



## Introductie

*Scrum@school zorgt voor zelforganiserende teams die sneller en met meer plezier beter werk opleveren. Scrum@school biedt structuur en ruimte; doelgerichtheid en eigen inbreng; houvast en transparantie. De methodiek wordt op dit moment toegepast op tientallen scholen in PO, VO, mbo en hbo – overal waar samenwerking zinvol is.*

### **Benieuwd wat Scrum@school kan betekenen voor uw school?**

Tijdens een introductie (live op uw eigen locatie of online) krijgen u en uw collega's daar een goed beeld van. In overleg ligt de focus op Scrum in de klas of Scrum in de schoolorganisatie. Ook een combinatie is mogelijk.

### **Opbrengsten**

Een introductie levert het volgende op:

- basiskennis over Scrum
- de kracht van Scrum en het plezier van samenwerken ervaren in een actief game
- goed beeld van Scrum@school als onderwijsmethodiek en/of als methodiek om als team effectiever te werken
- gedeeld beeld van de opbrengsten van Scrum@school
- inspiratie, enthousiasme en draagvlak
- goede basis voor een gezamenlijke beslissing over een vervolgtraject

### **Inhoud in grote lijnen**

- wat is Scrum, wat zijn de essenties van Scrum
- Scrum game
- hoe werkt Scrum@school in de klas, filmpje uit de praktijk, wat levert het op en/of
- hoe werkt Scrum@school for professionals en wat levert het op
- mogelijkheden voor vervolg
- tussendoor volop gelegenheid voor vragen

In overleg wordt de inhoud aangepast aan de vragen en voorkennis van de groep.

### **Aantal deelnemers**

In overleg. Bij een groep van meer dan 30 kan geluidsversterking nodig zijn.

### **Tijdsduur**

Een introductie duurt 1,5 tot 2 uur.

### **Uitbreiding naar een dagdeel**

Is goed mogelijk, bijvoorbeeld tijdens een studiedag.

In dat geval worden een aantal praktische Scrum oefeningen toegevoegd.