

DER EDUSCRUM® GUIDE

“Die Spielregeln”



Mai 2020

entwickelt und erstellt durch das eduScrum-Team

Version 2.0 Update deutsch - Mai 2020

Basierend auf der englischen Version des Scrum-Guides, überarbeitet von Jeff Sutherland.
Übersetzt von Alisa Stolze und Kristina Fritsch, eduScrum® Team Deutschland.

Kolophon

eduScrum® wurde vom eduScrum®-Team entwickelt und ist ein lebendiges, agiles Produkt. Das Urheberrecht an diesem Lehrmaterial liegt bei Willy Wijnands, dem Gründer von eduScrum®. eduScrum® ist ein eingetragener Markenname und © eduScrum®. Die Autoren haben eduScrum® selbst entwickelt. Sollte es dennoch Personen oder Organisationen geben, die glauben, Rechte an Teilen von Texten, Illustrationen geltend machen zu können, werden diese gebeten, sich mit Willy Wijnands in Verbindung zu setzen. Obwohl das Material mit Sorgfalt zusammengestellt und geprüft wurde, ist es möglich, dass es Ungenauigkeiten und / oder Auslassungen enthält. eduScrum® übernimmt daher keine Haftung für Schäden, die aus (der Verwendung von) diesem Material entstehen.

Kontakt und mehr Informationen unter info@eduScrum.nl

Alle Rechte vorbehalten © eduScrum®

Kein Teil dieser Publikation darf in irgendeiner Form oder mit irgendwelchen Mitteln, sei es elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen oder anderweitig, ohne vorherige Genehmigung der Autoren reproduziert, in einer automatisierten Datenbank gespeichert oder veröffentlicht werden.

Anmerkung der deutschen Übersetzer: eduScrum® ist in einer Schulumgebung entstanden, kann allerdings in jeder Art von Lernsituation angewendet werden. In Deutschland wird eduScrum® von der Grundschule bis hinein in die Erwachsenenbildung verwendet. Das im englischen Guide verwendete Wort „student“ spiegelt diese Vielfalt gut wider. Wir haben uns im deutschen Guide in Ermangelung eines ähnlich vielseitigen Wortes für „die Lernenden“ dafür entschieden, diese Vielfalt durch eine vielfältige Wortwahl abzubilden. Die Formulierungen wurden in der Übersetzung nah am Original gewählt. Zugunsten einer leichteren Lesbarkeit wurde die gewohnte männliche Sprachform für personenbezogene Ausdrücke verwendet. Sie schließt Selbstverständlichkeit mit Blick auf die Geschlechterneutralität die weiblichen Formen mit ein. Für Anmerkungen schreiben Sie bitte: info@eduScrum.nl.

Einführung.....	5
Von Scrum zu eduScrum®	5
Zweck des eduScrum®-Guides	6
eduScrum® im Überblick.....	6
eduScrum®-Rahmenwerk.....	7
eduScrum®-Theorie	8
Transparenz.....	8
Inspektion (Review).....	8
Anpassung (Adaption).....	9
Das eduScrum®-Team.....	9
Der/Die Lehrende	10
1. Bestimmen, WAS und WARUM gelernt werden soll	10
2. Die Qualität der akademischen Lernergebnisse überwachen, testen und verbessern.	11
3. Prüfung der Lernergebnisse und Beurteilung der persönlichen Entwicklung	11
4. Rollen des Lehrenden	12
Das Lernendenteam	13
Lernendenteams haben die folgenden Merkmale:	13
Größe des Lernendenteams	13
Der Teamkapitän (Team Captain)	14
Unterstützung des Lehrers durch den Teamkapitän	14
Unterstützung des Lernendenteams durch den Teamkapitän	15
eduScrum®-Zeremonien	15
Der Sprint	15
Einen Sprint abrechnen	17
Sitzung zur Sprintplanung	17
Bildung des Teams	17
Planung der Arbeit.....	18
Run Up Chart	19
Stand Up.....	19

Sprint Review.....	20
Sprint Retrospektive.....	21
eduScrum®-Artefakte.....	22
Inhalt der Aufgabe.....	22
Der "Flap" (eduScrum® Board).....	23
Fortschritte beim Sprint überprüfen.....	24
Lernziel	24
Definition of Doing	25
Definition of Fun.....	25
Hinweis.....	26
Menschen hinter eduScrum®	26
Das eduScrum®-Team.....	26

Die meisten von Ihnen, die diesen Leitfaden lesen, sind mit Scrum nicht vertraut, haben aber wahrscheinlich einen Bildungshintergrund. eduScrum® ist eine Kombination aus beidem; Scrum und Bildung. Scrum ist ein Framework für die Entwicklung und Erhaltung komplexer Produkte. Dadurch ist es in der IT-Entwicklung weit verbreitet und wird heute in diesem Bereich weitgehend unterstützt.

Heutzutage wird Scrum jedoch zunehmend auch in alternativen Bereichen eingesetzt. Obwohl die zu erreichenden Lernergebnisse meist klar definiert sind, ist der Prozess zur Erreichung dieser Ergebnisse nicht vorhersehbar. Infolgedessen zeigt er starke Ähnlichkeiten mit dem Software-Entwicklungsprozess. Die drei Säulen Transparenz, Überprüfung (Inspektion) und Anpassung (Adaption) zusammen mit selbstorganisierenden Teams haben das eduScrum®-Team ermutigt, mit diesem Framework zu experimentieren.

Für jeden, der die Möglichkeit hatte, eduScrum® im Klassenzimmer (*oder in einem anderen Lernsetting, Anmerkung der deutschen Übersetzer*) zu erleben, ist es kein Geheimnis mehr. eduScrum® ist ein ko-kreativer Prozess, in dem die Lernenden nicht mehr in die Verantwortung genommen werden, sondern sich für ihren eigenen Arbeits- und Lernprozess verantwortlich fühlen. Niemand sagt den Lernenden, wie sie ihre Arbeit tun sollen, nur der gewünschte Rahmen (Celebration Criteria) wird gesetzt. Hausaufgaben werden nicht mehr von der Lehrkraft vorgegeben, sondern von den Lernenden selbst entsprechend ihrer Arbeitsorganisation geplant. Wenn Sie in einer eduScrum®-Klasse sind, werden Sie sicherlich die Energie, das gegenseitige Engagement und die persönliche Verantwortung wahrnehmen.

In seinem bekannten Video und Buch "Drive: Die überraschende Wahrheit darüber, was uns motiviert". diskutiert Dan Pink Forschungen, die zeigen, dass Menschen nicht einfach durch extrinsische Belohnungen oder Bestrafungen wie einen Bonus, eine finanzielle Belohnung (Zuckerbrot und Peitsche Modell) motiviert werden, wenn Aufgaben komplexer und herausfordernder werden. Vielmehr sind die Menschen intrinsisch motiviert und schätzen die Möglichkeit der Wahl, der Autonomie und der Selbstorganisation. Das macht deutlich, dass für die Fachleute des 21. Jahrhunderts eine andere Art der Motivation erforderlich ist als die traditionelle Art der Belohnung. In ähnlicher Weise haben die Bildungsforscher Edward Deci und Richard Ryan wiederholt gezeigt, wie Lernenden intrinsisch motiviert sind, indem sie selbstbestimmt sind und zum Eigentümer ihres eigenen Lernprozesses werden. Genau das ist es, was eduScrum® und die Menschen, die dieses Framework nutzen, anstreben: Wir ermöglichen den Lernenden Autonomie, das Anstreben von Meisterschaft, eigene Zielsetzungen, Freiheit und Raum innerhalb eines vorgegebenen Rahmens.

