



Σενάριο Agile2Learn

Διαθεματικό Έργο για τη δημιουργία
ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού

Maximilian Plag



Περιεχόμενα

Περιεχόμενα	2
1 Σκοπός του έργου	3
2 Μαθησιακοί Στόχοι	3
3 Σχετικά Μαθησιακά Αποτελέσματα	4
4 Πριν το παιχνίδι	5
5 Το παιχνίδι	8



1 Σκοπός του έργου

Σκοπός του έργου είναι η δημιουργία ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού με δυνατότητα αναπαραγωγής. Για τη δημιουργία αυτών των επιτραπέζιων παιχνιδιών θα χρησιμοποιηθούν ευέλικτες μέθοδοι και εργαλεία.

Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί τύποι επιτραπέζιων παιχνιδιών που οι μαθητές θα μπορούσαν να αναπτύξουν χρησιμοποιώντας ευέλικτες μεθόδους. Ακολουθούν μερικά παραδείγματα θεμάτων επιτραπέζιων παιχνιδιών που θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν:

- I. Παιχνίδι στρατηγικής: Ένα παιχνίδι που προκαλεί τους παίκτες να λάβουν στρατηγικές αποφάσεις και να ξεπεράσουν τους αντιπάλους τους. Τα παραδείγματα περιλαμβάνουν Settlers of Catan, Risk ή Diplomacy.
- II. Παιχνίδι συνεργασίας: Ένα παιχνίδι όπου οι παίκτες συνεργάζονται για να πετύχουν έναν κοινό στόχο, όπως η επίλυση ενός μυστηρίου ή η επιβίωση μιας καταστροφής. Παραδείγματα περιλαμβάνουν Πανδημία, Προδοσία στην Πύλη του Μπάλντουρ ή Απαγορευμένο Νησί.
- III. Παιχνίδι Trivia: Ένα παιχνίδι που δοκιμάζει τις γνώσεις των παικτών σε ένα συγκεκριμένο θέμα όπως ιστορία, επιστήμη ή ποπ κουλτούρα. Παραδείγματα περιλαμβάνουν Trivial Pursuit, Jeopardy ή Wits & Wagers.
- IV. Παιχνίδι για πάρτι: Ένα παιχνίδι που είναι εύκολο να το μάθεις και διασκεδαστικό να παίζεις με μια ομάδα ανθρώπων, όπως παρωδίες, Pictionary ή Cards Against Humanity.
- V. Παιχνίδι περιπέτειας: Ένα παιχνίδι που περιλαμβάνει εξερεύνηση, ανακάλυψη και ανάληψη κινδύνου, όπως Dungeons & Dragons, Betrayal at Baldur's Gate ή Betrayal Legacy.
- VI. Εκπαιδευτικό παιχνίδι: Ένα παιχνίδι που διδάσκει στους παίκτες ένα συγκεκριμένο θέμα, όπως μαθηματικά, επιστήμες ή γεωγραφία. Παραδείγματα περιλαμβάνουν Math Maze.

2 Μαθησιακοί Στόχοι

Εδώ παρέχεται ένα πρακτικό σενάριο έργου για όσους θέλουν να εφαρμόσουν πρακτικά την ευέλικτη μάθηση στο σχολείο. Οι μαθησιακοί στόχοι είναι:



- Ανάπτυξη του οράματος του έργου και της στρατηγικής του έργου
- Ανάπτυξη του αρχικού συνόλου των απαιτήσεων του έργου με χρήση ιστοριών χρηστών
- Ανάπτυξη των βασικών ευέλικτων αξιών και προσδιορισμός ευέλικτων μεθόδων και της ευχρηστίας και πρακτικότητάς τους
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων διαχείρισης του έργου: Οι μαθητές θα μάθουν πώς να διαχειρίζονται ένα έργο χρησιμοποιώντας ευέλικτες αρχές, συμπεριλαμβανομένου του τρόπου δημιουργίας του product backlog, ιεράρχησης των ιστοριών χρηστών, προγραμματισμού σπριντ και παρακολούθησης της προόδου.
- Να μάθετε για τα διαθέσιμα εργαλεία, τους τρόπους και τις πολύπλοκες λύσεις για ψηφιακή συνεργασία.
- Δημιουργήστε μια λύση για το πώς να οργανώσετε την ομαδική συνεργασία με βάση τις ανάγκες, τους διαθέσιμους πόρους και τα επιθυμητά αποτελέσματα.
- Κατανοήστε την έννοια της ευκινησίας στο πλαίσιο της ομαδικής εργασίας.
- Ανάπτυξη αποτελεσματικών πρακτικών λήψης αποφάσεων που συνδυάζουν όσο το δυνατόν περισσότερες απόψεις των μελών της ομάδας.
- Ανάπτυξη της ικανότητας δημιουργικής σκέψης

