Retros

- Retros Ralfs Sicht

Retros Ralfs Sicht

Die 5-Phasen-Retro

Ganz frueh nachdem mir Scrum endeckt wurde und ich habe ich das Buch "Agile Retrospectives: Making Good Teams Great" von Esther Derby und Diana Larsen kennengelernt und damit auch den Aufbau der darin beschriebenen Retrospektive in 5 Phasen.

Mit einem groben Zeitplan von 1,5h komme ich seitdem damit zurecht. Ich lerne jedesmal dazu, sowohl methodisch aber auch von der Haltung her, die ich immer expliziter erlebbar machen kann. Aber hier erst einmal diese immer gleichen Phasen ganz abstrakt:

1. □□ Gesprächsklima schaffen

Alle beteiligten Menschen kommen in den Raum und von welchem Zustand auch immer ist es das Ziel, dass alle Menschen dahin kommen, sich auf die Retrospektive einlassen zu koennen und wenn nicht, dann den Raum auch wieder zu verlassen.

Etwas, was immer wiederkehrte und sich unglaublich foerderlich im Verhindern einer nicht so wertvollen Retro gezeigt hat, ist die Freiwilligkeit der Teilnahme. Die Menschen werden von mir ein- und nicht vorgeladen. Vor allem als Gast-Facilitator[1] ist es noch wichtiger darauf zu achten und die Menschen in ihre Freiheit zu entlassen und auch zu geniessen, wenn Menschen intrinsisch motiviert da drin sitzen. und selbst wenn sich Leute zwingen, so sind sie durch die erschaffene, freiwillige Teilnahme interessierter den Rest auch mitgestalten zu wollen.

2. □□ Themen sammeln

Ich habe mir angewoehnt ganz im Sinne des Loesungsfokusierten Ansatz[2] sind fuer mich die Teilnehmer jedesmal "andere" und "neue" Menschen. Wenn schon ein Experiment der Woche gelaufen ist, weise ich nicht draufhin. Ich kontrolliere keine Hausaufgaben eines Teams, sondern bin mir sicher, dass genau die Themen vom Team auf den Tisch kommen, die fuer sie relevant sind. Sollte es nicht der Falls sein, bin ich mir ebenso sicher, dass es beim naechsten Mal passieren wird. Sofern das Thema weiterhin relevant ist.

Damit ich selbst auch als Teil des Teams wahrgenommen werde und auch um Wertschaetzung zu zeigen in dem ich treffende Dinge aus eigener Beobachtung zeige. Ebenso kann ich auf diese Weise manchmal die Barriere fuer andere senken, unaussprechliches doch in den Mittelpunkt zu bewegen.

Damit dieser Punkt gut funktioniert ist der Scrum Event "Sprint"[3] hilfreich, da so der gemeinsame Betrachtungszeitraum fuer alle klarer in Erinnerung kommen kann. Die Wahrnehmung geht bei

Menschen immer auseinander, ist der Zeitraum das letzte halbe Jahr, wird es noch schwieriger fuer die Gruppe gemeinsam griffige Erkenntnisse zu gewinnen. und somit sind wir schon bei der naechsten Phase.

3. □□ Erkenntnisse gewinnen

An der Stelle haben wir schon Transparenz ueber die Dinge gemeinsam hergestellt. Nun gilt es daraus Erkenntnisse zu gewinnen. Fuer mich sind dies zuerst persoenliche Erkenntnisse, die man als Individuum erstmal mit sich selbst erkennen koennen sollte. Daher die Annahme, dass man erst danach mit den anderen Menschen darueber sprechen kann, um gemeinsame Erkenntnisse feststellen zu koennen. Die eingesetzen Methoden sind daher vom Wechsel von Einzel- und Gruppengespraechen gepraegt.

Staerker wird diese Phase, je klarer eine einzele Erkenntnis an Gewicht gewinnt. Passiert das von allein, perfekt. Muesste man es zu sehr von aussen herbeifuehren, ist es eine gute Idee zu fragen, woran das denn liegen koennte. Ein einzelnes herausgearbeites Ding mit geschickter Moderation aus vielen herausgegriffen ist dadurch nicht das gleiche, wie ein direkt von den Menschen entdecktes, gemeinsames Thema.

4. □□ Entscheidungen treffen

In den Retros ist es fuer mich in den meisten Faellen nicht klar von der vorherigen Phase zu treffen. Entscheidungen werden selten gewuerfelt, sondern Handlungsvorschlaege in einem gemeinsamen Prozess geformt. Sind diese bereit, dass entschieden werden kann, sehe ich dadurch die Erreichung dieser Phase. Je konkreter die Aktion, desto entschlossener wird sie angegangen. Dabei unterstuetzt widerum der Sprint, denn so ist das erhoffte Ergebnis und Planung der Aktion in den Arbeitsalltag eingebettet. Durch das vorhandene Datum der naechsten Retro ist auch klar, wann man wieder darauf Einfluss nehmen kann.

5. □□ Abschluss

Mit dem Durst nach Feedback beendet man die ganze Retro. Spaetestens hier kann man nachfragen, wie es denn fuer das Team war. Ein letztes Mal kann man die Fuehler ausfahren und versuchen zu spueren, ob die Teilnehmer wirklich das zurueckmelden, was sie grade gern senden wuerden, aber sich nicht trauen. Vielleicht auch mit dem Verweis auf die Situation am Start schliesst sich der Kreis und damit auch die Retrospektive. Viel Spass beim naechsten Mal.

=> ./facilitator.gmi [1] Facilitator
=> https://sinnvoll-fuehren.com [2] https://sinnvoll-fuehren.com
=> ./scrumguide/scrumevents.gmi [3] Scrum Events -> Sprint