Dieser Leitfaden enthält die Mindestvoraussetzungen für eine erfolgreiche Arbeit mit eduScrum®. Ziel war es, es einfach zu halten und durch Experimentieren und Feedback der Lernenden die minimal benötigte Struktur zu schaffen. Jedes Element, das weggelassen werden kann, ist auch ausgelassen, aber nicht mehr als das. Daher sind alle Elemente, wie sie in diesem Handbuch beschrieben sind, erforderlich, um mit eduScrum® arbeiten zu können. Wenn Sie bestimmte Elemente weggelassen haben, dann ist es nicht mehr eduScrum®. Das eduScrum®-Framework ist "leichtgewichtig" und bietet ausreichend Platz für eine individuelle Vorgehensweisen. Die persönliche Entwicklung der Lernenden ist in eduScrum® sehr wichtig.

ZWECK DES EDUSCRUM®-GUIDES

eduScrum® ist eine Anwendung von Scrum (ein Framework für die Entwicklung und Wartung komplexer Produkte - Jeff Sutherland & Ken Schwaber 2017). eduScrum® ist ein Rahmenwerk zur Begleitung von Lernern, bei dem die Verantwortung für den Lernprozess vom Lehrer an die Lernenden delegiert wird. Dieser Leitfaden beschreibt die Definition von eduScrum®. Diese Definition besteht aus den eduScrum® Rollen, Zeremonien, Artefakten und den Regeln, die diese Dinge zusammenbringen. Diese Arbeit wurde durch den ursprünglichen Scrum-Guide von Jeff Sutherland und Ken Schwaber inspiriert.

In eduScrum® steht das Lernen im Mittelpunkt: intelligenter lernen, lernen besser zusammenzuarbeiten und sich selbst besser kennen lernen. Darüber hinaus schafft diese Art des Arbeitens mehr Verantwortung, Freude und Energie, was zu besseren Ergebnissen und kürzeren Lern-Laufzeiten führt. Junge Menschen durchlaufen dadurch eine positive persönliche Entwicklung, die ihr Vertrauen in sich selbst und untereinander stärkt. Der Schlüssel zu all dem ist Eigenverantwortung. Die jungen Menschen haben den Raum, ihren eigenen Lernprozess innerhalb der gesetzten Rahmen und Lernziele zu bestimmen. eduScrum® verbessert nicht nur die fachlichen Inhalte, sondern auch ihre eigene persönliche Entwicklung und die Art und Weise der Arbeit im Team.

EDUSCRUM® IM ÜBERBLICK

eduScrum® ist ein Rahmen, innerhalb dessen LehrerInnen und LernerInnen komplexe, herausfordernde Probleme angehen und Lernziele von höchstmöglichem Wert auf produktive und kreative Weise umsetzen.

eduScrum® ist:

- leichtgewichtig

- leicht verständlich

- schwierig zu meistern.

Die Beherrschung von eduScrum® ist schwierig, weil es nur das "Warum" und das "Was" vorschreibt und nicht das "Wie". eduScrum® ist kein Prozess oder eine Technik zur Betreuung von Lernenden, sondern ein Rahmen, innerhalb dessen Sie die verschiedenen Prozesse und Techniken anwenden können.

Die Lernenden haben die Freiheit zu entscheiden. Das erfordert von den Lehrenden eine agile Denkweise. Innerhalb von eduScrum® liegt der Schwerpunkt auf der Organisation und Durchführung ihrer Arbeit innerhalb des vorgegebenen Zeitrahmens und der Lernziele. Darüber hinaus konzentriert sich eduScrum® auf die kontinuierliche Verbesserung: Überprüfung und Anpassung durch Retrospektiven. Dies gibt Einblick in die Effektivität der Planung und der gewählten Vorgehensweise der Lernenden, damit sie sich verbessern können.

Bei der Arbeit mit eduScrum® entwickelt sich die Qualität (in Bezug auf das Fach, die Zusammenarbeit und die persönliche Entwicklung) während des Schuljahres ständig weiter. Die Schülerinnen und Schüler erleben eine hohe Eigenverantwortung für ihre Arbeit und sind deshalb sehr stolz auf die Qualität ihrer Arbeit. Eigenverantwortung in Kombination mit kontinuierlicher Verbesserung führt zu höherer Qualität. Dies wird durch die Durchführung von Reviews und Retrospektiven erreicht. In einem Review geht es hauptsächlich um das "Was", das sie erarbeitet haben (fachbezogen). Die Retrospektive blickt sowohl die Zusammenarbeit und die gemeinsame Umsetzung als auch die persönliche Entwicklung im Lernenden-Team. Dabei geht es um die Zusammenarbeit, die Nutzung vorhandener persönlicher Potenziale und die Qualitäten des Teams.

EDUSCRUM®-RAHMENWERK

Das eduScrum®-Rahmenwerk, wie auch das Scrum-Rahmenwerk, besteht aus Teams und den dazugehörigen Rollen, Zeremonien, Artefakten und Regeln. Jede Komponente innerhalb des Rahmenwerks dient einem bestimmten Zweck und ist essentiell für die Anwendung und den Erfolg von eduScrum®. Spezifische Implementierungsstrategien für den Einsatz des eduScrum®-Rahmenwerks können unterschiedlich sein und werden in diesem Leitfaden nicht beschrieben. Die eduScrum®-Regeln verbinden die Zeremonien, Rollen und Artefakte im Zusammenhang mit der Interaktion zwischen ihnen. Die eduScrum®-Regeln werden in diesem Text beschrieben.

EDUSCRUM®-THEORIE

eduScrum® basiert, wie Scrum, auf der Theorie der empirischen Prozesskontrolle, dem Empirismus. Die Empirie geht davon aus, dass Wissen aus Erfahrung und dem Treffen von Entscheidungen auf der Basis des Bekannten entsteht. eduScrum® verwendet einen iterativen, inkrementellen Ansatz, um die Realisierbarkeit von Lernzielen zu optimieren und Risiken zu managen. Drei Säulen bilden das Fundament jeder Implementierung einer empirischen Prozesssteuerung: Transparenz, Inspektion (Überprüfung) und Anpassung (Adaption).

TRANSPARENZ

Wesentliche Aspekte des Prozesses müssen für die sichtbar sein, die für das Ergebnis verantwortlich sind. Transparenz erfordert, dass diese Aspekte nach einem gemeinsamen Standard definiert werden, damit die Beobachter ein gemeinsames Verständnis davon haben, was gesehen wird. Zum Beispiel:

- Eine gemeinsame Sprache in Bezug auf den Prozess muss von allen Beteiligten geteilt werden;
- Eine gemeinsame Definition von "Bereit" muss von denjenigen geteilt werden, die die Arbeit ausführen und denjenigen, die das Arbeitsergebnis akzeptieren.

Innerhalb von eduScrum® liegt der Fokus auf der Wertschöpfung, wobei Wert als die Summe der individuellen Lernleistung(en), der persönlichen Entwicklung und der Zusammenarbeit verstanden werden kann.

Das eduScrum®-Rahmenwerk soll daher Informationen transparent machen und damit den Lernprozess unterstützen. Transparenz ist notwendig, um den Lernenden zu helfen, die richtigen Entscheidungen zu treffen und dadurch den Wert zu maximieren.

