

Секция «Методика преподавания иностранных языков и лингводидактика: Актуальные проблемы методики преподавания иностранных языков»

История развития SCRUM-технологии в зарубежных и отечественных исследованиях

Научный руководитель – Мигдаль Ирина Юрьевна

Бобр Арина Дмитриевна

Студент (магистр)

Государственный социально-гуманитарный университет, Коломна, Россия

E-mail: bobr_a_d@mail.ru

Течение общественной жизни, изменение требований к современному человеку способствуют развитию различного рода социальных институтов, а именно ставят новые условия и цели в первую очередь для образования. Педагогическая наука наиболее остро реагирует на вышеописанные явления, происходящие в обществе, поскольку от процесса воспитания и обучения будущих граждан зависит успех государства в перспективе.

Стремление улучшить качество преподавания обуславливает поиск новых методических приёмов, направленных на повышение уровня результативности и эффективного усвоения знаний обучающимися. В настоящее время существует достаточное количество различных образовательных технологий, достойных описания и применения в реалиях общеобразовательной школы. Однако, технология SCRUM, на наш взгляд, является квинт-эссенцией основных компонентов обучения, что позволяет ей выделяться на фоне прочих методик и рассматриваться в качестве наиболее перспективной технологии организации образовательного процесса для применения в рамках обучения иностранному языку.

SCRUM - это метод управления проектами, который заключается в организации групповой работы специалистов таким образом, чтобы на каждом этапе заказчик получал полностью функционирующую часть продукта в короткие сроки. В бизнес сфере его также характеризуют как «набор принципов, ценностей, политик, ритуалов, артефактов, основанных на скрайбинге».[2] Данная технология появилась в образовании благодаря своей эффективности в бизнесе и IT-сфере. Своё начало SCRUM берет из проектного метода, предложенного Дж. Дьюи в начале XX-го века.[1] Главной целью процесса обучения согласно данной методике является получение навыков подготовки различных проектов, опыт их презентации, усвоение лексического, страноведческого и социокультурного материала по заданной теме. Эта технология стала популярной не только по причине её новизны, но и из-за её революционности в области педагогики, поскольку именно с этого момента происходит переход от традиционных занятий, управляемых исключительно педагогом, к урокам, требующим самостоятельного поиска необходимой информации и её усвоение в приемлемом каждому учащемуся темпе.

XX-ый век, а вслед за ним и век XXI-ый характеризуются стремительными общественными изменениями. Появляется такая отрасль, как бизнес; развиваются информационные технологии, ускоряется и совершенствуется производство. Ввиду всех перечисленных событий увеличивается конкуренция между компаниями, число которых возросло до миллионов. Чтобы оставаться на рынке, даже владельцам крупных холдингов приходится задумываться о том, как производить качественный товар в короткие сроки с наименьшими потерями. Тогда в 1980-х теоретики менеджмента Хиротака Такеучи и Икудзиро Нонака в статье «The New New Product Development Game» впервые предлагают использовать так называемый «регбийный метод», который заключается в работе многопрофильной команды специалистов, ведущих проект от начала до конца.[3] Здесь критикуется старый способ, сравнимый с передачей эстафеты экспертам одной области экспертам другой, поскольку он

не способен уменьшить время производительности и ликвидировать количество ошибок, постоянно возникающих в процессе подготовки проекта.

Итак, Такеучи и Нонака закладывают основы будущей технологии SCRUM в следующих положениях:

1. Встроенная неустойчивость - это создание состояния напряженности при описании проекта (свобода команды + высокие требования к продукту).
2. Самоорганизующиеся команды - важный элемент системы. Характеризуются автономностью, наличием нулевой информации и взаимопомощью среди членов команды.
3. Перекрытие фаз разработки описывает ритм работы команды, связь с заказчиком и открытый характер системы.
4. Multilearning - это многоуровневое и многофункциональное обучение каждого члена группы различным навыкам в процессе подготовки проекта.
5. Неявный контроль - это отсутствие постоянного вмешательства в деятельность команды и наблюдение за работой группы издалека.
6. Передача знаний - необходимая часть регбийного метода, описывающая движение информации из проекта в проект или от одного члена команды к другому.

