

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ SCRUM-ТЕХНОЛОГИЯ НА УРОКЕ ЛИТЕРАТУРЫ (НА ПРИМЕРЕ ИЗУЧЕНИЯ ЗАРУБЕЖНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ)

Валеева Елена Викторовна,

доцент кафедры русского языка и литературы Арзамасского филиала Нижегородского государственного университета им. Н.И. Лобачевского, кандидат филологических наук, доцент, г. Арзамас, Нижегородская область

СМЕШАННЫЙ ФОРМАТ ОБУЧЕНИЯ И ЭФФЕКТИВНОСТЬ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ МЕТОДОВ ГРУППОВОЙ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ УЧАЩИХСЯ. SCRUM-МЕТОД КАК ИНТЕРАКТИВНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ И МЕТОДОЛОГИЯ УПРАВЛЕНИЯ ПРОЕКТАМИ В УЧЕБНОЙ ПРАКТИКЕ IT-СФЕРЫ.

• SCRUM-технология • образовательная методика • работа в группах

История и теория вопроса

Сегодня всё чаще говорят о цифровизации российского образования. Однако надо понимать, что цифровизация — это не дистанционное образование. Цифровые технологии обучения — это конкретные инструменты, которые помогают сделать получение знаний более удобным, качественным, содержательным и доступным. При этом никто не отменяет учителя и его главной роли в системе образования. Важно, чтобы педагоги осваивали инструменты геймификации и могли эффективно их использовать в своей практике.

Методология SCRUM, предложенная Джеффом Сазерлендом и Кеном Швабером в 1990-е годы в виде чётко формализованного документа, названного «Руководство по SCRUM», — это новый подход к решению вопросов, принципиально отличающийся от традиционных методов управления проектами [1].

Сам термин заимствован из командного спорта, где игрокам нужно максимально эффективно взаимодействовать друг с другом и в короткие сроки достигать целей на тренировках перед соревнованиями. В образовании метод начал использоваться с 2011 года, в России он набирает силу последние пять лет. Чтобы понять специфику такой работы, можно провести ана-

логии с работой тренера, который разрабатывает систему интенсивных тренировок, во время которых спортсмены периодически останавливаются и оценивают свои результаты.

SCRUM — это один из процессов Agile, позволяющий сконцентрироваться на важных задачах в строго ограниченные сроки. В результате чего каждые 2–4 недели все желающие могут увидеть работающий функционал и решить: выпускать его или же улучшать в следующей итерации. Итак, SCRUM-метод — это личностно ориентированная технология, её применение способствует развитию критического мышления.

Приступая к работе по методу SCRUM, учитель может показать ученикам ролик: «SCRUM — метод управления проектами. Обучающий мультимедиа для вас и ваших сотрудников!». Если урок проводится в формате онлайн, то ролик можно показать непосредственно в самом начале урока в системе ZOOM или Discord, включив функцию «Демонстрация экрана».

Целевая аудитория, на которую может быть направлена данная технология, — обучающиеся младшего, среднего и старшего звена в общеобразовательных организациях, а также студенты СПО и высших учебных заведений.

Перед тем как начать работать, вовлечённые в проект обучающиеся формулируют цели и вырабатывают стратегию для их достижения. Потом учитель и ученики обговаривают границы проекта и дату начала первой итерации. Итерация в SCRUM получила название спринт, продолжающийся обычно 1–4 недели.

SCRUM опирается на идею о том, что знание приходит лишь с опытом, а решения могут приниматься на основе действий. SCRUM использует интерактивно-инкрементальный подход для оптимизации прогнозируемости и управления рисками [2].

Образовательный SCRUM состоит из трёх элементов: ролей, артефактов и процессов.

Роли — это владелец продукта, SCRUM — мастер, команда. Артефакты беклог продукта, беклог спринта, инкремент продукта. Процессы — планирование спринта, обзор спринта, ретроспектива, SCRUM-митинг, спринт.

Владельцем продукта считается учитель (product owner), который несёт ответственность за беклог (backlog) продукта. Его задача — предъявлять чёткие требования к продукту и пояснить, что он хочет видеть «на выходе» проекта.

