



SCRUM - Agiles Arbeiten

Moderne Arbeitsprozesse in der Schule

Agiles Projektmanagement mit SCRUM



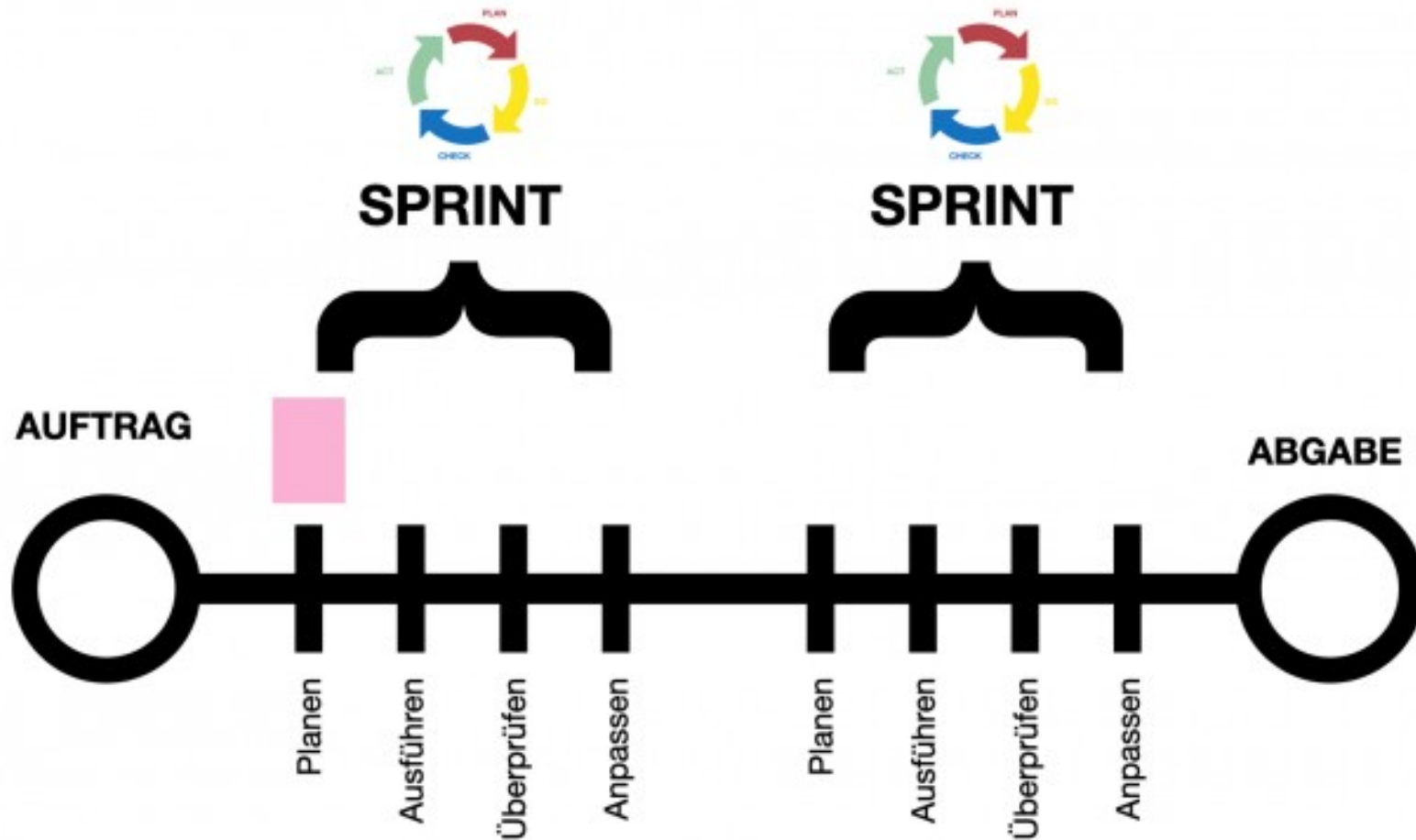
<https://www.youtube.com/watch?v=CQPffJMb1hE>

Grundwerte



Individuen und Interaktionen	mehr als	Prozesse und Werkzeuge
Funktionierende Software	mehr als	umfassende Dokumentation
Zusammenarbeit mit dem Kunden	mehr als	Vertragsverhandlung
Reagieren auf Veränderung	mehr als	Befolgen eines Plans

Aufteilung in Sprints



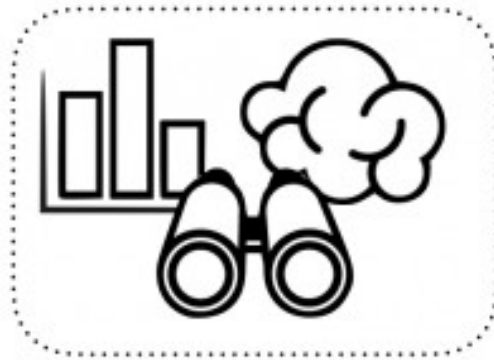
Aufteilung in Sprints

A yellow pencil and a pink eraser are positioned in the top right corner of the slide, appearing to be on a white sheet of paper against a blue grid background.