3 Σχετικά Μαθησιακά Αποτελέσματα

Τα μαθησιακά αποτελέσματα ενός έργου ανάπτυξης επιτραπέζιων παιχνιδιών με χρήση ευέλικτων μεθόδων μπορεί να είναι ποικίλα και θα εξαρτώνται από το συγκεκριμένο θέμα του παιχνιδιού, το πεδίο εφαρμογής και τους στόχους που θέτουν ο δάσκαλος ή τα ενδιαφερόμενα μέρη του έργου. Ωστόσο, εδώ είναι μερικά γενικά μαθησιακά αποτελέσματα που μπορούν να επιτευχθούν μέσω ενός έργου ανάπτυξης επιτραπέζιων παιχνιδιών:

- I. Δημιουργικότητα και καινοτομία: Οι μαθητές θα μάθουν πώς να βρίσκουν μοναδικές και πρωτότυπες ιδέες για το επιτραπέζιο παιχνίδι τους, αντλώντας έμπνευση από άλλα παιχνίδια ή δημιουργώντας κάτι εντελώς νέο.
- II. Σχεδιασμός και οργάνωση: Οι μαθητές θα μάθουν πώς να σχεδιάζουν την ανάπτυξη του επιτραπέζιου παιχνιδιού τους, να το αναλύουν σε διαχειρίσιμες εργασίες και να δίνουν προτεραιότητα σε αυτές τις εργασίες με βάση τα σχόλια των χρηστών και τους στόχους της ομάδας.
- III. Επικοινωνία και συνεργασία: Οι μαθητές θα μάθουν πώς να εργάζονται αποτελεσματικά σε μια ομάδα, να επικοινωνούν τις ιδέες τους, να δίνουν και να λαμβάνουν ανατροφοδότηση και να επιλύουν συγκρούσεις.



- IV. Επίλυση προβλημάτων και κριτική σκέψη: Οι μαθητές θα μάθουν πώς να εντοπίζουν προβλήματα ή περιορισμούς στο σχεδιασμό του παιχνιδιού τους και να χρησιμοποιούν την κριτική σκέψη για να βρουν λύσεις ή λύσεις.
- V. Σχεδίαση με επίκεντρο τον χρήστη: Οι μαθητές θα μάθουν πώς να βάζουν τον χρήστη στο επίκεντρο του σχεδιασμού του παιχνιδιού τους, διεξάγοντας έρευνα χρήστη και ενσωματώνοντας σχόλια για να δημιουργήσουν ένα παιχνίδι που είναι διασκεδαστικό και συναρπαστικό.
- VI. Πρωτοτυποποίηση και δοκιμή: Οι μαθητές θα μάθουν πώς να δημιουργούν ένα πρωτότυπο του επιτραπέζιου παιχνιδιού τους, να το δοκιμάζουν με τους χρήστες και να επαναλαμβάνουν το σχέδιο με βάση τα σχόλια.
- VII. Παρουσίαση και αφήγηση: Οι μαθητές θα μάθουν πώς να παρουσιάζουν το επιτραπέζιο παιχνίδι τους με σαφή και ελκυστικό τρόπο, προβάλλοντας τα χαρακτηριστικά του και λέγοντας μια συναρπαστική ιστορία για το πώς παίζεται το παιχνίδι.

