα ανάπτυξης.

Ο στόχος του Sprint Planning είναι να δημιουργήσει ένα Sprint Goal και ένα Sprint Backlog. Το Sprint Goal είναι μια περιγραφή υψηλού επιπέδου για το τι θα επιτύχει η ομάδα στο σπριντ. Το Sprint Backlog είναι μια λίστα με την εργασία που πρέπει να γίνει για την επίτευξη του στόχου Sprint.

Η συνάντηση Sprint Planning είναι μια διευκολυνόμενη συζήτηση και ο Scrum Master είναι υπεύθυνος για τη διασφάλιση ότι η συνάντηση είναι παραγωγική και αποτελεσματική. Ο κάτοχος προϊόντος μοιράζεται την καθυστέρηση προϊόντος προτεραιότητας με την ομάδα ανάπτυξης και, στη συνέχεια, η ομάδα συζητά την εργασία που μπορεί να ολοκληρωθεί στο σπριντ. Η ομάδα θα διαπραγματευτεί με τον Κάτοχο Προϊόντος για να οριστικοποιήσει τον Στόχο Sprint και το Sprint Backlog.

## 1.29 Scrum: Αναδρομή Sprint

Το Sprint Retrospective είναι ένα γεγονός στο Scrum όπου η ομάδα αντικατοπτρίζει το σπριντ και εντοπίζει τομείς βελτίωσης. Η συνάντηση πραγματοποιείται συνήθως στο τέλος του σπριντ και παρευρίσκονται ο ιδιοκτήτης προϊόντος, ο πλοίαρχος Scrum και η ομάδα ανάπτυξης. Ο στόχος του Sprint Retrospective είναι:

- Προσδιορίστε τι πήγε καλά στο σπριντ.
- Προσδιορίστε τι θα μπορούσε να βελτιωθεί.
- Κάντε σχέδια για να βελτιώσετε τη διαδικασία για το επόμενο σπριντ.

## 1.30 Scrum: Αναθεώρηση σπριντ

Το Sprint Review είναι μια εκδήλωση στο Scrum όπου η ομάδα παρουσιάζει το έργο που ολοκλήρωσαν στο σπριντ στους ενδιαφερόμενους. Η συνάντηση πραγματοποιείται συνήθως στο τέλος του σπριντ και παρευρίσκεται ο ιδιοκτήτης προϊόντος, ο πλοίαρχος Scrum, η ομάδα ανάπτυξης και τυχόν άλλοι ενδιαφερόμενοι που ενδιαφέρονται. Ο στόχος του Sprint Review είναι:

- Δείξτε την εργασία που ολοκληρώθηκε στο σπριντ.
- Λάβετε σχόλια από τους ενδιαφερόμενους.
- Προσδιορίστε τυχόν τομείς βελτίωσης.

Ολόκληρη η ομάδα συνεργάζεται για το τι πρέπει να κάνει στη συνέχεια, έτσι ώστε το Sprint Review να παρέχει πολύτιμες πληροφορίες για τη συνέχεια του Sprint Planning. Το σεμινάριο Sprint Review είναι μια μεγάλη ευκαιρία για την ομάδα να λάβει σχόλια από τους ενδιαφερόμενους. Αυτά τα σχόλια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη βελτίωση του προϊόντος και για να διασφαλιστεί ότι η ομάδα ανταποκρίνεται στις ανάγκες των πελατών. Το αποτέλεσμα του Sprint Review είναι ένα αναθεωρημένο Product Backlog που καθορίζει τα πιθανά στοιχεία Product Backlog για το επόμενο Sprint. Το ανεκτέλεστο υπόλοιπο προϊόντων μπορεί επίσης να προσαρμοστεί συνολικά για να ανταποκριθεί σε νέες ευκαιρίες.

