

*Милякова И.М. Scrum, как метод развития коммуникативной компетенции на уроке иностранного языка в средней общеобразовательной школе // Академия педагогических идей «Новация». – 2020. – №3 (март). – АРТ 22-эл. – 0,2 п. л. – URL: <http://akademnova.ru/page/875548>*

**РУБРИКА: ОСНОВНОЕ ОБЩЕЕ ОБРАЗОВАНИЕ**

**УДК 372.881.1**

**Милякова Ирина Максимовна**

учитель немецкого языка

МБОУ СОШ №8

г. Балашиха, Московская область,

Российская Федерация

e-mail: [irina.miliakova@gmail.com](mailto:irina.miliakova@gmail.com)

**SCRUM, КАК МЕТОД РАЗВИТИЯ КОММУНИКАТИВНОЙ  
КОМПЕТЕНЦИИ НА УРОКЕ ИНОСТРАННОГО ЯЗЫКА В  
СРЕДНЕЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ШКОЛЕ**

*Аннотация:* В статье ставится задача теоретического исследования использования scrum-технологии в рамках урока иностранного языка в средней общеобразовательной школе. Рассмотрены основные особенности технологии и проанализирована теоретическая возможность внедрения этой технологии в образовательный процесс средней школы.

*Ключевые слова:* метод, технология, скрам, коммуникативная компетенция.

**Milyakova Irina Maximovna,**  
German language teacher, place of work:  
MBOU secondary school No. 8  
Balashikha, Moscow region, Russian Federation

**SCRUM AS A METHOD OF DEVELOPING COMMUNICATIVE  
COMPETENCE IN A FOREIGN LANGUAGE LESSON IN A  
SECONDARY SCHOOL.**

*Abstract:* The article sets the task of a theoretical study of the use of scrum technology as part of a foreign language lesson in a secondary school. The main features of the technology are considered and the theoretical possibility of introducing this technology into the educational process of high school is analyzed.

*Key words:* method, technology, scrum, communicative competence.

Введение. Представители японской школы управления знаниями Хиротака Такеучи и Икуджиро Нонака описали суть Scrum-метода в 1986 году. А в начале 21 века Кен Швабер и Майкл Бидл подробно описали скрам в работе «Гибкая разработка программного обеспечения по SCRUM». Деятельность направлена на конечный результат. Скрам – понятие, используемое в проектном менеджменте, означающее подход к управлению проектами с внедрением элементов игры. В основе данного подхода заложены принципы тайм-менеджмента. Все участники вовлечены в процесс, каждый исполняет обязанности в соответствии со своей определенной ролью. [5]

Скрам представляет собой гибкий подход, по этой причине область применения этого метода разнообразна. Скрам позволяет оптимизировать процесс создания определенного продукта, внести улучшения в управление продуктом и посмотреть на опыт разработки под другим углом, представив разработку на плане. В скрам выделяют три роли:

- Владелец продукта – связующее звено между командой-заказчиком и командой-разработчиком. Его интересует качественный конечный продукт, у него есть понимание, как в результате продукт будет выглядеть и функционировать. Главная задача владельца продукта – заботиться о ценности результата и эффективности работы команды. [2]

- Скрам-мастер – лидер в каждой из команд. Он занимается решением проблем команды, контролирует следование принципам скрам, поддерживает непрерывный интерес к процессу разработки и защищает принципы и результаты работы команды. Не занимается распределением ролей в команде. Итоговый результат – зона ответственности самой команды.

- Команда-разработчик – 5-10 человек-участников функциональной команды проекта. Непосредственно реализуют работу, связанную с проектированием и производством продукта/услуги. Команда готова работать по принципам скрам, в том числе принимает работу спринтами (в виде временных отрезков, от 1 до 4 недель длительностью). [4]

В конце каждого спринта производится оценка эффективности предыдущего этапа, происходит работа над ошибками, в работу вносятся корректировки для повышения эффективности работы команды.

Основная часть. Деление на команды, определение ролей, поэтапное выполнение определенных задач, нацеленных на общий результат, в процессе обучения иностранному языку в средней общеобразовательной

школе напоминает некую форму ролевой игры. Это позволяет судить о том, что скрам вполне состоятелен не только для сферы производства и менеджмента, но и может оказаться эффективным в сфере школьного образования. А применение метода ролевой игры на уроке иностранного языка, несомненно, может оказаться позитивным опытом в процессе развития коммуникативной компетенции на уроке иностранного языка в средней общеобразовательной школе.

Цель обучения в рамках урока иностранного языка для современного учителя – обеспечить продуктивное активное взаимодействие учащихся между собой на протяжении занятия. Каждый обучающийся при этом выполняет максимально возможный объём работы. Основное условие успешной коммуникативной подготовки – внедрение активных методов обучения, непосредственно к которым относится ролевая игра. [1]

Роли на базе технологии скрам распределяются следующим образом: роль владельца продукта берет на себя учитель (ему известна стратегия работы, он знает, как должен выглядеть конечный результат). Скрам-мастер – обучающийся, занимается непосредственно организацией работы своей команды (следит за соблюдением порядка выполнения заданий, отстаивает точку зрения команды). Команда разработки – группа обучающихся (4-5 человек), занимается выполнением предложенных учителем (владельцем продукта) заданием. Класс может быть поделен на 2 или 3 группы.