SCRUM-мастер (ученик) выполняет ключевую роль в работе над проектом. Его основная задача — обеспечение слаженной работы и оформление SCRUM-доски. Команда (team), состоящая из 5–7 человек, должна быть самоорганизующейся, многофункциональной, а также должна отвечать за совместное выполнение работы коллективно, а не индивидуально.

Беклог продукта (product backlog) — список требований, расставленных по приоритету, с оценкой трудозатрат. Он создаётся владельцем продукта (учителем). Всем требованиям выставляются приоритеты. В ходе процесса работы владелец продукта может корректировать беклог. Именно эта особенность делает подход гибким.

Беклог спринта (sprint backlog) — внесённые требования из беклога продукта с высокой степенью важности и суммарной

оценкой, которые должны быть выполнены в текущем спринте. В отличие от беклога продукта, он не может быть изменён и подкорректирован в ходе работы над проектом.

Инкремент продукта — это необходимый результат работы каждого спринта [3].

Важный аспект этой образовательной технологии — product backlog. В качестве product backlog на уроках используется «маршрутный лист», в котором указаны требования и задания к изучению учебного материала по выбранной теме (темам) школьного предмета, требования к качеству обучения. Учитель (владелец продукта) заранее составляет список требований к знаниям и компетенциям учеников по выбранной теме. Затем учитель определяет список проверенных источников, которыми будут пользоваться ученики. В список входят аудио- и видеоисточники, интернет-ресурсы, учебники, пособия и др. Следует указать, когда будут представлены результаты работы и в какой форме. В результате формируется «маршрутный лист» изучения темы учениками (беклог проекта). Его структура выглядит примерно так: наименование темы, изучаемые разделы темы, требования к результатам изучения темы, задания по теме, рекомендуемые источники, вид и сроки представления/контроля результатов, справочная информация.

Затем класс объединяется в проектные команды по 4–5 человек. Члены команд начинают изучать тему, пользуясь перечнем тем из «маршрутного листа». Во время работы ученики активно взаимодействуют, делятся инсайтами, обсуждают проблемы, совместно находят решения и помогают друг другу. При возникновении трудностей в любой момент команда может обратиться к учителю за помощью.

Важно разбить весь процесс работы на небольшие этапы, которые называют спринтами, завершающиеся демонстрацией поэтапно создаваемого продукта. В наилучшем варианте результатом каждого спринта является готовый продукт. В конце каждого этапа команда представляет результаты своей работы и проводит внутри команды рефлексивную встречу — ретроспективу, где члены команды обсуждают, насколько

они удовлетворены процессом работы в прошедшем спринте и договариваются о правилах, взаимодействиях, улучшениях на следующий спринт.

За время работы над проектом члены команды регулярно собираются на короткие «летучки» — встречи, где обсуждают, какие задачи они уже выполнили и какие собираются выполнять, потребуется ли им помощь. Таким образом происходит постоянная синхронизация всех действий команды.

Работа включает в себя подготовительный этап, планирование, реализацию проекта и рефлексию.

Как на любом Agile-проекте, необходимо средство визуализации деятельности — SCRUM-доска. Она представляет собой носитель (большой бумажный плакат, маркерная или пробковая доска, магнитная доска) с расчерченными рядами столбцов «План», «В работе», «Готово» и наклеенными стикерами, на которых написаны конкретные задачи. Можно использовать электронные SCRUM-доски, например Trello.

Ученики приступают к освоению темы и выполнению заданий. Учитель наблюдает за перемещением стикеров на SCRUM-доске. Если он замечает, что кто-то из учеников не находит решения проблемы, то помогает разобраться с трудным моментом. Для определения качества усвоения материала он наугад выбирает любую задачу из колонки «Сделано» и проверяет знания каждого из присутствующих в классе или использует другие способы, формы и приёмы организации текущего контроля.

После изучения темы обучающиеся пишут контрольную работу. Ключевое отличие здесь — этап ретроспективы: механизм самооценки и рефлексии (это должно кардинально отличаться от типовой работы над ошибками) [4].

Практическое воплощение (методические рекомендации)

Первый этап

Маршрутный лист первого спринта — романтический исторический роман В. Гюго «Собор Парижской Богоматери».

Рассматриваемые вопросы:

- перипетии сюжета романа;
- особенности композиции;
- система образов и способы романтической характерологии;
- хронотоп романа.