4 Pre-game

- ✓ Εισάγετε τους μαθητές στις βασικές έννοιες του σχεδιασμού του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων των μηχανικών, των κανόνων και των στοιχείων του παιχνιδιού. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν μια κοινή κατανόηση του έργου και να δημιουργήσουν ενθουσιασμό για το επερχόμενο έργο ανάπτυξης επιτραπέζιων παιχνιδιών.
- ✓ Σχηματισμός ομάδας: Βοηθήστε τους μαθητές να σχηματίσουν ομάδες με βάση τις δεξιότητες και τα ενδιαφέροντά τους. Είναι σημαντικό να διασφαλιστεί ότι κάθε ομάδα έχει ένα διαφορετικό σύνολο δεξιοτήτων, συμπεριλαμβανομένου του σχεδιασμού παιχνιδιών, της τέχνης, του προγραμματισμού, της γραφής και της διαχείρισης έργου.
- ✓ Εκπαίδευση Scrum: Διεξάγετε μια συνεδρία εκπαίδευσης scrum για να εισαγάγετε τους μαθητές στην ευέλικτη μεθοδολογία, συμπεριλαμβανομένων ρόλων scrum, τελετών και τεχνουργημάτων. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν πώς να συνεργάζονται με επαναληπτικό και συνεργατικό τρόπο.

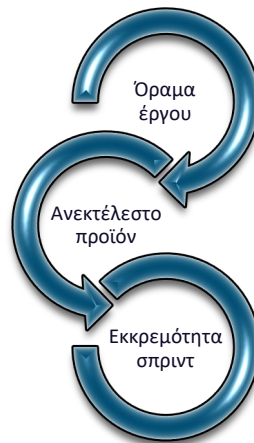


- ✓ Συνεδρία ιδεών: Διεξάγετε μια συνεδρία ιδεών όπου κάθε ομάδα κάνει καταγισμό ιδεών και αναπτύσσει πολλές ιδέες παιχνιδιού. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να δημιουργήσουν μια σειρά από έννοιες του παιχνιδιού που μπορούν να αξιολογήσουν και να βελτιώσουν αργότερα στο έργο.
- ✓ Έρευνα χρήστη: Πραγματοποιήστε έρευνα χρηστών για να κατανοήσετε τις ανάγκες και τις προτιμήσεις του κοινού-στόχου για το παιχνίδι. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να σχεδιάσουν ένα παιχνίδι που είναι συναρπαστικό και διασκεδαστικό.
- ✓ Δημιουργία Backlog Προϊόντος: Βοηθήστε τους μαθητές να δημιουργήσουν ένα ανεκτέλεστο προϊόν που περιλαμβάνει όλες τις δυνατότητες και τις απαιτήσεις για το επιτραπέζιο παιχνίδι. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να δώσουν προτεραιότητα στην εργασία τους και να σχεδιάσουν αποτελεσματικά τα σπριντ τους.
- ✓ Παρουσιάστε το όραμα και τη στρατηγική του έργου στους μαθητές και στη συνέχεια αναπτύξτε το αρχικό σχέδιο έργου, καθώς και το αρχικό σύνολο απαιτήσεων του έργου (**έναρξη έργου**). Οι απαιτήσεις του έργου θα πρέπει να έχουν τη μορφή "ιστορίες χρηστών"
- ✓ Σχηματίστε τις ομάδες και βάλτε ξεκάθαρους στόχους για κάθε ομάδα. Δεύτερον, δημιουργήστε ένα ανεκτέλεστο προϊόν (**backlog προϊόντων - agile artifacts**), χρησιμοποιώντας ιστορίες χρηστών. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το **εργαλείο Trello** για να δημιουργήσετε το **product backlog**. Δεδομένου ότι το εργαλείο Trello είναι βασικά ένα εργαλείο συνεργασίας γενικού σκοπού , θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί το αντίστοιχο πρότυπο Trello. Προσκαλέστε τους μαθητές σε αυτό, ώστε να έχουν πρόσβαση στο περιβάλλον συνεργασίας και να αναλάβουν εργασίες. Η οργάνωση του συμβουλίου θα πρέπει να γίνει με τέτοιο τρόπο ώστε να υπάρχει άμεση εποπτεία των εκκρεμών και ολοκληρωμένων απαιτήσεων.
- ✓ Δημιουργήστε τέσσερις βασικές λίστες:
 - Το Product Backlog που περιέχει όλες τις απαιτήσεις του έργου.
 - Το Sprint Backlog που περιέχει τις απαιτήσεις που περιλαμβάνονται στο τρέχον sprint.
 - Η λίστα "Σε εξέλιξη" που περιλαμβάνει τις απαιτήσεις Sprint των οποίων η εργασία βρίσκεται σε εξέλιξη.