INSPEKTION (REVIEW)

eduScrum®-Anwender müssen häufig die eduScrum®-Elemente und den Fortschritt in Richtung der Lernziele überprüfen (inspizieren), um unerwünschte Abweichungen zu erkennen. Der Review-Moment darf nicht so häufig sein, dass die Reviews der Arbeit im Wege stehen. Reviews sind am nützlichsten, wenn sie sowohl vom Team als auch von den Lehrkräften sorgfältig durchgeführt werden, und zwar dort, wo die Arbeit erledigt wird (im Klassenzimmer oder Übungsraum).

ANPASSUNG (ADAPTION)

Wenn ein Lernender oder Lehrer feststellt, dass ein oder mehrere Aspekte eines Prozesses nicht durchführbar sind und/oder dass das Ergebnis nicht akzeptabel sein wird, muss die (Teil-)Planung oder die laufenden Arbeiten angepasst werden. Eine Anpassung muss so schnell wie möglich vorgenommen werden, um weitere Abweichungen zu begrenzen.

eduScrum® schreibt sechs formale Anlässe zur Überprüfung (Inspect) und Anpassung vor, wie im Abschnitt eduScrum®-Zeremonien in diesem Dokument beschrieben.

- Teambildung
- Sprint-Planungstreffen
- Standup
- Sprint-Review
- Sprint-Retrospektive
- persönliche Reflexion

DAS EDUSCRUM®-TEAM

Das eduScrum®-Team besteht aus Product Owner, eduScrum®-Master (Teamkapitän / Team-Captain) und dem Team. Der Dozent erfüllt beide Rollen und entscheidet über das Warum und Was. Der Dozent teilt sich die Rolle des eduScrum® Masters mit einem Lernenden aus jedem Team, den wir als Teamkapitän bezeichnen.

Die Lernendenteams bestehen aus vier bis sechs Lernenden. Einer der Lernenden des Teams erfüllt die Rolle des eduScrum®-Masters, die wir Teamkapitän nennen.

Lernendenteams sind selbstorganisierend und multidisziplinär. Selbstorganisierende Teams entscheiden selbst, wie sie ihre Arbeit am besten ausführen können, und lassen sich nicht von jemandem außerhalb des Teams beraten. Multidisziplinäre Teams verfügen über alle Fähigkeiten, die zur Ausführung der Arbeit erforderlich sind. Die Teams stellen sich selbst auf der Grundlage von Fähigkeiten und persönlichen Entwicklungsbereichen zusammen. Obwohl das Team selbst für das Ergebnis verantwortlich und in diesem Sinne unabhängig ist, dürfen sie die Erkenntnisse und Informationen anderer Teams nutzen. Die Anregung teamübergreifender Zusammenarbeit wird daher gefördert. Das Teammodell in eduScrum® ist auf optimale Unabhängigkeit, Zusammenarbeit, Sicherheit, Flexibilität, Kreativität, Motivation und Produktivität ausgelegt.

Lernendenteams stellen iterative und inkrementelle Lernprodukte zur Verfügung, wodurch die Möglichkeiten zur Überprüfung / Rückmeldung und Anpassung maximiert werden. Inkrementelle Lieferungen eines "Done"-Lernproduktes stellen sicher, dass immer ein potenziell gutes Ergebnis in Bezug auf das Lernziel erreichbar ist.

DER/DIE LEHRENDE

Der Dozent hat eigentlich eine hybride Rolle als Product Owner und eduScrum®-Master (mit dem Ziel, dies dem studentischen Teamkapitän zu übergeben). Als Product Owner und eduScrum®-Master ist der Dozent verantwortlich für die Festlegung der zu erreichenden Lernziele und deren Bewertung, die Überwachung des eduScrum®-Prozesses und die Erleichterung des Lernprozesses der einzelnen Lernenden der Lernendenteams; wie z.B. Bezugnahme auf den Lernstoff, Beantwortung von Fragen und Bezugnahme auf Beispiele. Darüber hinaus ist der Lehrer auch für die Förderung der teamübergreifenden Zusammenarbeit verantwortlich. Wie genau dies geschieht, ist für verschiedene Organisationen, Teams und Individuen unterschiedlich.

Der/die Lehrende:

1. bestimmt, WAS und WARUM gelernt werden soll
2. überwacht und verbessert die Qualität der dem jeweiligen Curriculum entsprechenden Lernergebnisse
3. testet und bewertet die Lernergebnisse und überwacht die persönliche Entwicklung
4. hat verschiedene Rollen

1. BESTIMMEN, WAS UND WARUM GELERNT WERDEN SOLL

Der Lehrer steht der Output- und Verantwortungsseite der Bildung am nächsten und ist daher für messbare Bildungsergebnisse verantwortlich, wie z.B. Tests, Lernstandserhebungen, Prüfungsergebnisse. Der Lehrer stellt sicher, dass die verschiedenen Beteiligten mit den Lernergebnissen zufrieden sind: z.Bsp. SchülerInnen, Eltern, Schulleitung, Bildungsministerien.

Aus diesem Grund ist die Verantwortung für WAS und WARUM von der Lehrkraft und den Lernenden zu teilen und zu vereinbaren. Um die Qualität der Lernergebnisse zu überwachen, legt der Lehrer vor einer Periode die „Celebration Criteria“ fest, wie z.B. die Mindestpunktzahl für Tests, Präsentationsformen und ihre Größe usw.

2. DIE QUALITÄT DER AKADEMISCHEN LERNERGERBNISS ÜBERWACHEN, TESTEN UND VERBESSERN.

Neben der Bestimmung dessen, was gelernt wird, muss die Lehrkraft auch die Qualität der Lernergebnisse überwachen, testen und verbessern. Hierfür stehen ihm Celebration Criteria zur Verfügung. Unter Celebration Criteria versteht man Anforderungen/Akzeptanzkriterien, die die Aufgaben oder Projekte erfüllen müssen.

Um die Qualität des Gelernten überwachen zu können, verwendet der Lehrer eine Reihe von Kriterien, die im Voraus festgelegt und dem Lernendenteam mitgeteilt werden. Diese Celebration Criteria bestehen z.B. aus Anforderungen an die Tests, Präsentationsformen und deren Umfang, Bewertungsraster, aber auch aus Fristen und anderen Voraussetzungen für die zu liefernde Arbeit. Das Team ist dafür verantwortlich, sicherzustellen, dass die Celebration Criteria erfüllt werden. Die Teammitglieder stellen sich selbst Aufgaben und Aktivitäten, um zu gewährleisten, dass die Kriterien erfüllt werden können. Die Lernenden können auch ihre eigenen Kriterien zu ihrem eigenen Projekt und / oder Produkt hinzufügen.

3. PRÜFUNG DER LERNERGERBNISS UND BEURTEILUNG DER PERSÖNLICHEN ENTWICKLUNG

Als Lehrer bewerten Sie im Namen der Beteiligten (Eltern, Schulleitung und Schüler) die Qualität der Lernergebnisse und die persönliche Entwicklung. Der Lehrer testet und beurteilt sowohl die einzelnen Schülerinnen und Schüler (z.B. mit einem Test, einer schriftlichen Arbeit, einer Präsentation, einem Projekt-Artefakt) als auch die Teams (z.B. durch Auswertung einer Teamarbeit).