- Inkrementelles Arbeiten
- Aufgaben / Lernjobs für festgelegten Zeitraum
- Sprint-Ziele bündeln Informationen und machen sie für alle Transparent

Cross-Functional Teams

- Teams, die über alle Kompetenzen, Ressourcen, etc. verfügen, die notwendig sind, um die definierten Ziele erfüllen zu können.



Product Owner, Teams & SCRUM-Master



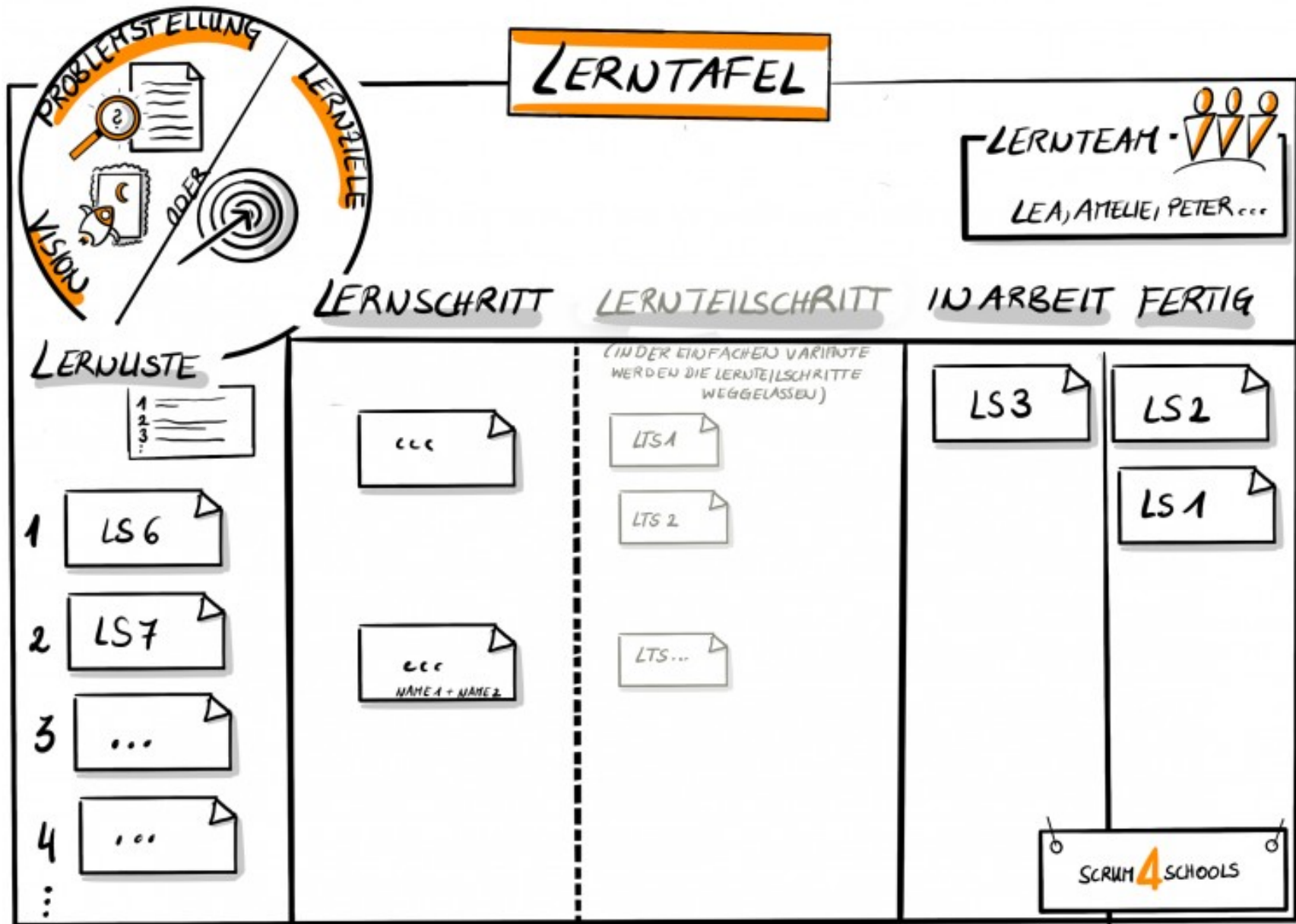
- Product Owner (PO) → Lehrer
 - legt Ziele fest → **Was?**
 - macht klar, weshalb Vorgehen sinnvoll ist → **Warum?**
- Teams → Schüler/innen
 - bestimmen Weg zum Ziel selbst → **Wie?**
- PO begleitet Team und hilft, Hindernisse zu beseitigen
- PO mischt sich nicht in Team-Entscheidungen ein
 - **solange Grundregeln nicht verletzt werden!**
- SCRUM-Master ist ein Teammitglied
 - Sorgt für Einhaltung der Regeln
 - Leitet zeitlichen Ablauf der Sprints