- Η λίστα “Ολοκληρώθηκε ή Έγινε” που περιέχει τις απαιτήσεις σπριντ που έχουν ολοκληρωθεί.

Διάρκεια: 2-3 ώρες



Εικόνα 1: Τα βήματα του έργου

Παραδείγματα ιστοριών χρηστών για το ανεκτέλεστο προϊόν:

- Ως παίκτης, θέλω το παιχνίδι να έχει προκλήσεις, αλλά όχι πολύ δύσκολο, ώστε να μπορώ να το απολαμβάνω όταν το παίζω.
- Ως παίκτης, θέλω το παιχνίδι να έχει σαφείς κανόνες και οδηγίες, ώστε να μπορώ να καταλάβω πώς να παίξω το παιχνίδι.
- Ως παίκτης, θέλω το παιχνίδι να έχει έναν καλά σχεδιασμένο πίνακα παιχνιδιών και στοιχεία παιχνιδιού, έτσι ώστε το παιχνίδι να είναι οπτικά ελκυστικό και εύκολο στη χρήση.
- Ως παίκτης, θέλω το παιχνίδι να έχει ενδιαφέρουσες και ποικίλες μηχανικές παιχνιδιών, ώστε να μπορώ να βιώσω διαφορετικές προκλήσεις και στρατηγικές ενώ παίζω το παιχνίδι.



- Ως παίκτης, θέλω το παιχνίδι να έχει μια καλή ισορροπία τύχης και ικανότητας, ώστε να μπορώ να διασκεδάζω παίζοντας το παιχνίδι, ανεξάρτητα από το επίπεδο δεξιοτήτων μου.
- Ως παίκτης, θέλω το παιχνίδι να είναι κατάλληλο για την ηλικιακή μου ομάδα και το επίπεδο δεξιοτήτων μου, ώστε να μπορώ να παίζω το παιχνίδι με τους συνομηλίκους μου και να περνάω καλά.

Οι ιστορίες χρηστών υποδεικνύουν τι πρέπει να σκεφτεί η ομάδα έργου κατά την εργασία στο έργο. Για την ανάπτυξη ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού, θα πρέπει να λάβετε υπόψη τα εξής:

Μηχανική Παιχνιδιού:

- Καθορίστε τους μηχανισμούς του παιχνιδιού (πώς παίζεται το παιχνίδι, στόχους, σκορ κ.λπ.).
- Σχεδιάστε τον πίνακα παιχνιδιού και τα κομμάτια του παιχνιδιού.
- Αναπτύξτε τους κανόνες και τις οδηγίες για το παιχνίδι.
- Προσδιορίστε τον αριθμό των παικτών και τον χρόνο παιχνιδιού.

Διεπαφή χρήστη:

- Δημιουργήστε έργα τέχνης παιχνιδιών (σχεδιασμός σανίδων, σχέδιο καρτών, κομμάτια παιχνιδιού κ.λπ.).
- Δημιουργήστε τη γραφική σχεδίαση των στοιχείων του παιχνιδιού.
- Αναπτύξτε μια φιλική προς το χρήστη διεπαφή για το παιχνίδι.

Εμπειρία χρήστη:

- Διεξάγετε έρευνα χρηστών για να κατανοήσετε το κοινό-στόχο.
- Προσδιορίστε τα πρόσωπα των χρηστών.
- Προσδιορίστε και ενσωματώστε σχόλια από περιόδους δοκιμής παιχνιδιού.

Συστατικά παιχνιδιού:

- Προσδιορίστε τα απαιτούμενα συστατικά του παιχνιδιού (ζάρια, κάρτες, μάρκες, κ.λπ.).



- Σχεδιάστε και δημιουργήστε τα στοιχεία του παιχνιδιού.
- Δοκιμάστε και βελτιώστε τα στοιχεία του παιχνιδιού.