Требования к изучению темы:

- знать определение романтизма, категориальные его признаки, особенности французского романтизма, принципы романтического двоемирия и романтической характерологии;
- уметь анализировать романтический художественный текст.

Вид и время контроля знаний и умений:

1. Знать историю и теорию романтизма (дата).
2. Знать категориальные признаки романтизма. Понимать специфику французского романтического движения (дата).
3. Прочитать роман В. Гюго «Собор Парижской Богоматери». Выявить основные перипетии сюжета. Понимать структуру романа (дата).
4. Проанализировать систему образов романа и хронотоп произведения (дата).
5. Итоги работы в группах. Устранение пробелов в знаниях (дата).
6. Самостоятельная работа в виде ответов на вопросы (дата).

Варианты вопросов для самостоятельной работы (можно давать по 2–3 вопроса).

1. Сюжет романа В. Гюго «Собор Парижской Богоматери»:
 - Что происходит 6 января 1482 года и насколько это событие связано с историей Франции? Почему автор обращает внимание на этот день?
 - Какая роль отводится в романе королю Людовику XI? Что его интересует во время посещения кельи Клода Фролло (книга 5, глава 1)?
 - Чем занят король в своих покоях в Бастилии во время осады собора (книга 9, глава 5)? Почему автор в этой главе подробно описывает обстановку и внешний облик короля?
 - Что входит в круг интересов горожан? Почему Гюго использует образ водного потока при изображении народа? Что делает этот поток — разрушает или создаёт? Что вызывает интерес и восторг

толпы? Что заставляет её менять настроение?

- Почему Двор Чудес так называется? Кто его населяет? Чем занимаются его обитатели? Как впервые Гренгуар встречается с его обитателями, какое впечатление они на него производят? В чём заключается чудо, произошедшее с теми, кто сопровождал Гренгуара? Как во Дворе воспринимают решение казнить поэта, а затем его спасение?
- Почему населяющие Двор чудес идут освобождать Эсмеральду? Кто знает истинную причину? Чем руководствуется основная масса? Почему они не отступают даже тогда, когда многие погибают во время осады?
- Почему Фролло добился запрещения цыганкам и египтянкам танцевать на соборной площади?

2. Проблематика, отражённая в сюжете:

- Почему автор неоднократно повторяет греческое слово ΑΝΑΓΚΗ? Где автор его увидел? Кого, когда и почему он заставил в романе написать это слово?
- Почему Клод Фролло в первой главе пятой книги читает латинскую книгу Гонория Отенского «О предопределении и свободе воли»?
- Свободный выбор или неведомая случайность (рок) соединяет Эсмеральду, Фролло, Фебе, Квазимодо, Гренгуара и Гудулу?
- Свободны ли герои в своём чувстве?
- Какие чувства или события в большей степени подчинены роковой предопределённости? Когда проявляется свобода воли и всегда ли она даёт необходимый результат?

3. Принцип композиции:

- Что можно считать завязкой, кульминацией, развязкой? Почему?
- В домах или на улицах происходят многие события? Почему? Историю отдельного человека или эпохи изображает автор?
- Какую роль Гюго отводит вещному миру и почему всю третью книгу посвящает Парижу и собору?
- Почему Фролло в первой главе пятой части рекомендует королю изучать не книги, а архитектурные сооружения? Что значат слова Клода Фролло «Вот это убьёт то. Книга убьёт здание»? Как эти слова героя соотносятся с авторской кон-

цепцией человека и созданного им окружающего мира?

- Можно ли в романе найти картины природы или Гюго даёт только урбанистический пейзаж? Почему только во второй главе 11-й книги автор передаёт картину раннего июльского утра (найдите это описание)?
- Какую роль играет Гревская площадь в развитии сюжета? Почему завязка, кульминация и развязка происходят на ней? Какие персонажи при этом присутствуют и какие здания и сооружения на ней находятся?
- Когда и как автор использует описание балкона дома Флёр-де-Лис, кельи в Роландовой башне, позорного столба, виселицы и северной башни собора? Какие реалии и почему создают здесь контраст?
- Как история народа отражается в архитектуре собора (книга 3, глава 1)?
- Гревская площадь или собор являются композиционным и идейным центром романа? Какие события и герои связаны с собором? Каково идейное воздействие собора на персонажей? Возможно ли совмещение этих центров? Следует ли говорить о гротескной композиции?
- Обратите внимание на идейно-композиционную роль названий глав при обозначении места действия. Каков смысл всех названий глав? Что стоит за этими названиями?

