

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

2. ΕΥΕΛΙΞΙΑ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

2.1. Agile Manifesto ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

2.2. ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

2.3. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΥ Scrum ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

2.4. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ Learning Backlog ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΕΝΟΣ Sprint

2.4.1. ΜΑΘΗΜΑ: ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ Β΄ ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ, ΕΝΟΤΗΤΑ 3 «ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΙΚΩΝ ΜΟΝΑΔΩΝ»

2.4.2. ΜΑΘΗΜΑ: ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ, ΕΝΟΤΗΤΑ «ΣΕΙΣΜΟΣ»

3. ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΗΣ Scrum ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

4. ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΕΥΕΛΙΚΤΩΝ ΜΕΘΟΔΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

5. ΣΥΝΟΨΗ

6. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

It is not the strongest of species that survives, not the most intelligent. It is the one that is most adaptable to change.

(Charles Darwin, 1838)

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το 2001, μια ομάδα 17 προγραμματιστών και συμβούλων επιχειρήσεων συναντήθηκαν στο Snowbird της Utah για να συζητήσουν εναλλακτικούς τρόπους ανάπτυξης λογισμικού και κατέληξαν στη διατύπωση του “Agile Software Development Manifesto”. Ωστόσο οι ρίζες της ευελιξίας στις επιχειρήσεις χρονολογούνται πίσω στο 1930 με 1940 στα Bell Labs στη Τογοτα και αναφέρεται σε ένα “Λιτό Σύστημα” με βασικό στόχο την εξυπηρέτηση των πελατών. Το μανιφέστο ήταν αυτό που σηματοδότησε τον όρο Agile για την ανάπτυξη λογισμικού και οδήγησε στις 4 αξίες και 12 λειτουργικές αρχές που υπογραμμίζουν την νοοτροπία της ευελιξίας. Δεκαπέντε χρόνια μετά το Agile έγινε μια παγκόσμια κίνηση που επεκτάθηκε πέρα από τη software βιομηχανία σε μια σειρά οργανισμών και λειτουργιών.

Η ευελιξία σχετίζεται με την καινοτομία. Πρόκειται για την αντιμετώπιση της αβεβαιότητας μέσω αυξητικής (incremental) εργασίας από αυτοοργανωμένες και κινητοποιούμενες ομάδες, ικανές να προσαρμόζονται και να αποκρίνονται στην αλλαγή. *“Η ευελιξία επιτρέπει στις εταιρείες να ανθίζουν σε ένα κόσμο αυξητικά ασταθή, αβέβαιο, πολύπλοκο και ασαφή”* (Steve Denning in Forbes, 2016). Η ευελιξία δεν είναι μια μεθοδολογία, είναι τρόπος συμπεριφοράς, κουλτούρας και νοοτροπίας (Ross Brigoli, 2016). Για το λόγο αυτό το Agile Manifesto είναι μια σύνθεση από αξίες και αρχές, τα δύο σημαντικότερα στοιχεία που θεμελιώνουν την κουλτούρα.

2. ΕΥΕΛΙΞΙΑ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

2.1. Agile Manifesto ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Μπορεί η φιλοσοφία της ευελιξίας να εφαρμοστεί στην εκπαίδευση; Υιοθετώντας την κουλτούρα της ευελιξίας σε ένα μαθησιακό περιβάλλον πώς ωφελούνται οι μαθητές και οι καθηγητές; Αν στο μανιφέστο οι όροι λογισμικού και τεχνολογίας αλλάξουν και αντικατασταθούν από όρους που ταιριάζουν σε άλλους οργανισμούς η ιδέα της ευελιξίας μπορεί να εφαρμοστεί. Έτσι το Agile Schools Manifesto σύμφωνα με τον Steve Peha (2011) είναι:

Άτομα και αλληλεπιδράσεις	πάνω από	Διεργασίες και εργαλεία
Ουσιαστική μάθηση	πάνω από	Αξιολόγηση της μάθησης
Συνεργασία των ενδιαφερομένων	πάνω από	Συνεχής διαπραγμάτευση
Απόκριση στην αλλαγή	πάνω από	Ακολούθηση ενός πλάνου

Εστιάζει στην ουσιαστική μάθηση, στις ατομικές αλληλεπιδράσεις, στη συνεργασία των ενδιαφερομένων και στην απόκριση στις αλλαγές που είναι σε πλήρη αντίθεση με το πως η μάθηση είναι δομημένη στα περισσότερα παραδοσιακά σχολεία.