5 Το παιχνίδι

Το EduScrum είναι μια παραλλαγή του πλαισίου Scrum ειδικά προσαρμοσμένη για εκπαιδευτικά ιδρύματα, όπως σχολεία και πανεπιστήμια. Ο στόχος του EduScrum είναι να παρέχει μια ευέλικτη και προσαρμοστική προσέγγιση στη διδασκαλία και τη μάθηση που μπορεί να εφαρμοστεί σε διαφορετικά θέματα και εκπαιδευτικά επίπεδα. Τονίζει τη σημασία της συνεργασίας, της συνεχούς βελτίωσης και της διδασκαλίας και της μάθησης με επίκεντρο τον μαθητή.

Στο EduScrum, οι δάσκαλοι και οι μαθητές θεωρούνται η ομάδα ανάπτυξης, ενώ οι στόχοι και τα αποτελέσματα του μαθήματος χρησιμεύουν ως το ανεκτέλεστο προϊόν. Ο δάσκαλος αναλαμβάνει το ρόλο του Scrum Master και διευκολύνει τη διαδικασία, ενώ οι μαθητές είναι υπεύθυνοι για την επίτευξη των μαθησιακών τους στόχων. Οι τακτικές συναντήσεις, όπως το Sprint Planning, το Daily Scrum, το Sprint Review και το Sprint Retrospective, παρέχουν ευκαιρίες στον δάσκαλο και στους μαθητές να προβληματιστούν σχετικά με την πρόοδό τους, να σχεδιάσουν τα επόμενα βήματά τους και να εντοπίσουν τομείς προς βελτίωση. Ο στόχος του EduScrum είναι να δημιουργήσει ένα πιο ελκυστικό και δυναμικό περιβάλλον μάθησης όπου οι μαθητές μπορούν να οικειοποιηθούν την εκπαίδευσή τους και να συνεργαστούν με τους συμμαθητές τους για να επιτύχουν τους στόχους τους.

Στο παρακάτω σχήμα παρουσιάζεται η διαδικασία Scrum.



Εικόνα 2: Διαδικασία Scrum

Στο προτεινόμενο εκπαιδευτικό έργο υπάρχουν έξι σπριντ. Μη διστάσετε να προσαρμόσετε αυτήν τη λίστα σύμφωνα με το εύρος και τους περιορισμούς του έργου σας.

Sprint 1:

- Καθορίστε τους μηχανισμούς και τους στόχους του παιχνιδιού.
- Αναπτύξτε τον αρχικό πίνακα παιχνιδιού και τα κομμάτια του παιχνιδιού.
- Δημιουργήστε την πρώτη έκδοση των κανόνων και των οδηγιών.
- Προσδιορίστε το κοινό-στόχο και τα πρόσωπα των χρηστών.

Sprint 2:

- Διεξάγετε συνεδρίες δοκιμών αναπαραγωγής για να συγκεντρώσετε σχόλια.
- Βελτιώστε τους μηχανισμούς και τους στόχους του παιχνιδιού με βάση τα σχόλια.
- Ενημερώστε τον πίνακα παιχνιδιού και τα κομμάτια του παιχνιδιού.



- Αναθεωρήστε τους κανόνες και τις οδηγίες με βάση τα σχόλια.

Sprint 3:

- Αναπτύξτε τα στοιχεία του παιχνιδιού (ζάρια, κάρτες, μάρκες, κ.λπ.).
- Δοκιμάστε και βελτιώστε τα στοιχεία του παιχνιδιού.
- Ενσωματώστε σχόλια από περιόδους δοκιμής παιχνιδιού.
- Σχέδιο για τη γραφική σχεδίαση των στοιχείων του παιχνιδιού.

Sprint 4:

- Δημιουργήστε τη γραφική σχεδίαση των στοιχείων του παιχνιδιού.
- Ενσωματώστε τα στοιχεία του παιχνιδιού με τον πίνακα παιχνιδιού και τα κομμάτια του παιχνιδιού.
- Διεξάγετε πρόσθετες συνεδρίες δοκιμής παιχνιδιού για να ελέγξετε την ενσωμάτωση.
- Βελτιώστε τους μηχανισμούς και τους στόχους του παιχνιδιού με βάση τα σχόλια.