Der Lehrer ist die einzige Person, die für den Inhalt des Lernauftrags verantwortlich ist.

Der Inhalt des Lernauftrages umfasst:

- eduScrum® den Lernenden zunächst erklären
- Festlegung der Ziele des Sprints; mit anderen Worten, was sind die Lernziele des betreffenden Sprints.
- Festlegung und Erläuterung der Celebration Criteria: Erläutern Sie klar, welche Kriterien für die Erreichung eines Lernziels ausschlaggebend sind, damit die Teams selbständig arbeiten können (Experimente, Referate, Präsentationen usw.).
- Erleichterung für das Lernendenteam: Neben klaren Lernzielen und Celebration Criteria enthält es auch Hinweise auf Unterrichts- und Hintergrundmaterial und steht für Fragen zur Verfügung.
- Sicherstellen, dass der eduScrum®-Prozess befolgt wird.

Bei Projekten haben die Lernenden die Freiheit, ihre eigenen Lernziele innerhalb des Lehrplans festzulegen. Sie bestimmen ihr eigenes Warum, Wie und Was. In diesem Fall bleibt der/die Lehrende zwar weiterhin für die endgültigen Celebration Criteria verantwortlich, aber die Beziehung zu den Hauptzielen und Leistungsvorgaben ist freier.

Der Lehrer ist Trainer und dienender Leiter für die Schülerteams. Der Lehrer ist auch für die Verbreitung der eduScrum®-Philosophie verantwortlich. Der Lehrer stellt sicher, dass eduScrum® richtig verstanden und ausgeführt wird und konzentriert sich daher auf die Arbeitsweise und Zusammenarbeit aller Schülerteams einer Klasse.

4. ROLLEN DES LEHRENDEN

Folgende Aufgaben begleiten eduScrum® Lehrende:

- erklärt, was eduScrum® ist, seine Bedeutung und wie es funktioniert.
- sorgt für eine gute Teamzusammensetzung auf der Basis zusätzlicher Qualitäten.
- stellt sicher, dass der eduScrum®-Prozess von den Teams unter Einhaltung der eduScrum®-Theorie und -Regeln befolgt wird.
- übernimmt bei Bedarf den Prozess durch zusätzliche Erklärungen, Demonstrationen, positives Feedback und ähnliches.
- unterstützt ein positives Lernumfeld, indem er Spaß, Energie und Engagement fördert (kann auf den Teamkapitän übertragen oder mit ihm geteilt werden).
- schützt das Team vor externen Störungen (kann auf den Teamkapitän übertragen oder mit ihm geteilt werden).
- ermutigt die Teams, Störungen und Schwierigkeiten schnell und unabhängig zu bewältigen. Störungen oder Schwierigkeiten, die zu groß sind, als dass die Teams sie selbstständig bewältigen könnten, werden vom Lehrer aufgenommen (kann an den Teamkapitän übertragen oder mit ihm geteilt werden).

Der Lehrer ist auch für die Anleitung und Beaufsichtigung der Schülerinnen und Schüler verantwortlich, die in ihrem Team die Rolle des Teamkapitäns spielen. Die Lehrkraft fördert auch die teamübergreifende Zusammenarbeit, denn schließlich können die Teams viel aus den Fehlern und Erfolgen der anderen lernen.

DAS LERNENDENTEAM

Das Lernendenteam besteht aus unabhängigen Lernenden, die die Arbeit gemeinsam erledigen, um die gesetzten Lernziele am Ende des Sprints gemäß der Celebration Criteria zu erreichen. Die Mitglieder sind gemeinsam, als Team, für die Erfüllung der Celebration Criteria verantwortlich.

Die Schülerteams werden vom Lehrer strukturiert und mit Befugnissen ausgestattet, damit sie ihre Arbeit selbst organisieren und verwalten können. Diese Vorgehensweise verbessert die Effektivität und Effizienz, aber auch die Lernerfahrung und das persönliche Wachstum (effektiv zu sein bedeutet, die richtigen Dinge zu tun. Effizient zu sein bedeutet, die Dinge gut zu machen).

LERNENDENTEAMS HABEN DIE FOLGENDEN MERKMALE:

- Sie sind selbstorganisierend. Niemand (nicht einmal der Lehrer) sagt dem Lernendenteam, wie die Lernziele erreicht werden sollen.
- Die Lernendenteams sind multidisziplinär und verfügen über alle notwendigen Fähigkeiten und persönlichen Entwicklungsbereiche, um die Lernziele als Team zu erreichen und sich persönlich weiterentwickeln zu können;
- Die Mitglieder des Lernendenteams können spezifische Fähigkeiten oder Schwerpunktbereiche haben, aber die Verantwortung liegt beim Lernendenteam als Ganzes;
- Die Teammitglieder können selbst entscheiden, ob sie ihre Qualitäten nutzen oder neue Bereiche entwickeln wollen;
- Das Lernendenteam überwacht seinen Fortschritt und sein Qualitätsniveau selbst, u.a. auf der Grundlage der Celebration Criteria und der Arbeitsvereinbarungen (Definition of Doing & Definition of Fun).

GRÖÖE DES LERNENDENTEAMS

Die optimale Teamgröße ist klein genug, um arbeitsfähig zu bleiben, und groß genug, um signifikante Arbeit zu leisten. Als Faustregel gilt: Teams von vier oder fünf Mitgliedern. Weniger als drei Teammitglieder bedeutet, dass die Interaktion abnimmt und Fähigkeiten unzureichend vertreten sind. Mehr als sechs Mitglieder im Team erfordern zu viel Koordination.

Große Teams erzeugen zu viel Komplexität, um durch einen empirischen Prozess kontrolliert werden zu können.

DER TEAMKAPITÄN (TEAM CAPTAIN)

Innerhalb des Lernendenteams spielt eines der Mitglieder die Rolle des Teamkapitäns. Der Teamkapitän ist nicht der Chef, sondern auch ein arbeitendes Mitglied des Teams. Er oder sie sorgt dafür, dass das Team optimale Leistungen erbringen kann - ohne jedoch über dem Team zu stehen, sind sie in erster Linie ein gleichberechtigtes Teammitglied.

Innerhalb von eduScrum® ist der Teamkapitän eine begrenztere Rolle als die Rolle des Scrum Master innerhalb von Scrum. Dies liegt daran, dass dem Dozenten verschiedene Aufgaben und Verantwortlichkeiten zugewiesen werden, die Teil der Rolle des Scrum Masters wären. Wenn die „Teamcaptains“ mehr Erfahrung haben, können sie mehr Verantwortung vom Lehrer übernehmen, was bedeutet, dass die Gesamtverantwortung des Lehrers allmählich abnimmt.

Die Rolle des Teamkapitäns wird während der Teambildung zu Beginn des ersten Sprints gewählt. Der Mannschaftskapitän wird vom Lehrer bestimmt oder von den Schülern gewählt. Dann wählen die Teamkapitäne, je nach dem für die Teambildung angewandten Verfahren, ihre Teammitglieder auf der Grundlage sich ergänzender Eigenschaften aus.

Innerhalb des Lernendenteams ist der Teamcaptain für den "Flap" verantwortlich. Der "Flap" ist die visuelle Tafel, die die Arbeit und die Vereinbarungen des Teams sichtbar macht. Der Teamkapitän sorgt dafür, dass der "Flap" bei Bedarf zur Verfügung steht und dass er aktualisiert worden ist.