Product Backlog



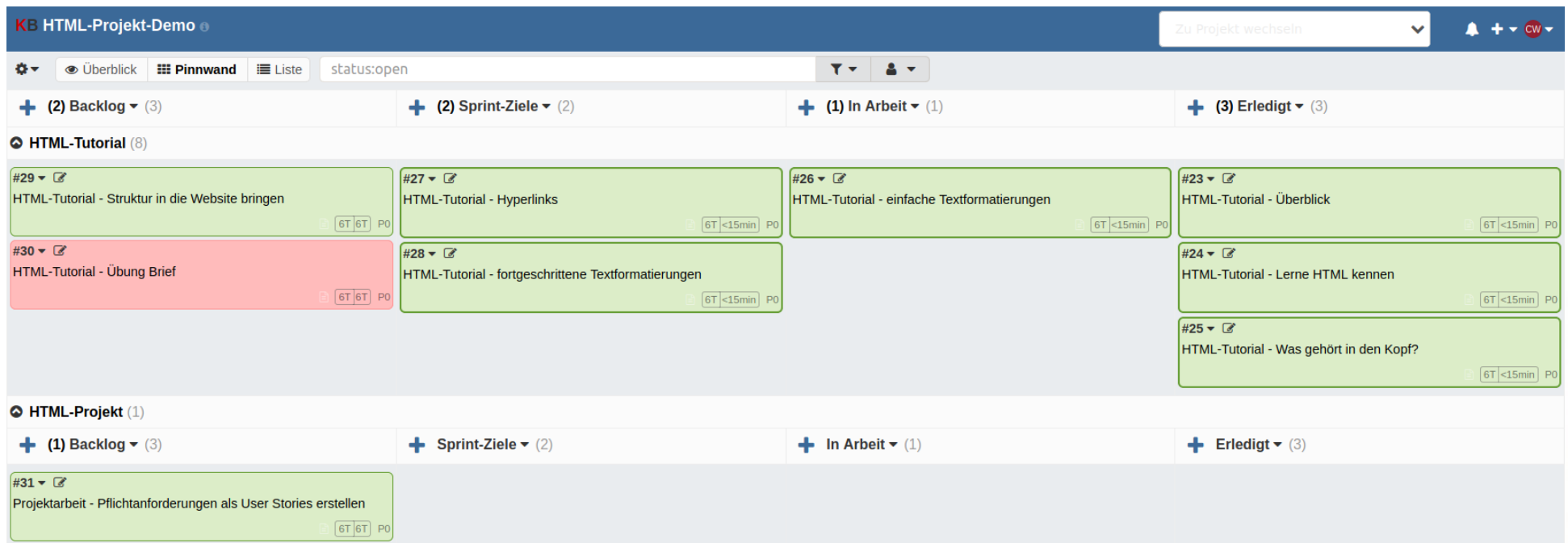
- Liste von Lernzielen
 - von PO aus Bildungsplänen entnommen
- PO stellt vor Sprint-Beginn das Product Backlog zur Verfügung
 - Teams beginnen mit Priorisierung und Planung
- Lernziele im Product Backlog werden als User Stories verfasst
 - User Stories beschreiben Aufgaben produktorientiert und aus Sicht des Users
 - nicht mit Tasks (Aufgaben) zu verwechseln!
- Teams fertigen Aufgaben zu User Stories selbst an

Kanban-Board



KanBoard

- Swim-Lanes
 - Verschiedene “Unter-Projekte”
- Spalten
 - Backlog, Sprint-Ziele, In Arbeit & Erledigt



The screenshot displays a KanBoard interface for a project named "KB HTML-Projekt-Demo". The interface is organized into swimlanes and columns. The top navigation bar includes a search bar, a dropdown for "Zu Projekt wechseln", and a notification bell. Below the navigation bar, there are tabs for "Überblick", "Pinnwand", and "Liste", along with a "status:open" filter. The main area is divided into four columns: "(2) Backlog (3)", "(2) Sprint-Ziele (2)", "(1) In Arbeit (1)", and "(3) Erledigt (3)".