2.2. ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

1. Τα περισσότερα σχολεία επενδύουν σε διαδικασίες και εργαλεία και σπάνια δίνουν προτεραιότητα στις ανθρώπινες ανάγκες. Ο διευθυντής του σχολείου καλείται να καταναείμει τους πόρους, να ενορχηστρώνει τις ανθρώπινες αλληλεπιδράσεις, να εφαρμόσει απαρχαιωμένα προγράμματα σπουδών και να υλοποιήσει προκαθορισμένες δράσεις παίζοντας σημαντικό ρόλο στη ζωή των παιδιών. Τα σχολεία όμως είναι κοινότητες, αποτελούμενες από καθηγητές με διαφορετικές ικανότητες και μαθητές των οποίων οι ανάγκες διαφέρουν και αλλάζουν με την πάροδο του χρόνου. Αυτό κάνει την ευελιξία μια ανταποκρινόμενη και υπεύθυνη επιλογή για τη διοίκηση του σχολείου επειδή υποστηρίζει την επίτευξη ποιοτικών και ποσοτικών στόχων μέσω μιας ανθρωποκεντρικής προσέγγισης στην οργανωτική ανάπτυξη.

2. Οι εκπαιδευτικοί εστιάζουν σε τεχνικές διδασκαλίας, στο υλικό του προγράμματος μαθημάτων και σε test scores ενώ η αξία τι τελικά μαθαίνουν τα παιδιά (customer needs) σπάνια συζητείται, μόνο εκτιμάται και καταχωρίζεται ως ένας βαθμός που χρήζει βελτίωσης. Κάτω από την πίεση να αυξήσουν την επίδοση των μαθητών αποφασίζουν να δώσουν προτεραιότητα στις απαιτήσεις της πολιτείας παρά στις ανάγκες των μαθητών. Αφού λοιπόν το ενδιαφέρον της πολιτείας είναι στραμμένο σε curriculum standards και standardized tests (πχ τράπεζα θεμάτων), οι εκπαιδευτικοί έχουν πριμοδοτήσει την πραγματικότητα των εξετάσεων έναντι της αληθινής διδασκαλίας. Υπάρχουν και άλλοι τρόποι να διδάξεις δημιουργικά, να συναντήσεις τις ατομικές ανάγκες του κάθε μαθητή και ταυτόχρονα να επιτύχεις υψηλούς βαθμούς, αλλά αυτό απαιτεί νέες δεξιότητες και συμπεριφορές που δεν απαιτούνταν στο παρελθόν.

3. Οι περισσότερες αλληλεπιδράσεις στο σχολείο υπονομεύονται από διαπραγματεύσεις όλων των ειδών σε όλες τις βαθμίδες: η αληθινή συνεργασία μεταξύ των ενδιαφερόμενων σχεδόν δε συμβαίνει. Οι ιδέες που εφαρμόζονται είναι αυτές που προσβάλλουν τους λιγότερους ανθρώπους. Καθετί στο σχολείο διαπραγματεύεται με αυτό τον τρόπο και η αποφυγή των διαμαχών είναι η κινητήρια δύναμη πίσω από τις αποφάσεις. Τα καλύτερα στοιχεία της συνεργασίας επισκιάζονται από τα χειρότερα στοιχεία του συμβιβασμού.