Die endgültige Arbeit liegt jedoch in der Verantwortung des gesamten Teams. Darüber hinaus unterstützt der Teamkapitän den Lehrer und das Schülerteam. Die Interpretation der Rolle des Teamkapitäns liegt grundsätzlich in der Verantwortung des Lehrers. Je besser die Teams werden, desto mehr Verantwortung kann jedoch an den Teamkapitän delegiert werden.

UNTERSTÜTZUNG DES LEHRERS DURCH DEN TEAMKAPITÄN

Der Teamkapitän unterstützt den Lehrer unter anderem auf verschiedene Weise:

- Fortschritte transparent machen;
- stellt den "Flap" zur Verfügung;
- und stellt sicher, dass dieser aktualisiert wird.
- Erleichterung von eduScrum®-Zeremonien, wenn dies gewünscht oder erforderlich ist.

UNTERSTÜTZUNG DES LERNENDENTEAMS DURCH DEN TEAMKAPITÄN

Der Teamkapitän unterstützt das Team unter anderem auf verschiedene Weise:

- leitet die Beseitigung von Hindernissen ein, die den Fortschritt der Mannschaft behindern;
- macht den Fortschritt transparent, indem er den "Flap" zur Verfügung stellt und dafür sorgt, dass er aktualisiert wird.
- stellt die korrekte Durchführung von eduScrum® sicher (Initiieren und Moderieren von eduScrum®-Zeremonien, korrekte Durchführung der Zeremonien und korrekter Einsatz der Instrumente.)
- Initiieren der teamübergreifenden Zusammenarbeit.

EDUSCRUM®-ZEREMONIEN

Vorgeschriebene Zeremonien werden innerhalb von eduScrum® verwendet, um Regelmäßigkeit und Vorhersehbarkeit zu schaffen. eduScrum® verwendet während der Zeremonien Zeitboxen, so dass jede Veranstaltung auf eine maximale Dauer begrenzt ist. Dadurch wird sichergestellt, dass die Zeit effizient genutzt wird.

Im Gegensatz zum Sprint selbst, der eine Art Behälter für alle anderen Zeremonien ist, ist jede Veranstaltung in eduScrum® eine formale Gelegenheit, etwas zu überprüfen und anzupassen. Diese Zeremonien sind speziell darauf ausgerichtet, kritische Transparenz, Überprüfung und Anpassung zu ermöglichen. Die Nichtdurchführung einer dieser Zeremonien führt zu einer Verringerung der Transparenz und ist eine verpasste Gelegenheit zur Überprüfung (Inspektion) und Anpassung (Adaption).

DER SPRINT

Das Herzstück von eduScrum® ist der Sprint, ein zusammengesetzter Satz von Lernmaterialien, die sicherstellen, dass die Lernziele erreicht werden. Ein Sprint kann eine kontextreiche Unterrichtsreihe, ein Projekt, ein Kapitel aus einem Buch usw. sein. Im Allgemeinen fällt ein Sprint mit der Länge eines Semesters oder einer Periode zusammen, obwohl dies keine Voraussetzung ist.

Ein Sprint hat in der Regel eine voreingestellte Zeitbox (Periode) von ungefähr sieben Wochen. Das hängt auch von den jeweiligen zeitlichen Rahmenbedingungen ab. Wenn eine längere

Sprintdauer verwendet wird, wird es für Lernendenteams schwieriger, die Komplexität zu überblicken und gut zu planen.

Einige Teams, insbesondere kürzlich gestartete Teams, haben Schwierigkeiten, den gesamten Sprint im Voraus zu planen. Sie können dann zu Beginn des Sprints Umrisse planen und die Planung während des Sprints detaillierter ergänzen.

Der Sprint beginnt mit einer Sprintplanungssitzung und der Teambildung. Die Teams entscheiden selbst, was sie in dieser Zeit tun werden. Das WIE bestimmen die Lernendenteams immer selbst.

Der Sprint besteht aus:

- Sprint Planungsbesprechung mit Teambildung
- Stand Up, zu Beginn jeder Lektion
- Ausführen von Aufträgen und Aufgaben
- Sprint Review
- Retrospektive auf den Sprint und persönliche Reflexion

Während des Sprints:

- bleibt die Zusammensetzung des Lernendenteams gleich;
- die Aufgabe bleibt die gleiche.
- kann die Qualität geklärt und zwischen Lehrer- und Schülerteam neu verhandelt werden, wenn mehr gelernt wird.

Der Sprint endet mit einem Review und einer Retrospektive, in der die abgeschlossene Arbeit überprüft und Verbesserungsmaßnahmen festgelegt werden. Es finden Zwischenüberprüfungen (Reviews) statt, um ihren Teil der Arbeit anzupassen und zu verbessern (falls erforderlich). Während des Sprints überprüft der Lehrer regelmäßig, ob die Teams im Hinblick auf die angestrebten Ergebnisse noch auf Kurs sind. In einigen Fällen wird dafür innerhalb des Sprints ein zusätzlicher fester und wiederkehrender Termin vereinbart. Wie in Scrum haben wir auch in eduScrum® das Motto "Testen im Sprint", was wir als Reviews bezeichnen. Der Dozent betont regelmäßig, dass die gelieferte Arbeit vom Team selbst getestet werden muss. Die Schülerteams können sich dazu nach eigenem Ermessen alle möglichen Methoden ausdenken, indem sie sich

z.B. gegenseitig abhören, Fragen, Spiele und Quizzes erfinden. Während des Sprints behält der Lehrer einen Überblick über den Fortschritt der Teams. Dazu verwendet er das Run Up Chart und den "Flap".

EINEN SPRINT ABBRECHEN

Im Gegensatz zum traditionellen Scrum kann ein Sprint innerhalb von eduScrum® nicht abgebrochen werden. Es ist jedoch möglich, dass zusätzliche Aufgaben (Scope) zur Verfügung gestellt werden, um trotzdem das gewünschte Ergebnis zu erreichen. Dies wird, genau wie der Abbruch eines Sprints, nur in Ausnahmefällen passieren. Als Lehrer können Sie auch zentrale Erklärungsmomente einfügen, um das gewünschte Ergebnis zu erreichen. Dies ist für alle Teams zentral oder pro individuellem Schülerteam möglich.

SITZUNG ZUR SPRINTPLANUNG

Das Sprintplanungstreffen findet zu Beginn des Sprints statt. Dieses Treffen besteht aus 3 Teilen, nämlich: Teambildung, Lernziele und Arbeitsplanung.

BILDUNG DES TEAMS

Zusätzlich zu den Scrum-Zeremonien gibt es in eduScrum® zwei weitere Zeremonien, eine davon ist die Teambildung. Innerhalb von eduScrum® ist eine sorgfältige, auf Qualitäten und Fähigkeiten basierende Teambildung eine Voraussetzung für eine bessere Lernleistung. Die zu leistende Arbeit ist vielfältig und setzt voraus, dass das Team über möglichst viele Qualitäten, Kenntnisse und Fähigkeiten verfügen muss

Die folgenden Kriterien sind wichtig, um zu einer guten Zusammensetzung der Teams zu gelangen:

- die Qualitäten der Teammitglieder ergänzen sich
- ausgewogene Geschlechterverteilung
- die Teams könnten für jeden Auftrag geändert werden
- eine auf Freundschaft basierende Zusammensetzung ist unerwünscht

Bei der Zeremonie der Teamaufstellung wird der Teamkapitän zunächst vom Lehrer bestimmt oder von der Klasse gewählt. Dann wählen sie ein Team von Personen mit zusätzlichen Qualitäten aus. Die Teambildungszeremonie ist Teil der Zeitbox "Sprintplanung".