4. Характеры персонажей и способы их создания:

- А) Клод Фролло. Можно ли по портрету судить о герое? Что известно об образовании и занятиях героя и почему эти сведения необходимы для раскрытия его характера? Как к Фролло относится народ?
- Какие черты личности проявились в герое, когда он стал воспитывать своего брата? Постепенным или мгновенным является переход от увлечения наукой к решению жить для брата? Ломку или эволюцию характера показывает Гюго?
 - Почему он стал приёмным отцом Квазимодо? Чем и почему отличается причина, по которой он воспитывает брата, от той, по которой он воспитывает Квазимодо?
 - Как герой относится к любви? Называет ли он своё чувство к Эсмеральде любовью?

Как он проявляет своё отношение к цыганке?

- Какова в его судьбе роль собора?
- Насколько психологически достоверен образ, если учитывать особенности времени и убеждений персонажа? Можно ли отнести характер Фролло к числу гротескных? Докажите свою мысль.

Б) Квазимодо. Описание лица. Фигура даётся отдельно. Какие принципы эстетики Гюго реализуются в этом нагромождении уродств? Зачем?

- Почему и как раскрывает Гюго связь Квазимодо с собором? В чём особенно сильно проявляется единство героя с собором? В каких сценах ужасное превращается в грандиозное и прекрасное? Как это связано с эстетикой романтизма?
- Как проявляется любовь Квазимодо к Клоду Фролло?
- Какие поступки Квазимодо свидетельствуют об уровне развития его духовного мира до встречи с Эсмеральдой? Как Гюго объясняет причину его неразвитости (книга 4, глава 3)?
- Эволюцию или внезапное изменение героя показывает автор в сцене у позорного столба? Что и как противопоставлено в этой сцене? Что делает Квазимодо для Эсмеральды?
- Почему Квазимодо, воспитанный Фролло, по-иному воспринимает своё чувство к женщине? Как и почему изменяется его отношение к колоколам после встречи с Эсмеральдой?
- Является ли он «как будто бы» или «почти» человеком? Как переводится его имя?
- Почему Квазимодо убивает Фролло? О чём говорят два найденных скелета? Почему этот образ можно назвать гротескным?

В) Эсмеральда. Как раскрывает личность Эсмеральды: отношение к ней толпы (книга 1, глава 6); портрет, данный автором (книга 2, глава 3); описание её внешности и танца с Клодом Фролло (книга 8, глава 4); отношение её к Гренгуару (книга 2, главы 6, 7); вода, поданная тому, кто покушался на её свободу; отношение к Квазимодо в соборе после того, как он её спас?

- О какой любви мечтает и каким видится ей возлюбленный (книга 2, глава 7)? На-

сколько Феб отвечает её идеалу и как характеризует Эсмеральду выраженное ею восхищение офицером? Способна ли она оценивать людей по их истинным достоинствам? Кто стал реальной причиной её гибели?

- Отразилось ли на её личности существование среди обитателей Двора чудес? Можно ли Эсмеральду считать гротескным персонажем? Докажите свою мысль.

5. В чём отличительные черты историзма В. Гюго?

Вернёмся к маршрутному листу. Он должен содержать **название темы; необходимые знания, умения и навыки**, которые должны быть у ученика в результате изучения темы; **даты и формы предстоящего контроля; перечень источников теории и заданий** по практике (как базового, так и повышенного уровня). Для изучения теории можно зашифровать ссылки на видео- и интернет-ресурсы в виде QR-кода. Для открытия ссылки достаточно отсканировать QR-код.

Чтобы ученикам было интересно, можно подготовить задания разного уровня сложности и больше того, что они успеют сделать за отведённое время. Разобравшись в заданиях лёгкого и среднего уровня, ученики могут приступить к более сложным.

Маршрутный лист выдаётся каждому ученику. С помощью этого инструмента учитель даёт понять обучающимся, что именно требуется.

Аудитория делится на группы (4–5 человек). Для формирования команд можно использовать генератор случайных чисел, однако необходимо следить за тем, чтоб команды были равнозначными по своим способностям. Нельзя помещать двух лидеров в одну команду, а другую оставить без лидера. Уровень способностей также необходимо учитывать, чтоб участники команды могли оказывать друг другу помощь.