4. Η κουλτούρα του σχολείου στηρίζεται στον προγραμματισμό και είναι ισχυρά ανθεκτική στην αλλαγή. Υπάρχει ο μύθος ότι όσο μεγαλύτερα και καλύτερα είναι τα πλάνα τόσο περισσότερο έλεγχο προσφέρουν. Όμως συμβαίνει ακριβώς το αντίθετο: όσο περισσότερο προγραμματίζουμε τόσο πιθανότερο είναι τα πλάνα μας να πάνε στραβά. Συγχέουμε το να προνοώ το μέλλον με το να το επηρεάζω. *“Είναι ανοησία να κάνουμε το ίδιο πράγμα με τον ίδιο τρόπο και να αναμένουμε διαφορετικά αποτελέσματα”* Albert Einstein. Αντί να προσπαθούμε να μετασχηματίσουμε κάτι παλιό θα ήταν καλύτερο να δοκιμάσουμε κάτι νέο.

2.3. ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΥ Scrum ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

1. Το τρίμηνο και το τετράμηνο έχουν οριστεί ως η μαθησιακή περίοδος για τα περισσότερα σχολεία. Η ανατροφοδότηση γίνεται στο τέλος της περιόδου όπου οι εξετάσεις είναι σχεδιασμένες να μετράνε τι έμαθε ο μαθητής. Στην πλειοψηφία τους οι

μαθητές αδυνατούν να παρακολουθήσουν την πορεία της διδαχθείσας ύλης και συσσωρεύουν κενά που δυσκολεύονται να καλύψουν. Αν εφαρμόσουμε ευελιξία στην εκπαίδευση χρησιμοποιώντας τη μέθοδο Scrum (Φιτσιλής Π., 2022) θα ορίσουμε μικρότερες χρονικές περιόδους ή **sprints** διάρκειας 2-3 εβδομάδων, ως την προτεινόμενη μαθησιακή περίοδο. Καταγράφουμε τους στόχους μας (τι θέλουμε να επιτύχουμε) με σειρά προτεραιότητας στο **learning backlog** προκειμένου να σχεδιάσουμε τι μπορεί να διδαχθεί από τους καθηγητές και να μελετηθεί από τους μαθητές μέσα στη διάρκεια του sprint. Η εισαγωγή του sprint ως μαθησιακή περίοδο έχει τα εξής οφέλη:

- Θα επιταχύνει την ανατροφοδότηση
- Οι μαθητές θα μπορούν να διαχειρίζονται καλύτερα το φόρτο των μαθημάτων και να εφαρμόσουν τι έμαθαν
- Οι καθηγητές από την άλλη θα είναι καλύτερα εξοπλισμένοι να προσαρμόσουν τις μαθησιακές προσεγγίσεις τους στις ανάγκες των μαθητών και ταυτόχρονα έχουν την ευκαιρία να ανακαλύψουν τις δυνατότητες, τις αδυναμίες και τις κλίσεις των μαθητών τους.

2. Η ευελιξία εστιάζει στη συνεργασία και στην αλληλεπίδραση και όχι στην ατομική μάθηση. Η μάθηση είναι πιο αποδοτική όταν γίνεται σε ομάδες. Χωρίζουμε τους μαθητές σε μικρές ομάδες 6-8 ατόμων και τους αφήνουμε να διαχειριστούν τα learning sprints. Με τον τρόπο αυτό μαθαίνουν να επικοινωνούν, να εργάζονται ομαδικά και αναπτύσσουν κοινωνικές δεξιότητες που είναι σημαντικές όταν φύγουν από τη σχολική ζωή. Κάθε ομάδα έχει τον προπονητή της (**Scrum master**) ο οποίος αναγνωρίζει και περιορίζει τα εμπόδια που αντιμετωπίζει η ομάδα και ενδυναμώνει την ομαδικότητα και τη συνεργασία. Τα learning sprints εστιάζουν στην ατομική και στην ομαδική βελτίωση.