PLANUNG DER ARBEIT

Die während eines Sprints auszuführenden Arbeiten werden während der Sprintplanungssitzung geplant. Die Erstellung dieses Plans ist eine gemeinsame Aufgabe des gesamten Lernendenteams.

Zunächst bietet der Lehrende einen Überblick über die Aufgabe, die Anzahl der Stunden, die ein Sprint dauert, die zentralen, gemeinsamen Momente, das Abgabedatum, die Bewertungsmodelle und ähnliches. Er legt also den Rahmen fest, innerhalb dessen die Lernenden ihre Eigenverantwortung ausüben und ihre Planung erstellen können.

Das Sprintplanungstreffen ist ein Treffen innerhalb eines Zeitrahmens von zwei Stunden für einen Sprint von etwa 2 Monaten. Dieser Zeitrahmen gilt auch für kürzere Sprints.

Das Sprintplanungstreffen beantwortet jeweils die folgenden Fragen:

- Was wird im nächsten Sprint vom Lernendenteam erwartet; was ist das Lernziel, welche Themen werden behandelt, was sind die Celebration Criteria und welche Planungsabhängigkeiten gibt es?
- Was muss getan werden, um das Lernziel zu erreichen, in welcher Reihenfolge und von wem?

Der Lehrer stellt das/die Lernziel(e) dem Schülerteam vor und erklärt dies so, dass das gesamte Lernendenteam eine gute Vorstellung davon hat, was von ihnen während dieses Sprints erwartet wird. Die Lernziele müssen so erklärt werden, dass das Lernendenteam die Lernziele in einer gemeinsamen Planungssitzung für den kommenden Sprint selbständig erarbeiten kann.

Nachdem der Lehrer die Lernziele erklärt hat, ist es Sache des Lernendenteams, die erforderliche Arbeit abzubilden. Das Team ist in erster Linie für den Umfang der Aufgaben und Komponenten verantwortlich.

Sobald bekannt ist, was zu tun ist, beginnt das Lernendenteam damit, die Aufgaben und Teile chronologisch zu ordnen, basierend auf den Erkenntnissen des Lehrers und den Celebration Criteria.

Sobald alle Aufgaben und Teile chronologisch geordnet sind, kann die erste Unterteilung der Aktivitäten erfolgen. Während dieser Planungssitzung wird nur ein erster Start gegeben. Schließlich führt der Prozess der Überprüfung und Anpassung zu immer neuen Erkenntnissen und möglicherweise auch zu Anpassungen in der Planung und Arbeitsverteilung.

Am Ende der Sprint-Planungssitzung sollte das Lernendenteam in der Lage sein, dem Lehrer zu erklären, wie es als selbstorganisierendes Team das Lernziel und ein Lernprodukt (Aufgaben und Aufträge) erreichen möchte.

RUN UP CHART

Mit dem Run Up Chart wird der Fortschritt der Arbeitsplanung sichtbar. Das ist ein Diagramm mit der Anzahl der verfügbaren Lektionen auf der horizontalen Achse und dem Arbeitsaufwand auf der vertikalen Achse. Zur Schätzung des Gesamtarbeitsvolumens durchlaufen die Teams einen Prozess, der "Planungspoker" genannt wird. In diesem Prozess bespricht das Team jede Aufgabe und weist jeder Aufgabe eine Anzahl von Punkten zu, die vom Umfang der Aufgabe abhängt. Nach der Zuweisung von Punkten für jede Aufgabe werden alle Punkte zusammengezählt, und der Gesamtarbeitsaufwand ist bekannt. Das Team wird nun das Run Up-Diagramm erstellen. Die Gesamtzahl der Punkte befindet sich auf der Y-Achse, die verfügbaren Lektionen, Sitzungen, Wochen usw. kommen auf die X-Achse. Eine Linie kann bis zum Ende des Sprints gezogen werden, wenn die gesamte Arbeit erledigt ist. Dividiert man die Gesamtpunktzahl durch die verfügbaren Lektionen, erhält das Team und einen Hinweis darauf, wie viel Arbeit es in jeder Lektion zu erledigen hat; die Geschwindigkeit. Jetzt weiß das Team, wie viele Punkte es in jeder Lektion erreichen muss, um rechtzeitig fertig zu werden.

Während des Stand-Up-Meetings zu Beginn einer Unterrichtsstunde werden Aufgaben als "erledigt" erklärt, das Ablaufdiagramm wird aktualisiert, und für das Team und den Lehrer wird deutlich, ob sie mit dem Fortschritt der Arbeit noch auf Kurs sind.

STAND UP

Das Stand Up ist eine fünfminütige, zeitlich begrenzte Veranstaltung für das Lernendenteam, um Aktivitäten zu synchronisieren und einen Plan für aktuell anstehende Unterrichtsstunde/Arbeitseinheit zu erstellen. Das Stand Up findet zum Anfang jeder Einheit statt. Dabei wird die Arbeit seit dem letzten Stand Up überprüft und vorausgesagt, welche Arbeiten bis zum nächsten Stand Up durchgeführt werden können.

Das Stand Up wird bei jeder Session und zur gleichen Zeit, nämlich zu Beginn, durchgeführt, um die Komplexität zu reduzieren und Regelmäßigkeit zu schaffen. Während des Treffens erklärt jedes Teammitglied Folgendes:

- Was habe ich seit der letzten Unterrichtsstunde getan, um dem Team zu helfen?
- Was werde ich in dieser Lektion tun, um dem Team zu helfen?
- Was sind die Hindernisse, die mir oder dem Team im Weg stehen?

Das Team nutzt das Stand Up, um den Fortschritt im Hinblick auf das Lernziel zu bewerten und zu überwachen, die Arbeit neu zu planen und Arbeitsvereinbarungen zu treffen. Das Stand Up erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass das studentische Team das Lernziel mit dem bestmöglichen Ergebnis erreicht. Das Lernendenteam muss in der Lage sein, dem Lehrer zu erklären, wie es als selbstorganisierendes Team zusammenarbeiten wird, um das Lernziel zu erreichen, und wie die Arbeit im weiteren Verlauf des Sprints aussehen wird.

Der Teamkapitän sorgt dafür, dass das Team die Sitzung abhält, aber das Team selbst ist für die Durchführung des Stand Ups verantwortlich. Der Teamkapitän hilft dem Lernendenteam, das Stand Up innerhalb der Fünf-Minuten-Frist durchzuführen.

Stand Ups verbessern die Kommunikation, identifizieren und beseitigen Entwicklungshindernisse, betonen und fördern eine schnelle Entscheidungsfindung und verbessern den Wissensstand des Teams in Bezug auf das Projekt. Dies ist ein sehr wichtiges Treffen.

SPRINT REVIEW

Die Sprint Reviews finden während des gesamten Sprints wiederholt statt, damit sich die Teams auf die Qualität der Arbeit konzentrieren können, die sie am Ende abliefern müssen. In der Zwischenzeit präsentieren die Teams, was sie während des gesamten Einsatzes erreicht haben. Diese Ergebnisse werden mit den Lernzielen verglichen. Die Form hängt von dem/den Lernziel(en) und den Celebration Criteria ab.

