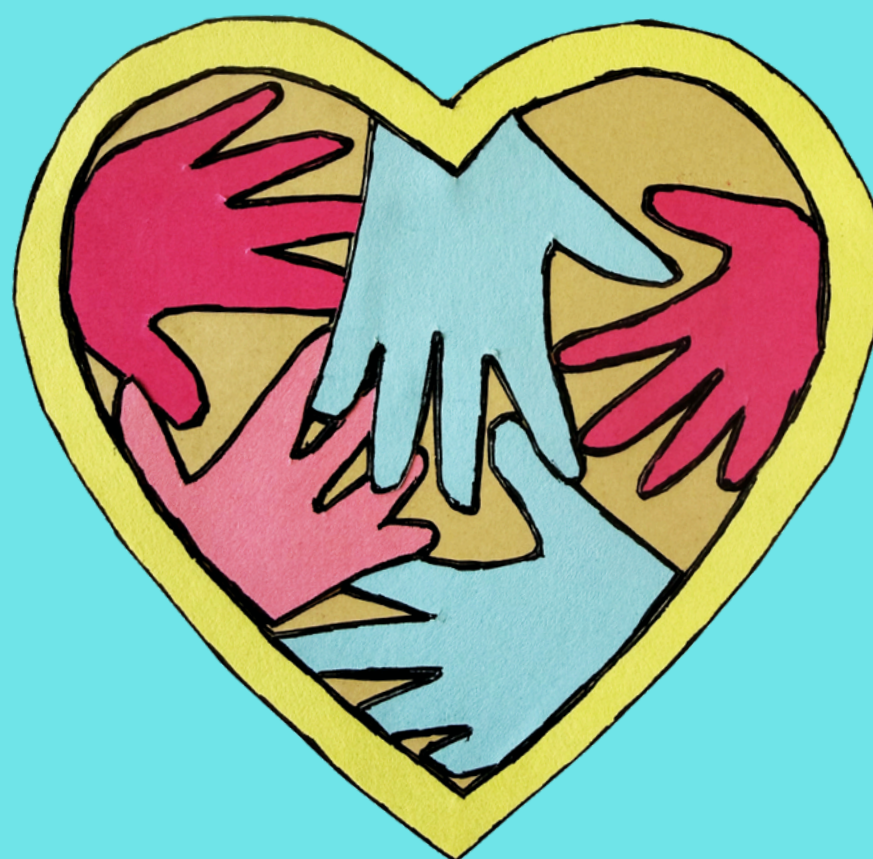


SCRUM BOARD SKABELON



SCRUM BOARD

HVAD DET GØR:

I rugby er et *scrum* når hele holdet samles i en tæt formation og arbejder som én enhed for at komme fremad. SCRUM boardet låner den idé. Det er et værktøj, der holder hele gruppen i samme retning, hvor alle ved, hvad der skal ske, og hvem der er ansvarlig for hvad.

Eleverne skriver opgaver på sticky notes og flytter dem hen over kolonnerne, efterhånden som arbejdet skrider frem. Det gør det nemt for alle i gruppen at se, hvad der skal ske, hvad der arbejdes på, og hvad der er færdigt. For yngre elever kan det bruges som et fælles tavle styret sammen med læreren.

HVAD DER ER INDEN I:

Eksempler der viser, hvordan SCRUM boardet ser ud i praksis på forskellige alderstrin - inklusiv et klasse-SCRUM Board

- En printbar A3-skabelon med overskrifterne til fire kolonner:
 - To-Do
 - I gang
 - Feedback
 - Færdig
- Printbare kort til yngre elever, som de kan udfylde før arbejdstiden begynder. Kortene kan klippes ud og sættes på et SCRUM Board eller på en sticky note for at give mere struktur og vejledning.

SÅDAN BRUGER DU DET:

Sæt det op helt i starten af projektet.

Lad grupperne bestemme deres gruppenavn og logo. Placer dette i den første kolonne på SCRUM boardet.

Du kan give hver gruppe en "opgave-tjekliste" eller lade dem udvikle den selv. Skriv hver opgave på en sticky note og sæt den i "To-Do"-kolonnen.

Giv gruppen tid til at opdatere boardet i starten af hver arbejdsgang. Struktur samtalen, så de taler om, hvad de vil nå, og hvem der gør hvad. Gør det samme i slutningen af hver gang.

Feedback-kolonnen er til opgaver, der er færdige, men som skal gennemgås af en lærer eller en anden gruppe, før de er helt done.

EN NOTE TIL LÆRERE:

SCRUM boardet virker kun, hvis det bliver en daglig vane. Byg det ind i starten og slutningen af hver arbejdsgang. Fem minutter i begyndelsen til at tjekke boardet og aftale dagens opgaver. Fem minutter til sidst til at opdatere det sammen.

For elever der har svært ved at komme i gang: sæt dig med dem og hjælp med at bryde én stor opgave ned i mindre sticky notes.

En praktisk bonus: andre lærere/voksne kan gå ind i lokalet, kigge på hver gruppes board og med det samme forstå, hvad alle arbejder på.