3. Κάθε sprint ξεκινά με ένα **Sprint Planning Meeting** όπου οι μαθητές μαζί με τον εκπαιδευτικό (**product owner**) σχεδιάζουν και υπολογίζουν το ποσό της προσπάθειας που απαιτείται στις επόμενες εβδομάδες. Κάθε sprint τελειώνει με ένα **Sprint Review** στο οποίο οι μαθητές παρουσιάζουν τη δουλειά που επιτεύχθηκε (παραδοτέο-**increment**), τι έμαθαν και καθορίζουν τι θα μπορούσε να βελτιωθεί. Το τέλος του learning sprint είναι ένα σημαντικό εργαλείο για τους μαθητές να "καλιμπράρουν" τους εαυτούς τους, να συγκρίνουν την εκτέλεσή τους έναντι των προσδοκιών τους και έναντι των συμμαθητών τους. Επιπλέον μαθαίνουν τη δύναμη της ανάδρασης ως κλειδί για τη συνεχή βελτίωση. Επίσης μικρά διαστήματα ανάδρασης βοηθούν τους καθηγητές να εντοπίσουν προβλήματα γρήγορα και να κάνουν τις απαραίτητες μεσολαβήσεις. Σε περιβάλλοντα με υψηλή αβεβαιότητα όπως θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ένα σχολείο μεγάλα διαστήματα ανατροφοδότησης θα μπορούσαν να είναι καταστροφικά.

Running sprints, not marathons!

4. Ακολουθώντας την αρχή της ευελιξίας "στενή καθημερινή συνεργασία" η ομάδα συναντιέται καθημερινά για το καθημερινό **start-up** και απαντά στις ερωτήσεις:

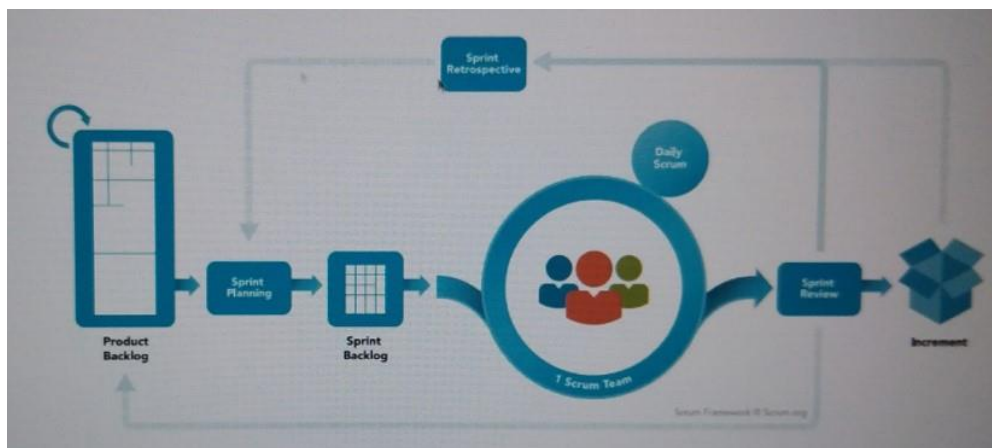
- Τι πέτυχα χτες;
- Τι θα κάνω σήμερα;
- Ποια εμπόδια πρέπει να αντιμετωπίσω;

Οι ομάδες είναι ανεξάρτητες και αυτόνομες. Υιοθετώντας τις αρχές της ευελιξίας προσαρμόζονται στις αλλαγές, αλλάζουν πορεία αν χρειαστεί και λαμβάνουν αποτελέσματα σε μικρά διαστήματα. Σε αντίθεση με την προσέγγιση του “καταρράκτη” που υιοθετεί ένα γραμμικό μοντέλο η ευελιξία χρησιμοποιεί μια αυξητική (incremental) και επαναλαμβανόμενη (iterative) προσέγγιση (Φιτσιλής Π., 2022). Σύμφωνα με τον James Madison (2010) “η ανάπτυξη της ευελιξίας ξεκινά να χτίζει πριν το αποτέλεσμα γίνει πλήρως κατανοητό, προσαρμόζει σχέδια και πλάνα ως εμπειρική γνώση που κερδίζεται κατά το χτίσιμο, εμπιστεύεται την κρίση αυτών που είναι πιο κοντά στο πρόβλημα και ενθαρρύνει τη συνεχή συνεργασία με τους τελικούς πελάτες”.