Sprint 5:

- Αναπτύξτε μια φιλική προς το χρήστη διεπαφή για το παιχνίδι.
- Διεξάγετε έρευνα χρηστών για να κατανοήσετε το κοινό-στόχο.
- Ενημερώστε τα στοιχεία του παιχνιδιού με βάση την έρευνα και τα σχόλια των χρηστών.
- Προετοιμάστε το παιχνίδι για διανομή (συσκευασία, οδηγίες κ.λπ.).

Sprint 6:

- Διεξάγετε τελικές περιόδους δοκιμής παιχνιδιού για να βεβαιωθείτε ότι το παιχνίδι είναι έτοιμο για κυκλοφορία.
- Αναπτύξτε ένα σχέδιο μάρκετινγκ για το παιχνίδι.
- Προσδιορίστε τα κανάλια διανομής για το παιχνίδι.
- Ξεκινήστε το παιχνίδι και συλλέξτε σχόλια από τους παίκτες.

Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι ο αριθμός και η διάρκεια των σπριντ θα εξαρτηθούν από το εύρος του έργου και το διαθέσιμο χρονοδιάγραμμα. Τα παραπάνω σπριντ είναι απλώς



ένα παράδειγμα και ενδέχεται να διαφέρουν ανάλογα με τις συγκεκριμένες απαιτήσεις του έργου.

Sprint Review στο τέλος κάθε σπριντ

Διάρκεια: 1-2 ώρες (μπορεί να γίνει πιο γρήγορα ανάλογα με τη διάρκεια του σπριντ).

- Τα μέλη της ομάδας συζητούν τι πήγε καλά κατά τη διάρκεια του Sprint, ποια προβλήματα αντιμετώπισαν και πώς επιλύθηκαν αυτά τα προβλήματα.
- Κάθε ομάδα επιδεικνύει τη δουλειά της και επιθεωρεί τον συνολικό οδικό χάρτη για το προϊόν (Product Backlog)
- Ολόκληρη η ομάδα συνεργάζεται για το τι πρέπει να γίνει στη συνέχεια, έτσι ώστε η Ανασκόπηση Sprint να παρέχει πολύτιμες πληροφορίες για τον επόμενο προγραμματισμό της Sprint
- Συμβουλές από τον δάσκαλο πριν από το επόμενο σπριντ
- Το αποτέλεσμα της αναθεώρησης Sprint είναι ένα αναθεωρημένο Product Backlog που καθορίζει τα πιθανά στοιχεία Product Backlog για το επόμενο Sprint. Το Product Backlog μπορεί επίσης να προσαρμοστεί συνολικά για να ανταποκρίνεται σε νέες ευκαιρίες.

Sprint Αναδρομή μετά τα σπριντ

Διάρκεια 1-2 ώρες

- Διεξάγεται μετά την ολοκλήρωση του σπριντ, και αυτό σημαίνει «πραγματικά τελειωμένο», έτσι και μετά την αναθεώρηση του σπριντ.
- Τα μέλη επιθεωρούν τον τρόπο εργασίας τους κατά το τελευταίο σπριντ και αποφασίζουν πώς μπορούν να βελτιωθούν στο επόμενο σπριντ
- Η ομάδα συζητά:
 - Τι θα μπορούσε να βελτιωθεί;
 - Τι θα δεσμευτούν να βελτιώσουν στο επόμενο Sprint;

Για να γίνει αυτό, ένας από τους πιο συνηθισμένους τρόπους δομής ενός Sprint Retrospective είναι να βάζετε κάθε μέλος της ομάδας να απαντά στις ακόλουθες ερωτήσεις:

- Τι πήγε καλά;
- Τι δεν πήγε καλά; Τι εμπόδιζε την πρόοδο;
- Ποιες ενέργειες πρέπει να γίνουν για τη βελτίωση;



Sprint Retrospective vs Sprint Review (Διαφορά)

- **Αποτέλεσμα ανασκόπησης Sprint:** ενημερωμένο ανεκτέλεστο προϊόν με τις ιστορίες χρηστών κορυφαίας προτεραιότητας για να εργαστεί η ομάδα ανάπτυξης στην κορυφή.
- **Αποτέλεσμα αναδρομής Sprint :** λίστα ενεργειών με συγκεκριμένα βήματα για τη βελτίωση των τρόπων εργασίας της ομάδας κατά τη διάρκεια του επόμενου σπριντ
- Η **ανασκόπηση του σπριντ** αφορά το προϊόν, ενώ η **αναδρομική του σπριντ** αφορά την ομάδα.