Während des Sprints ist es wichtig, so oft wie möglich zu überprüfen (inspizieren) und anzupassen, aber nicht so oft, dass der Lernprozess dadurch beeinträchtigt wird. Generell lässt sich sagen, dass die Erfolgchancen umso größer sind, je öfter man Überprüfungs Momente und Anpassungen anwendet. Wann eine Überprüfung stattfindet und wie sie bewertet wird, wird im Voraus mit dem Lernendenteam zu Beginn des Sprints (während der Sprintplanung) festgelegt. Diese Überprüfungs Momente helfen den Teams, einzuschätzen, wo sie im Hinblick auf den Fortschritt der zu erreichenden Lernziele stehen, und möglichst viel Feedback zu ihren Zwischenergebnissen zu erhalten.

SPRINT RETROSPEKTIVE

Die Sprint Retrospektive ist für das Lernendenteam der Moment, in dem sie auf ihre geleistete Arbeit und ihre persönliche und Team-Entwicklung zurückblicken. Die Sprint Retrospektive wird so bald wie möglich durchgeführt, nachdem sie ihre Lernarbeiten abgeschlossen haben und die Noten für die Abschlussarbeit bekannt sind. Die Retrospektive muss mit ausreichender Tiefe durchgeführt werden, so dass sowohl das Team als auch die einzelnen Mitglieder sie nutzen können, um einen Plan zu erstellen, wie sie sich beim nächsten Sprint verbessern können. Jede Verzögerung der Retrospektive ist eine potentiell verpasste Gelegenheit, Verbesserungen für die Teams und die Lernenden im nachfolgenden Sprint umzusetzen.

Der Zweck der Sprint Retrospektive ist es:

- eine Retrospektive (Rückblick) auf den Verlauf des letzten Sprints in Bezug auf Menschen, Beziehungen, Prozesse und Werkzeuge zu erhalten;
- Punkte, die gut gelaufen sind, und potenzielle Verbesserungen zu identifizieren und zu organisieren; und,
- einen Plan zur Umsetzung von Verbesserungen in der Art und Weise, wie das Lernendenteam seine Arbeit erledigt, zu erstellen.

Die Sprint-Retrospektive besteht aus drei Teilen;

1. Der Lernende bewertet die vom Team angewandten Methoden und Verfahren und identifiziert Verbesserungspunkte;
2. Der Lernende bewertet dann seine Teamkollegen hinsichtlich möglicher Fähigkeiten und Punkten, die verbessert werden können. Dies erfolgt für jeden Lernenden zunächst in Einzelarbeit.
3. und überlegt, was sie anders machen können.

Als Ergebnis lernt das Lernerteam, gemeinsam effektiv und effizient zu lernen. Die Retrospektive ist daher ein sehr wichtiger und wesentlicher Bestandteil von eduScrum® und sollte im eduScrum®-Prozess auf keinen Fall fehlen. Sie findet statt, nachdem der gesamte Auftrag erledigt ist.

Das Lernendenteam beantwortet die folgenden vier Fragen sowohl individuell als auch kollektiv:

- Was ist gut gelaufen?
- Was kann oder muss verbessert werden?
- Was sollten wir nicht mehr tun?
- Welche positiven Aktionen werden wir mit uns in den nächsten Sprint nehmen?

Persönliche Reflexion

Die Lernenden erhalten durch die Retrospektive eine Menge Feedback. Sie erfahren zum Beispiel, wie andere Menschen über ihre Arbeit denken. Oft ist das Feedback gut und motivierend. Aber sie lernen auch, ihr eigenes Handeln kritisch zu betrachten, wo sie sich verbessern können. Mit diesem Feedback können sie anfangen, beim nächsten Mal etwas besser zu machen!

Retrospektive und persönliche Reflexion ermöglichen es den Teams, besser zusammenzuarbeiten. Sie sind enorm wichtige Schritte in einem Prozess der ständigen Verbesserung (Kaizen). Am Anfang hat der Lernende viel Freiheit, Reviews, Retrospektiven und persönliche Reflexionen auszufüllen. Der Lehrer wird ihn darin coachen, weiter zu wachsen. Auf diese Weise wird der eduScrum® Prozess nicht nur immer besser und besser, sondern auch der Lernende und sogar der Lehrende und wachsen als Teamplayer und als Person.

EDUSCRUM®-ARTEFAKTE

Die Artefakte von eduScrum® repräsentieren auf verschiedene Weise Arbeit oder Wert, die für die Transparenz bei der Überprüfung (Inspektion) und Anpassung (Adaption) wertvoll sind. Die Artefakte, die eduScrum® definiert, sind speziell für maximale Transparenz von Schlüsselinformationen konzipiert, die benötigt werden, um sicherzustellen, dass Lernendenteams ein "fertiges" Lernziel erfolgreich erreichen können.

INHALT DER AUFGABE

Der Inhalt des Auftrags besteht aus verschiedenen „Stories“. Jede Story hat Lernziele, Celebration Criteria und Arbeitsformen, die mit den von der Regierung formulierten Kernzielen übereinstimmen.

Die "Storys" sind Unterthemen/Arbeitspakete, die die Lernenden im Sprint erledigen müssen, wie z.B.: Aufträge erteilen, einen Film ansehen, Experimente durchführen, einen Bericht schreiben oder eine Präsentation vorbereiten. Wenn man darüber nachdenkt, für wen die Lernenden dies umsetzen, ist es oft der Lehrer. Aber bei einer Präsentation oder einem Bericht kann es auch "die Klasse" oder "Ihre Oma" sein (einen Bericht oder eine Präsentation für ihre Oma zu machen, kann sehr schön sein, weil sie es sehr leicht, aber dennoch gut erklären wollen).

Jede Story führt zu einer Reihe von Aufgaben, die die Lernenden erledigen wollen. Welche Aufgaben das genau sind, bestimmen sie während des "Planungstreffens" (eine der Zeremonien). Die Aufgaben werden auf Post-its geschrieben und die Teams haben manchmal 150 davon im Arbeitsvorrat (ein oder mehrere A4-Blätter, auf die sie geklebt werden). In der Planungssitzung werden dann "Punkte" vergeben, mit denen jeder Aufgabe ein Gewicht zugewiesen wird. Auf diese Weise wissen die Lernenden nicht nur, was sie tun werden, sondern sie haben auch eine Vorstellung davon, wie viel Aufwand das erfordert.

Der Lehrer ist für den inhaltliche Sinnhaftigkeit verantwortlich und ist präseanter Ansprechpartner zur Unterstützung des Lernendenteams.

Im Gegensatz zu Scrum, wo die Aufgabe nie vollständig ist, kennt eduScrum® die Kernziele und die Lernziele im Voraus. Die Erreichungsziele sind festgelegt, die Lernziele können variieren, sind aber oft auch bekannt. Die Arbeitsformen werden jedoch aufgrund der fortschreitenden Erkenntnisse nach dem "Inspect & Adapt"-Prinzip von Scrum ständig angepasst. Die Aufgabenstellung ist in Bezug auf die Arbeitsmethoden dynamisch: sie ändert sich ständig, um deutlich zu machen, was die Lernenden brauchen, um effektiv zusammenzuarbeiten und die Thematik zu verstehen. Die Aufgabe wird auf der Grundlage des Curriculums gestellt. D.h., die Lernziele und Storys sollen dem Curriculum (sofern gegeben) entsprechen.