Η Scrum Team σε ένα ευέλικτο σχολείο αποτελείται από:

- **a product owner:** ο καθηγητής του διδακτικού αντικειμένου που είναι υπεύθυνος για τη μέγιστη αξία του προϊόντος που παράγει η ομάδα και την ιεράρχηση των στόχων (user stories) στο learning backlog
- **the Development team:** η ομάδα μαθητών αποτελούμενη από 6-8 άτομα
- **a Scrum Master:** ο υπεύθυνος καθηγητής του τμήματος (συνήθως φιλόλογος ή μαθηματικός) που διδάσκει αρκετές ώρες στο συγκεκριμένο τμήμα και γνωρίζει στοιχεία του χαρακτήρα και της συμπεριφοράς των μαθητών, τυχόν ιδιαιτερότητες, δυνατότητες και αδυναμίες τους.

Το πλαίσιο λειτουργίας της μεθόδου Scrum ακολουθεί το παρακάτω διάγραμμα:



- **Πελάτες:** Οι μαθητές είναι οι αποδέκτες και οι βασικοί πελάτες στα ευέλικτα συστήματα εκπαίδευσης και καρπώνονται την αξία των παραγόμενων προϊόντων. Εξωτερικοί πελάτες είναι οι γονείς, η εκπαιδευτική κοινότητα, το ΥΠΑΙΠΘ, το ΙΕΠ, ολόκληρη η κοινωνία.

2.4. ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ Learning Backlog ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΕΝΟΣ Sprint

2.4.1 ΜΑΘΗΜΑ: ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ Β΄ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ, ΕΝΟΤΗΤΑ 3

«ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΙΚΩΝ ΜΟΝΑΔΩΝ»

Ο καθηγητής του μαθήματος (product owner) μαζί με τους μαθητές (development team) στο **Sprint Planning Meeting** καθορίζουν τους στόχους που πρέπει να επιτευχθούν

και συμφωνούν τα βήματα (user stories) κατά σειρά προτεραιότητας (learning backlog) που πρέπει να ακολουθηθούν:

SPRINT 1: Να κατανοήσουν την έννοια Αγαθών-Παραγωγής ς-Μονάδας βιομηχανίας

	To Do	In progress	Done
US01	Αγαθά και προϊόντα		
US02	Σύστημα παραγωγής		
US03	Συντελεστές παραγωγής		
US04	Γραμμή παραγωγής		
US05	Αξιολόγηση αποτελεσμάτων παραγωγής και διαδικασιών		

SPRINT 2: Να μπουν στους ρόλους σε μια βιομηχανία-Προσομοίωση στην τάξη

	To Do	In progress	Done
US06	Κριτήρια επιλογής βιομηχανίας		
US07	Κατανομή και κατανόηση ρόλων		
US08	Εμπέδωση του ρόλου του καθενός, εργασίες στην ομάδα		
US09	Αντιστοίχιση ρόλου σε βιομηχανία και τάξη		

SPRINT 3: Να ολοκληρωθεί μια Γραπτή Εργασία (ψηφιακά)

	To Do	In progress	Done
US10	Οργάνωση Γραπτής Εργασίας		
US11	Ατομική συνεισφορά στη Γραπτή Εργασία		
US12	Πίνακες (υλικά, εργαλεία, κόστος)		
US13	Βιομηχανία (ιστορικό, εργαζόμενοι, τεχνολογία)		
US14	Αξιολόγησή της		

SPRINT 4: Δημιουργία μιας Μακέτας

	To Do	In progress	Done
US15	Σχεδιασμός		
US16	Κατανομή εργασιών μακέτας		
US17	Υλικά, εργαλεία		
US18	Αγορά, προμήθεια υλικών		
US19	Κατασκευή της		
US20	Παρουσίαση		