Μετά το παιχνίδι

Στο τέλος, παρουσίαση όλου του έργου και γενική αναδρομή:

- Τι έμαθαν (γνώσεις σχετικές με το αντικείμενο που ασχολήθηκαν)
- Τι έμαθαν από τη διαδικασία - συνεργασία (έμφαση στις ικανότητες)
- Αν η συνεργασία τους βελτιώθηκε από Sprint σε Sprint
- Τι θα έπρεπε να είχε γίνει καλύτερα;
- Σε τι θα ήθελαν να βελτιώσουν (ικανότητες);

Τα κριτήρια αξιολόγησης που μπορούμε να λάβουμε υπόψη κατά την εφαρμογή των ευέλικτων μεθόδων είναι τα ακόλουθα:

- την ενεργό δέσμευση
- την επιτυχή εκτέλεση και εκπλήρωση των στόχων
- την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων και ανάληψης πρωτοβουλιών.
- ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων (διάλογος, επικοινωνία, συλλογικότητα, διαχείριση συγκρούσεων κ.λπ.)
- η προσωπική δημιουργική έκφραση και ένταξη κάθε μαθητή στην όλη μετασχηματιστική μάθηση και μεταβαλλόμενες στάσεις
- την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων του έργου από τους ίδιους τους μαθητές

Στην ολομέλεια, οι ομάδες ολοκληρώνουν τις εργασίες τους. Κάθε ομάδα έχει 10 λεπτά για να παρουσιάσει τη δουλειά της. Όλα τα μέλη της ομάδας αναλαμβάνουν να παρουσιάσουν ένα μέρος της δουλειάς τους. Στο τέλος των παρουσιάσεων, οι μαθητές αξιολογούν τόσο το έργο στο σύνολό του όσο και το επίπεδο συνεργασίας μεταξύ των μελών της κάθε ομάδας.



Η αξιολόγηση του έργου μπορεί να πραγματοποιηθεί σε δύο στάδια:

Ο δάσκαλος αξιολογεί περιγραφικά την απόδοση των μαθητών με παρατήρηση κατά τη διάρκεια των εργασιών με βάση ένα φύλλο αξιολόγησης σε κλίμακα πέντε βαθμών (1-5) (1. Ανεπαρκής, 2. Αδύναμος, 3. Μέσος, 4. Καλός, 5. Πολύ καλό). Οι τομείς που αξιολογήθηκαν είναι:

1. κατανόηση εννοιών – γνώση τάσεων και αλληλουχιών (ατομική αξιολόγηση)
2. κριτική ικανότητα των μαθητών (ατομική αξιολόγηση)
3. προθυμία για εργασία – ενεργή συμμετοχή (ατομική αξιολόγηση)
4. ανάληψη πρωτοβουλίας (ατομική αξιολόγηση)
5. συνεργασία (ατομική αξιολόγηση)
6. κοινωνικές δεξιότητες (επικοινωνία, ομαδική εργασία, διαχείριση συγκρούσεων) (ατομική αξιολόγηση)
7. η συμπεριφορά των μαθητών (ατομική αξιολόγηση).
8. η πρωτοτυπία και η καινοτομία της εργασίας (ομαδική αξιολόγηση)
9. η ποιότητα της εργασίας (ομαδική αξιολόγηση)

Στο πρώτο στάδιο θα αξιολογηθούν ατομικές δεξιότητες (1-7) και στο δεύτερο στάδιο, που θα γίνει κατά την παρουσίαση της εργασίας των ομάδων, θα γίνει η ομαδική αξιολόγηση (7-8). Με τον τρόπο αυτό η αξιολόγηση δεν αποκτά συγκριτικό χαρακτήρα, αλλά βασίζεται σε κριτήρια που προκύπτουν από τους μαθησιακούς στόχους.

Η αξιολόγηση του έργου, καθώς και ολόκληρης της διαδικασίας από την πλευρά των μαθητών, μπορεί να γίνει με τη μορφή συζήτησης μετά την παρουσίαση της εργασίας των ομάδων, συμβάλλοντας έτσι στην ανατροφοδότηση όλης της τάξης.