Boardet bør være synligt gennem hele projektet og placeret centralt.



EKSEMPLER PÅ SCRUM BOARDS



SCRUM BOARD EKSEMPLER

Fremskridtsoverskrifter

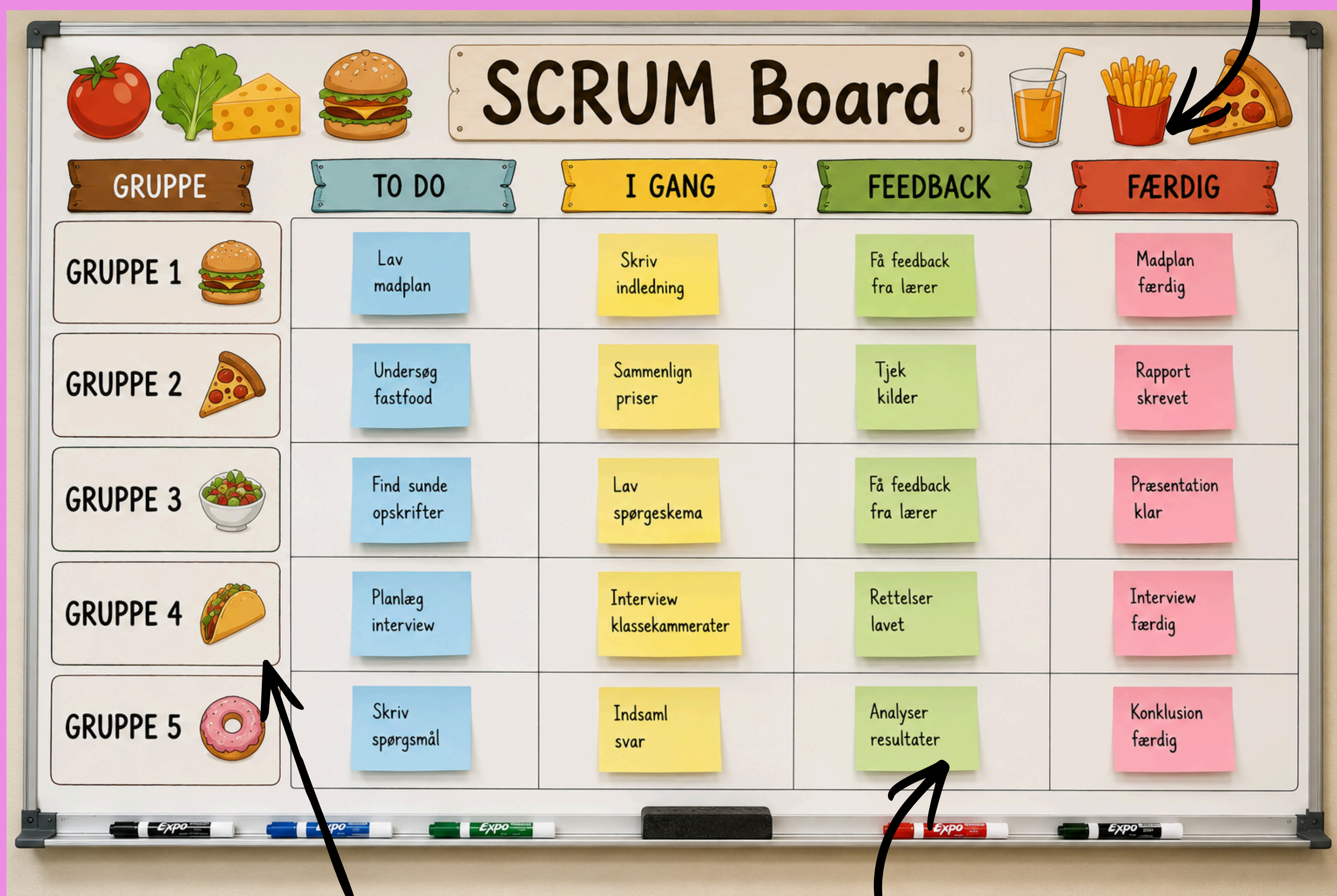
Gruppenavne

≡ SCRUM Board ≡				
GRUPPE	TO DO	I GANG	FEEDBACK	FÆRDIG
GRUPPE 1				
GRUPPE 2				
GRUPPE 3				
GRUPPE 4				
GRUPPE 5				

Plads til Sticky-Notes

SCRUM BOARD EKSEMPLER

Boardet har et tema



Gruppelogoer der matcher temaet/indholdet af deres projekt

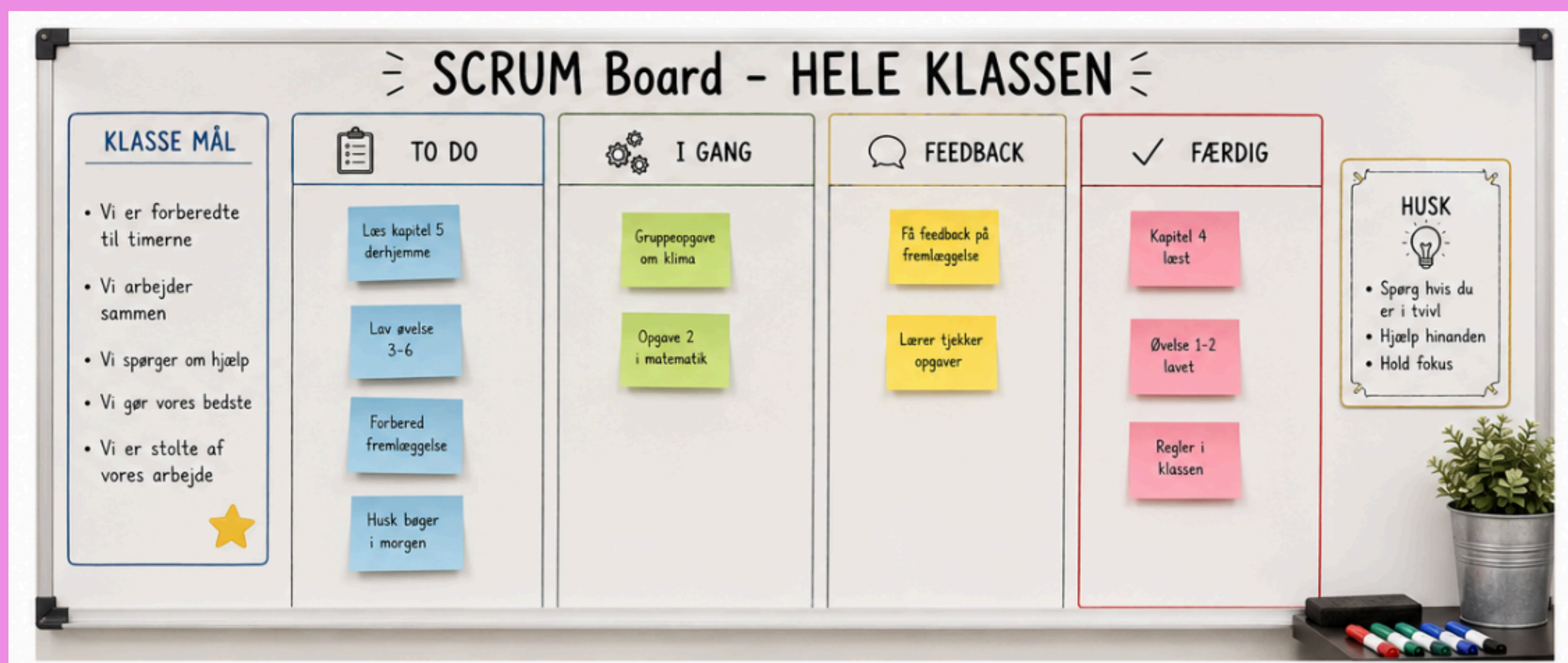
Forskellige farver Sticky-Notes for hver gruppe

SCRUM BOARD EKSEMPLER

Klasse-SCRUM Board

Bedst til yngre elever.

Klassen arbejder på de samme dele af projektet, men flytter opgaverne langs SCRUM Boardet sammen. Dette kan være en god måde at introducere en proces for eleverne og et værktøj, de kan bruge selvstændigt senere.



SKABELON TIL PRINT



GRUPPE:

4

O

.

D

O

I

GANGLING

F

E

E

D

B

A

C

R

**F
A
R
D
I
G**

Navn:

I dag vil jeg arbejde på:

Navn:

I dag vil jeg arbejde på:

Navn:

I dag vil jeg arbejde på:

Navn:

I dag vil jeg arbejde på:

Navn:

I dag vil jeg arbejde på:

Navn:

I dag vil jeg arbejde på:

© Loni Bergqvist. Alle rettigheder forbeholdes.

Indholdet i denne pakke, herunder tekst, værktøjer, grafik og relaterede videoer, er Loni Bergqvists intellektuelle ejendom (CVR: 40380477).

Dette materiale er udelukkende skabt til personlig brug og klassebrug af den købende person, skole eller kommune. Gengivelse, videredistribution, videresalg eller deling af nogen del af dette materiale i nogen form uden forudgående skriftlig tilladelse fra Loni Bergqvist er strengt forbudt. Dette inkluderer digital deling, upload til delte platforme eller brug af indhold i workshops, kurser eller træning uden tilladelse.

www.lonibergqvist.com

AI-politik:

Idéerne, indholdet, de pædagogiske værktøjer og de professionelle anbefalinger i disse materialer er skabt af et menneske med mange års undervisningserfaring i klasseværelser og med at støtte skoler med projektbaseret læring. AI-værktøjer kan assistere med oversættelser, grafisk design og administrative opgaver. AI bruges ikke til at generere kerneindholdet eller undervisningsværktøjerne. Billeder af børn og klasseværelser er AI-genererede for at beskytte privatlivet og sikkerheden for rigtige elever.



PBL-SKUFFEN
v. Loni Bergqvist