2.4.2 ΜΑΘΗΜΑ: ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΑ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ Α΄ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ, ΕΝΟΤΗΤΑ «ΣΕΙΣΜΟΣ»

SPRINT 1

	To Do	In progress	Done
	Να γνωρίσω		
US01	Τη φύση του σεισμού		
US02	Τα κύματα του σεισμού		
US03	Μονάδες μέτρησης		
US04	Μυθολογικά στοιχεία		
US05	Μηχανισμός σεισμού		

SPRINT 2

	To Do	In progress	Done
US06	Τι πρέπει να κάνουμε ΠΡΙΝ, ΚΑΤΑ, ΜΕΤΑ τον σεισμό		
US07	Τι κάνουμε ως μαθητές, ως πολίτες, ως οργανωμένο κράτος		
US08	Πίνακας ΟΔΗΓΙΩΝ για ΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ		

SPRINT 3

	To Do	In progress	Done
US09	Ιστορία Σεισμών στην Ελλάδα, Λάρισα, Κόσμος		
US10	Βιώματα-αφηγήσεις πρόσφατων σεισμών Δαμάσι		
US11	Τύπος της περιόδου του συγκεκριμένου σεισμού		

Τα παραπάνω sprints θα μπορούσαν να υλοποιηθούν από μια scrum team σε 3 διαδοχικές περιόδους διάρκειας 3 εβδομάδων ή από 3 διαφορετικές ομάδες που θα εργάζονται ταυτόχρονα. Στο τέλος θα παρουσιάσουν τις εργασίες τους η μία στην άλλη (**sprint review**). Με την ολοκλήρωση της εργασίας τα μέλη της scrum team θα αποκτήσουν:

- ❖ Ψηφιακές δεξιότητες
- ❖ Δεξιότητες του νου
- ❖ Δεξιότητες κοινωνικής ζωής
- ❖ Δεξιότητες της επιστήμης
- ❖ Ενσυναίσθηση

3. ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΤΗΣ Scrum ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΙΟ

- ✓ Συγκεντρωτικό σύστημα: Το Υπουργείο Παιδείας υπαγορεύει τα αναλυτικά προγράμματα μαθημάτων, τα βιβλία, τις μεθόδους διδασκαλίας και το χρονικό πλαίσιο

- ✓ Απαιτείται συνεχής επιμόρφωση των καθηγητών και κατά συνέπεια οικονομική ενίσχυση της παιδείας
- ✓ Το γερασμένο προσωπικό των εκπαιδευτικών
- ✓ Απαιτείται η συναίνεση των γονέων για την εφαρμογή νέων ευέλικτων μεθόδων διδασκαλίας και μάθησης- Αμφισβήτηση και διστακτικότητα
- ✓ Δεν υπάρχει ουσιαστική πειραματική διαδικασία και τα περισσότερα πειραματικά σχολεία που θα μπορούσαν να εφαρμόσουν πιο ευέλικτα προγράμματα μάθησης κατά 90% ακολουθούν την πορεία των υπόλοιπων σχολείων. Στα Πρότυπα σχολεία δεν μπορεί να εφαρμοστεί γιατί δεν περιέχουν γνήσιο δείγμα του μαθητικού δυναμικού αλλά μια "ελίτ"
- ✓ Απαιτούνται νέοι κεντρικοί στόχοι από το ΙΕΠ και το ΥΠΑΙΠΘ
- ✓ Τα τοπικά χαρακτηριστικά της κοινωνίας και της κοινωνικής ανάπτυξης (πχ γλώσσα, ιστορικά στοιχεία, τοπική ανάπτυξη) μπορούν να λειτουργήσουν ανασταλτικά
- ✓ Εξετασιοκεντρικό σύστημα και ανατροφοδοτικό στο τέλος της μαθησιακής περιόδου- Προσανατολισμός στο βαθμό
- ✓ Απαιτείται αλλαγή της χρονικής διάρκειας της σχολικής ώρας και της σχολικής ημέρας
- ✓ Η μετακίνηση των μαθητών εκτός σχολείου σε άλλες μορφές μάθησης είναι δυσχερής
- ✓ Απουσία καλής τεχνολογικής γνώσης μαθητών και καθηγητών