Sprint Retrospective vs Sprint Review (Διαφορά)

- Έξοδος αναθεώρησης σπριντ: ενημερωμένη καθυστέρηση προϊόντων με τις ιστορίες χρηστών πρώτης προτεραιότητας για να εργαστεί η ομάδα ανάπτυξης στην κορυφή.
- Αναδρομική έξοδος σπριντ: λίστα ενεργειών με συγκεκριμένα βήματα για τη βελτίωση των ομαδικών τρόπων εργασίας κατά τη διάρκεια του επόμενου σπριντ
- Η κριτική σπριντ αφορά το προϊόν, ενώ η αναδρομική σπριντ αφορά την ομάδα.

## 1.31 Ιστορίες χρηστών

Μια ιστορία χρήστη είναι μια σύντομη, ανεπίσημη περιγραφή ενός τμήματος λειτουργικότητας που θέλει ένας χρήστης. Είναι συνήθως γραμμένο από την οπτική γωνία του χρήστη και περιγράφει τι θέλει να επιτύχει ο χρήστης, όχι πώς πρέπει να γίνει. Οι ιστορίες χρηστών είναι ένας δημοφιλής τρόπος για να καταγράψετε τις απαιτήσεις στην ευέλικτη ανάπτυξη λογισμικού. Είναι εύκολο να κατανοηθούν και να γραφτούν και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την κοινοποίηση απαιτήσεων τόσο σε τεχνικούς όσο και σε μη τεχνικούς ενδιαφερόμενους. Τα τρία μέρη μιας ιστορίας χρήστη είναι:

- **Ποιος:** Ο ηθοποιός ή ο χρήστης που θέλει τη λειτουργικότητα.
- **Τι:** Τι θέλει να επιτύχει ο χρήστης.
- **Γιατί:** Γιατί ο χρήστης θέλει τη λειτουργικότητα.

Το τμήμα Who της ιστορίας χρήστη πρέπει να είναι ένας συγκεκριμένος χρήστης ή ρόλος, όπως "ο πελάτης" ή "ο διαχειριστής". Το τμήμα Τι της ιστορίας χρήστη πρέπει να είναι μια σαφής και συνοπτική περιγραφή της λειτουργικότητας, όπως "προσθήκη νέου προϊόντος στον κατάλογο" ή "διαγραφή παλιού λογαριασμού χρήστη". Το τμήμα Γιατί της ιστορίας χρήστη θα πρέπει να είναι μια σύντομη εξήγηση του λόγου για τη λειτουργικότητα, όπως "για να διευκολύνει τους πελάτες να βρουν τα προϊόντα που θέλουν" ή "για να βελτιώσει την ασφάλεια".



Προτεινόμενοι σύνδεσμοι για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την ευέλικτη ορολογία:

Ευέλικτη συμμαχία: <https://www.agilealliance.org/agile101/agile-glossary/>

Scrum org: <https://www.scrum.org/resources/scrum-glossary>

### Αναφορά:

Wijnands, W., & Stolze, A. (2019). Μεταμορφώνοντας την εκπαίδευση με το eduScrum. *Ευέλικτες και λιτές έννοιες για τη διδασκαλία και τη μάθηση: Φέρνοντας μεθοδολογίες από τη βιομηχανία στην τάξη*, 95-114.

Toma, Δ. (2017). Ταχύτητα πειράματος έναντι ταχύτητας μάθησης

Schwaber, K., & Sutherland, J. (2011). Ο οδηγός scrum. *Συμμαχία Scrum*, 21 (1), 1-38.

Peha, S. (2011, Ιούνιος). Agile schools: Πώς η τεχνολογία σώζει την εκπαίδευση (Απλά όχι με τον τρόπο που νομίζαμε). ΠληροφορίεςQ. Ανακτήθηκε από <https://www.infoq.com/articles/agile-schools-education> .

Wiid, Π. (2018). Kaizen και εκπαίδευση. Στο *Agile and Lean Concepts for Teaching and Learning: Bringing Methodologies from Industry to the Classroom* (σελ. 63-92). Σγκαπούρη: Springer Σγκαπούρη.

Singh, J., & Singh, H. (2009). Φιλοσοφία Kaizen: μια ανασκόπηση της λογοτεχνίας. *Περιοδικό IUP της διαχείρισης επιχειρήσεων*, 8 (2), 51.