При внимательном рассмотрении тезисов, предложенных японскими теоретиками, можно утверждать, что их методология стала прочным фундаментом SCRUM, который пришел на смену методу регби. Своё название данная технология также берет из этого вида спорта, заимствуя термин, описывающий схватку игроков. SCRUM в свою очередь имеет ряд элементов, дополняющих систему регбийного метода, что делает его аутентичной технологией, получившей столь широкое распространение. Это происходит уже в 1990-х, когда Дж. Сазерленд и К. Швабер создают методологию SCRUM и внедряют её в практику некоторых IT-компаний, где происходит апробация положений и появляется мгновенный положительный результат.[4]

Из нововведений, отличающих инновационную технологию от метода регби, можно перечислить следующие пункты.

- Разделение работы над проектом на спринты - временные отрезки, за которые выполняется строго определённое количество задач.
- Наличие бэклога проекта - основных требований заказчика, вынесенных на SCRUM-доску.
- Ведение SCRUM-доски - таблицы из трёх столбцов с делениями «Нужно сделать», «В работе», «Сделано».
- Наличие у каждой группы своего SCRUM-мастера, задачами которого является связь с заказчиком, ведение stand-up митингов и фасилитация работы команды.
- Ежедневные stand-up митинги каждой команды с ответами на вопросы: «Что ты делал вчера, чтобы помочь команде завершить спринт?», «Что ты будешь делать сегодня?» и «Какие препятствия встают на пути к достижению цели спринта?».

С 1993 года данная технология постепенно вводится в применение в сфере бизнеса, особенно при подготовке нового программного обеспечения для IT-проектов разного уровня. Такие компании, как Google, Amazon, Salesforce.com применяют SCRUM и повышают производительность, качество продуктов, а, соответственно, и собственный престиж. Сегодня создатели методологии проводят семинары и тренинги, организуют обучение методике в разных странах.

Благодаря популярности SCRUM, в 2011 году на него обращает внимание команда голландских учителей под руководством Вилли Вейнандса. В результате их исследовательской деятельности было создано переложение технологии из бизнеса на платформу образования. Так появился eduScrum, известный сегодня как методика организации процесса обучения. Согласно данной технологии, обучающиеся распределяются на команды,

где во главе каждой стоит SCRUM-мастер, а заказчиком проекта выступает преподаватель. Опыт команды Вейнандса показывает, что eduScrum может применяться на любом предмете и не всегда является продолжением проектного метода. Он утверждает, что освоение материала различной степени сложности может быть построено по принципам вышеописанной технологии. Вейнандс также выделяет множество положительных характеристик eduScrum, которые он проследил в своей работе и в отзывах учащихся:

1. Обучающиеся стали более самостоятельными и организованными;
2. Прослеживалось улучшение отношений в классе благодаря неоднородному наполнению команд;
3. Улучшились рефлексивные навыки обучающихся;
4. Параллельно с внедрением eduScrum происходило обучение планированию.[6]

Говоря об отечественном опыте исследования технологии SCRUM, в России данная методология успешно применяется и развивается в бизнесе, а также внедряется в общеобразовательные школы и вузы. На основе данных сайта команды Вилли Вейнандса был создан российский аналог, направленный на сбор полезной информации об eduScrum и на обучение преподавателей.[5] Данная платформа активно работает с 2018 года, что может служить датой полноценного внедрения технологии в отечественную педагогическую науку.

Таким образом, методология SCRUM представляет собой инновационную технологию в сфере образования, имеющую определённые результаты и вопросы, связанные с её проведением, что обуславливает её дальнейшее рассмотрение с научной точки зрения.

Источники и литература

- 1) 1. Бобр А.Д., Мигдаль И.Ю. SCRUM технология как инновация в методике преподавания иностранных языков // Студенческий Universum. Коломна: 2019.
- 2) 2. История SCRUM // URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/SCRUM#%D0%98%D1%81%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F> (дата обращения: 24.02.2020).
- 3) 3. Разработка нового продукта. Новые правила игры. – The New New Product Development Game. // URL: <http://agilerussia.ru/methodologies/%D1%80%D0%B0%D0%B7%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%BA%D0%B0-%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B3%D0%BE-%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B4%D1%83%D0%BA%D1%82%D0%B0-%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D1%8B%D0%B5-%D0%BF%D1%80%D0%B0/> (дата обращения: 24.02.2020).
- 4) 4. Сазерленд, Джефф. Scrum. Революционный метод управления проектами – 4-е изд. – М. : Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 272 с.
- 5) 5. <https://eduscrum.com.ru/> (дата обращения: 24.01.2020).
- 6) 6. eduScrum in Class // URL: <https://eduscrum.nl/en/in-class> (дата обращения: 24.02.2020)