Ωστόσο υπάρχουν χώροι που θα μπορούσαν να εφαρμοστούν οι ευέλικτες μέθοδοι μάθησης, όπως:

- Μέθοδος project (πχ στο μάθημα της Τεχνολογίας)
- Σχολικά προγράμματα (περιβαλλοντικά, αγωγής υγείας)
- Εργαστήρια Δεξιότητων (η θεματολογία τους είναι έξω από τα επίσημα αναλυτικά προγράμματα)
- Επαγγελματικά Λύκεια (κυρίως σε μαθήματα ειδικότητας)

4. ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΕΥΕΛΙΚΤΩΝ ΜΕΘΟΔΩΝ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Οι ιθύνοντες της εκπαίδευσης οφείλουν να υποστηρίξουν το διδακτικό προσωπικό να αποκτήσει καλύτερες τεχνικές διδασκαλίας για τους μαθητές τους. Ίσως χρειαστεί στην αρχή να πειραματιστούν μέχρι να προκύψουν τα επιθυμητά αποτελέσματα. Όλοι μαζί μπορούν να κάνουν ομαδική ανάδραση και να συζητήσουν τις εμπειρίες τους και τις ιδέες να βελτιώσουν τις διαδικασίες και τα συλ διδασκαλίας και το ίδιο μπορεί να γίνει και με τους μαθητές. Οι καθηγητές είναι η κινητήριος δύναμη ενός εκπαιδευτικού συστήματος και θέλουν οι διευθυντές της εκπαίδευσης να εμπιστεύονται την κρίση αυτών που είναι πιο κοντά στο πρόβλημα. Απαιτούν σεβασμό στη δουλειά τους και ένα λογικό βαθμό αυτονομίας να παίρνουν τις καλύτερες δυνατές αποφάσεις για τους μαθητές. Οι διευθυντές των σχολείων είναι οι πρώτοι που θα μνηθούν και θα προάγουν τις αξίες της ευελιξίας και το υπόλοιπο οικοδόμημα θα ακολουθήσει. Χρειαζόμαστε μαθητο- κεντρικές προσεγγίσεις αν επιθυμούμε να εκμεταλλευτούμε το συνολικό δυναμικό της νιότης, οι μαθητές θα πρέπει να αντιμετωπίζονται ως ισότιμοι συνεργάτες. Η ABLE (Agile Based

Learning Environment) ελευθερώνει την αγάπη της μάθησης, ενδυναμώνει τους μαθητές, μεταμορφώνει τη σχολική κουλτούρα και δημιουργεί ένα ταχέως αναπτυσσόμενο μοντέλο μάθησης του 21^{ου} αιώνα. Οι γονείς πρέπει να είναι αρωγοί σε αυτή την προσπάθεια γιατί θα γνωρίζουν πως τα παιδιά τους διδάσκονται, στο τι και πως θα μαθαίνουν.

5. ΣΥΝΟΨΗ

Ένα Agile Sprinting πέρα από την ταχύτητα, είναι ένα αξιόλογο εργαλείο διοίκησης επειδή μας βοηθά να προγνώσουμε πόσο χρειάζεται να ολοκληρωθεί ένα θέμα. Δε σημαίνει βέβαια ότι εγγυάται την επιτυχία στην ομάδα. Ωστόσο όταν αποτυγχάνεις, αυτό γίνεται forward and fast, πράγμα που σου δίνει τη δυνατότητα να κάνεις διορθώσεις, να ανακάμψεις και να βελτιωθείς επίσης γρήγορα (Briggs, S., 2014).