Скрам-технология имеет еще несколько типичных черт, которые вполне доступны для реализации на уроке иностранного языка в средней общеобразовательной школе, например, маршрутный лист. Маршрутный лист – это список задач, которые должны быть выполнены в рамках спринта (одного модуля). Маршрутный лист содержит информацию для обучающихся по теме модуля, какие навыки должны быть получены и какие

знания усвоены. В конце маршрутного листа предусмотрен контроль усвоенных знаний по теме модуля, о котором класс также должен быть проинформирован. Основное содержание маршрутного листа – задания разного типа и сложности теоретической и практической направленности, с которыми на протяжении спринта справляется команда разработки. Задания по форме должны быть разнообразны и в большом количестве – команда разработки сама выбирает, какие именно задания выполнять в рамках конкретного урока. В перспективе развития коммуникативной компетенции учитель должен разработать соответствующие задания: составление диалогов, речевых ситуаций и их дальнейшее разыгрывание, работа с текстом и высказывание мнения о прочитанном, ведение дискуссии по обработанному материалу, имитация телефонного разговора и т.д.

Отдельно стоит обратить внимание на роли, принятые в технологии скрам, и как они соотносятся с деятельностью учителя и обучающихся.

Роль владельца продукта примеряет на себя учитель. Он составляет планирование, выбирает стратегию, точно знает, какие именно знания, умения и навыки должны быть сформированы в результате освоения той или иной темы или раздела. Учитель должен составить задания в соответствии со своими профессиональными ожиданиями от результата и языковым наполнением модуля, разделить полученный материал на блоки по уровням и видам речевой деятельности, рассказать обучающимся о специфике работы по технологии и принципах скрам, давать информацию в доступной форме, следить за индивидуальной работой всех участников в каждой группе. Так выполняется одно из требований современного ФГОСа – учитель становится консультантом, а не просто источником готового знания; он помогает искать знание и правильно оформлять его, а не тоталитарно наставляет.

Разберём более детально роль скрам-мастера на уроке иностранного языка в средней школе. Например, скрам-мастер может стать гарантом успешного функционирования ещё одного инструмента данной технологии – скрам-доски. На этой доске размещаются задачи спринта в следующем порядке: «в плане», «в процессе», «сделано». Первый столбец включает в себя задачи из маршрутного листа, которые предстоит выполнить; второй столбец – задачи, которые команда решила выполнить, третий – выполненные командой задачи. Для создания такой доски понадобятся лишь рабочее место (доска или ватман) и стикеры, на которых и будут указаны задачи. Скрам-мастер каждой команды следит за динамикой работы и отражает её на скрам-доске. Здесь стоит обращать внимание на то, какие именно задания выбирают учащиеся, и скрам-мастер должен помогать владельцу продукта вести контроль над этим аспектом. Есть большая вероятность, что обучающиеся будут выбирать однотипные задания (например, только на развитие монологической речи: описание текста или картинки), а такого допускать нельзя, т.к. тогда использование технологии окажется неэффективной. Также однотипные задания будут, скорее всего, выполнены одним участником команды, что обнажает главный недостаток групповой работы – труд одного обучающегося под видом коллективного.

Обучающиеся в группах – команда разработки – выполняют задания, предусмотренные владельцем продукта; следует принципам скрам; сама команда решает, какие задания выполнять из маршрутного листа (при этом должны быть выполнены задания разного типа, иначе технология окажется неэффективной для всестороннего развития видов речевой деятельности).

Особое внимание нужно уделить результатам, т.к. сама технология существует для достижения и направлена на получение максимального

результата. Промежуточный контроль между спринтами, а главное, итоговый контроль по теме, в рамках которой использовалась скрам-технология, являются неотъемлемой частью работы. Контроль может быть представлен в виде ролевой игры (проекта) по теме завершаемого модуля, команды при этом должны поддерживать оппозиционные точки зрения (кино/театр, защитники природы/индустриалисты, поклонники городской жизни/сельские хозяйственники и т.д.). Каждая команда отстаивает свою точку зрения тезисами, содержащими в себе языковой материал предыдущих уроков в скрам. Кратко высказаться должен каждый участник команды.

Таким образом, скрам-технология эффективна не только для бизнес-моделей, но и в условиях урока иностранного языка в средней общеобразовательной школе. Однако, учитель должен уделять большое внимание контролю, как промежуточному, так и итоговому. Иначе возникает риск индивидуальной работы одного учащегося под видом групповой, что приводит к отсутствию достижения планируемых результатов для большинства участников команд.

#### **Список использованной литературы:**

1. Адалина Е.О. Ролевая игра как эффективный интерактивный метод обучения говорению на уроке иностранного языка в средней школе // Современные научные исследования и разработки. – Астрахань: Научный центр «Олимп», 2017. N1(9). – С. 270-272.
2. Баринов В.А., Ильдеменов Д.С. Scrum, как метод повышения эффективности работы проектных команд // Современные технологии в науке и образовании – СТНО-2017. – Рязань: Рязанский государственный радиотехнический университет, 2017. – С. 187-190.
3. Дороднева Н.В. Особенности обучения говорению учащихся среднего школьного возраста // Иркутск: Научное партнерство «Апекс», 2017. – С. 32-38.
4. Зарубина А.А. Управление проектами: применение метода scrum в маркетинговых проектах // Бизнес-образование в экономике знаний. – Иркутск: Байкальская международная бизнес-школа федерального

государственного бюджетного образовательного учреждения высшего профессионального образования "Иркутский государственный университет", 2017. N3(8). – с. 48-50.

5. Сазерленд Д. Scrum. Революционный метод управления проектами / М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016 – 273 с.
6. Федорова А.С. Scrum – метод-революция в управлении проектами // Актуальные проблемы авиации и космонавтики. – Красноярск: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Сибирский государственный университет науки и технологий имени академика М.Ф. Решетнева", 2017. N4(14). – С. 128-130.

*Дата поступления в редакцию: 28.02.2020 г.*

*Опубликовано: 05.03.2020 г.*

*© Академия педагогических идей «Новация», электронный журнал, 2020*

*© Милякова И.М., 2020*