Второй этап

Каждой команде необходимо **выбрать SCRUM-мастера** (член команды, который помогает выстраивать работу, поддерживает рабочую атмосферу, отвечает за пра-

вильное положение стикеров на SCRUM-доске), а также на 2–3 урока вперёд.

1. «**План**», куда каждая команда прикрепляет стикеры с задачами (одна задача — один стикер).
2. «**В процессе**», куда присоединяются те задачи, над которой работа в команде идёт в данный момент. С помощью этой колонки учитель видит, чем занята каждая из групп.
3. «**Готово**», куда перемещаются выполненные задачи, причём критерии выполнения оговариваются командой заранее. Например, если хотя бы один член команды не понял решение этой задачи, она не может перейти в этот статус.

По опыту коллег можно сказать, что планирование на несколько уроков вперёд затруднительно для обучающихся: они неплохо планируют только на один урок. На первом уроке можно формулировать задачи совместно, это позволит ученикам лучше понять, как осуществляется данный этап. **Дальше команда сама ставит цели и достигает их:** если они захотят, то решат пять подряд похожих задач, а если нет — решат две похожих и перейдут на более высокий уровень сложности.

В начале каждого следующего урока логично проводить мини-собрание «на ходу»: команда обсуждает то, что уже сделано, как можно улучшить работу и устранить препятствия, которые есть в работе. В конце спринта (перед итоговым контролем) обязательно надо провести самооценку. Для этого используется лист обратной связи, где ученик отмечает, что он умеет, а что нет. После самоконтроля каждый член команды понимает, что ему необходимо повторить перед контрольной работой, и может **устранить свои пробелы**.

Лист самоконтроля результатов изучения темы может сформулировать каждый учитель самостоятельно, выделяя в нём то, что ученик обязательно должен усвоить и понять после изучения материала.

Третий этап

Итоговый контроль должен быть предсказуемым, может даже содержать ту же задачу, которая была в рабочем листе. Цель — не заставить ученика врасплох, а наиболее

объективно проверить его умения. После контрольной работы можно ещё раз провести работу с листом самоконтроля. Итоговые вопросы ученик может даже получить заранее. Их мы предложили в начале статьи.

Вывод

SCRUM-технология на уроке литературы оказывается часто продуктивнее традиционного урока, потому что стимулирует интерес к тексту произведения, вызывает эмоциональный отклик у учеников, которые учатся работать в команде, аргументировать свою позицию, приобретают навыки публичного выступления. □

Список использованных источников:

1. Андерсон, Д. Канбан. Альтернативный путь в Agile / пер. с англ. А. Карабейников. М.: «Манн, Иванов и Фербер», 2017. 350 с.
2. Методика SCRUM в образовательной системе (EduScrum). [Электронный ресурс]. <https://eduscrum.com.ru/>
3. Родионов В.В. Проблемы внедрения проектного управления, связанные с документированием и регламентированием деятельности / В.В. Родионов, Т.А. Сутина // Теоретические и прикладные аспекты современной науки, 2015. 126–128 с.
4. Сазерленд Д. Scrum. Революционный метод управления проектами, 2-е изд. / пер. с англ. М. Гескина. М.: «Манн, Иванов и Фербер», 2017. 288 с.

References:

1. Anderson, D. Kanban. Al'ternativnyj put' v Agile / per. s angl. A. Karabejnikov. M.: Mann, Ivanov i Ferber, 2017. 350 s.
2. Metodika SCRUM v obrazovatel'noj sisteme (EduScrum). [Elektronnyj resurs]. <https://eduscrum.com.ru/>
3. Rodionov V.V. Problemy vnedreniya proektnogo upravleniya, svyazannye s dokumentirovaniem i reglamentirovaniem deyatel'nosti / V.V. Rodionov, T.A. Suetina // Teoreticheskie i prikladnye aspekty sovremennoj nauki, 2015. 126–128 s.
4. Sazerlend D. Scrum. Revolyucionnyj metod upravleniya proektami, 2-e izd. / per. s angl. M. Geskina. M.: Mann, Ivanov i Ferber, 2017. 288 s.