Ενισχύοντας τη συνεργασία αντί των ατομικών συμμετοχών, το σχολείο θα μπορούσε να προετοιμάσει τα παιδιά να μπουνε στον εργασιακό στίβο όπου ενώ θα αναμένεται να ξεκινήσουν να δουλεύουν παραγωγικά σε ομάδες, δε θα έχουν ιδέα πως να το κάνουν αυτό. Έχουν μάθει να ανταγωνίζονται για αναγνώριση και βραβεία ως άτομα ενάντια σε άλλα άτομα. Αν προσπαθήσεις τώρα να οργανώσεις μια ολόκληρη εταιρεία με ανθρώπους που είναι καλοί σε ίδια ένα-δύο πράγματα ή τρόπους σκέψης αυτόματα ελαχιστοποιείς την ικανότητα της εταιρείας σου να καινοτομεί, να ανταποκρίνεται στην αλλαγή και στην αλλαγή κατεύθυνσης. Συμπεραίνουμε ότι διδάσκοντας τους μαθητές, που διαθέτουν ένα μεγάλο φάσμα ταλέντων και ικανοτήτων, να δουλεύουν συλλογικά θα μπορούσε γενικά να φέρει σημαντικά αποτελέσματα στον εργασιακό χώρο. Πολύ συχνά καθορίζουμε και μετράμε την ακαδημαϊκή επιτυχία στη βάση της ατομικής επιτυχίας σε 1-2 γνωστικά αντικείμενα. Κάποια παιδιά είναι καλά στο να απαντούν σε tests και κάποια παιδιά σε ατομικές εκθέσεις. Άλλα; Πιθανότατα όχι. Αυτό όμως δε σημαίνει ότι δεν έχουν γνώσεις και φυσικά ότι δεν έχουν κάτι πραγματικά αξιόλογο να προσφέρουν.

Συχνά λένε: αν κρίνεις ένα ψάρι από την ικανότητά του να σκαρφαλώνει σε ένα δέντρο, θα ζήσει μια ολόκληρη ζωή πιστεύοντας ότι είναι ανόητο. Ας βρούμε λοιπόν διαφορετικούς και καλύτερους τρόπους να ενθαρρύνουμε την ακαδημαϊκή επιτυχία και να βοηθήσουμε αυτά τα ψάρια να κάνουν καλύτερα απ' αυτά που κάνουν καλά.

6. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Briggs, S. (2014, February 22). Agile Based Learning: What Is It and How Can It Change Education? Retrieved 11/13/2022 from <http://www.opencolleges.edu.au/informed/features/agile-based-learning-what-is-it-and-how-can-it-change-education/>
2. James Madison, 2010. Agile Architecture Interactions. IEEE Software, Vol.27, Issue 2, p.41-48 March-April 2010. Retrieved 11/13/2022 from <https://ieeexplore.ieee.org/document/5420794>
3. John Forren, 2017. Agile Manifesto for Teaching and Learning. The Journal of Effective Teaching, Vol.17, No.2, p.90-111. Retrieved 11/13/2022 from

https://www.academia.edu/64837530/Agile_Manifesto_for_Teaching_and_Learning?email_work_card=thumbnail

4. Peha, S. (2011, June). Agile schools: How technology saves education (Just not the way we thought it would). InfoQ. Retrieved 11/13/2022 from

<https://www.infoq.com/articles/agile-schools-education/>

5. Ross Brigoli (2016, April 8). Agile is not a methodology. Retrieved 11/13/2022 from

<https://www.linkedin.com/pulse/agile-methodology-ross-brigoli>

6. Steve Denning (2016, August 13). What is Agile? Retrieved 11/13/2022 from

<https://www.forbes.com/sites/stevedenning/2016/08/13/what-is-agile/?sh=1e1ba86026e3>

7. Φιτσιλής Π., 2022. Ευέλικτες μέθοδοι διοίκησης και διαχείρισης έργων. Retrieved 11/13/2022 from e class Πανεπιστημίου Θεσσαλίας