DER "FLAP" (EDUSCRUM® BOARD)

Der "Flap" ist eine Übersicht über alle Aufgaben, die zur Erreichung des Lernziels erforderlich sind. Diese Übersicht ist eine Sammlung von Storys, Celebration Criteria, Arbeitsvereinbarungen, Aufgaben, Run Up Chart und Hindernissen, die die Schülerteams während eines Sprint bearbeiten. Der "Flap" ist eine chronologische Darstellung der Zeit. Die Aufgaben bewegen sich auf der Grundlage ihres Status: "Zu erledigen", "In Arbeit" und "Erledigt".

Darüber hinaus gibt der "Flap" Einblick in die Planung. Er zeigt genau, wo sich das studentische Team in Bezug auf fertige und verbleibende Arbeit befindet. Der "Flap" ist also auch eine Vorhersage, ob das Team die angegebenen Lernziele erreichen wird. Der "Flap" muss ständig

aktualisiert werden, damit er immer einen "aktuellen" Stand des Fortschritts des Lernendenteams wiedergibt. Diese Aktualisierung erfolgt mindestens in jedem Stand Up.

Ein weiteres Merkmal des "Flap" ist, dass er die Transparenz des Fortschritts fördern soll. Das bedeutet, dass der "Flap" während jeder Sitzung für alle Lernendenteams sichtbar sein muss.

Der "Flap" ist ein Plan, der so detailliert ist, dass Veränderungen im Fortschritt im Stand Up nachvollzogen werden können. Das Lernendenteam passt den "Flap" während des Sprints an und er entwickelt sich während des Sprints. Der "Flap" kann daher jederzeit auf der Grundlage fortschreitender Einsicht überarbeitet werden.

Wenn neue Arbeiten erforderlich sind, fügt das Lernendenteam diese dem "Flap" hinzu. Dabei wird bereits bei der Planung die Anzahl der Arbeitspunkte berücksichtigt, die im Voraus festgelegt werden. Erweisen sich Teile des Plans als unnötig, werden sie entfernt. Nur das Lernendenteam selbst kann seinen "Flap" während eines Sprints aktualisieren. Der "Flap" ist eine sichtbare Echtzeit-Ansicht der Arbeit, die das Lernendenteam während des Sprints plant, und sie gehört ausschließlich dem Lernendenteam.

FORTSCHRITTE BEIM SPRINT ÜBERPRÜFEN

Zu jeder Zeit während des Sprints kann die gesamte für den Sprint auf dem "Flap" verbleibende Arbeit überprüft werden. Das studentische Team behält diese Übersicht mindestens für jedes Stand Up. Das Schülerteam prognostiziert zusammen mit dem Lehrer die Wahrscheinlichkeit, das Lernziel zu erreichen, basierend auf dem Status der noch offenen Aufgaben. Indem es während des Sprints die verbleibende Menge an Arbeit im Auge behält, kann das Lernendenteam seinen Fortschritt überwachen.

LERNZIEL

Das Lernziel ist die Summe aller Storys, die die Teams während eines Sprints zu bewältigen haben. Am Ende eines Sprints muss das Lernziel "Done" sein, d.h. es muss die vorher festgelegten Celebration Criteria erfüllen, wobei ein Ergebnis angestrebt wird, das dem Verständnis des Lernziels entspricht.

Dieselbe Definition hilft dem Lernendenteam zu bestimmen, wie sie ihre Arbeit während der Sprint-Planungssitzung planen und organisieren. Ziele eines jeden Sprints sind die bestmögliche Erreichung der Lernziele und Aufgaben, die den Celebration Criteria der Aufgabe entsprechen.

Wichtige Fragen zur Überprüfung, ob die Aufgabe korrekt ausgeführt wurde

- Wie können Sie testen, ob Sie wirklich done sind?
- Was genau ist done, welche Kriterien gelten dafür?
- Aber auch: Wann ist es nicht done?

Die Lernendenteams sind für die Ausarbeitung ihrer Arbeitsvereinbarungen verantwortlich. Sie schreiben dies in der "Definition of Doing" und in der "Definition of Fun" auf. Der Lernprozess kann durch die Retrospektive auf der Grundlage des Ergebnisses angepasst werden. Auf diese Weise können neue Erkenntnisse in den Prozess integriert werden, um bessere Ergebnisse zu erzielen.

DEFINITION OF DOING

Bei der Definition of Doing handelt es sich um Arbeitsvereinbarungen innerhalb des Teams. Wie stellt das Team sicher, dass die Arbeit wirklich beendet wird? Obwohl diese Frage beim Team liegt, ist es offensichtlich, dass es auch einen genauen Blick auf die Celebration Criteria werfen sollte. Teams schreiben beispielsweise folgende Vereinbarungen in der DoD: "wenn jeder die geleistete Arbeit versteht (z.B.: gelernt, zusammengefasst, abgehört hat)", "die erstellte Arbeit wird mit allen Teammitgliedern besprochen oder überprüft", "jeder lernt mindestens eine Woche im Voraus für Tests, "der Bericht erfüllt die im Buch genannten Anforderungen", oder "jedes Teammitglied hat eine Note von 4,0 oder höher".

DEFINITION OF FUN

Ein Zusatz zu der "Definition of Doing" ist die "Definition of Fun". Spaß ist ein wichtiger Antrieb für die Schülerinnen und Schüler und damit eine Voraussetzung für bessere Lernleistungen. Beispiele dafür sind: "zusammen lachen", "nett arbeiten", "Vertrauen geben und erhalten", "positives Feedback geben", "leise, lustige Musik hören", "etwas zu essen bringen". Die Schülerinnen und Schüler sollten daher auch angeben, was sie brauchen, um Spaß zu haben, während sie gemeinsam arbeiten und lernen. „Was sie brauchen“ kann hier am besten im weitesten Sinne so verstanden werden, was da sein muss, um gut und in angenehmer Atmosphäre zu arbeiten. Häufig liefert das Ergebnis einer Retrospektive Ansatzpunkte für die "Definition of Fun". Auch diese Liste ist ein "lebendes Dokument" und kann häufig ergänzt oder geändert werden.

HINWEIS

Der eduScrum®-Guide ist kostenlos und wird online angeboten. Die Rollen, Artefakte, Zeremonien und Regeln von eduScrum® sind festgelegt. Obwohl es möglich ist, Teile von eduScrum® zu implementieren, ist das Ergebnis kein eduScrum®. eduScrum® existiert und funktioniert als Behälter für andere Techniken, Methoden und Praktiken.

Dieser Leitfaden wird regelmäßig auf der Grundlage fortschreitender Erkenntnisse aktualisiert.

MENSCHEN HINTER EDUSCRUM®

"Wir haben großes Vertrauen in junge Menschen. Wir sind überzeugt, dass sie mehr wollen und können, als sie und viele Erwachsene denken. eduScrum® schafft eine Arbeitsatmosphäre, die es den Lernenden ermöglicht, das Beste aus ihrem Team und sich herauszuholen. Das macht Bildung für alle Beteiligten wirklich lohnenswert!"

Viele Ideen zur Verbesserung von eduScrum® kommen von den Lernenden selbst. Wir setzen ihre Ideen und ihre Kreativität um.

DAS EDUSCRUM®-TEAM

Für weitere Informationen besuchen Sie auch die Website von eduScrum®: www.eduScrum.nl