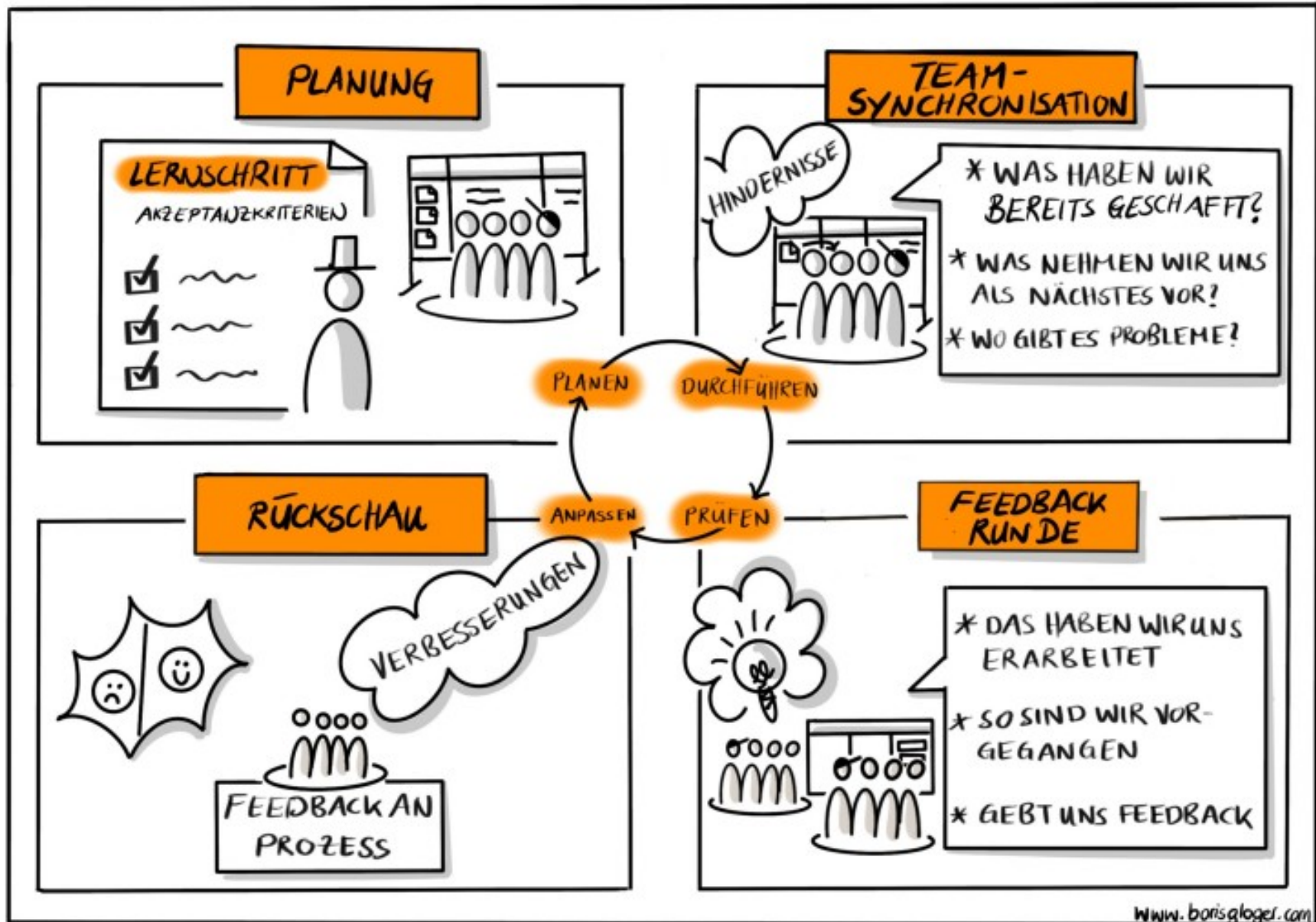
The first swimlane, "HTML-Tutorial (8)", contains eight tasks:

- #29: HTML-Tutorial - Struktur in die Website bringen (6T, 6T, PO)
- #27: HTML-Tutorial - Hyperlinks (6T, <15min, PO)
- #26: HTML-Tutorial - einfache Textformatierungen (6T, <15min, PO)
- #23: HTML-Tutorial - Überblick (6T, <15min, PO)
- #30: HTML-Tutorial - Übung Brief (6T, 6T, PO)
- #28: HTML-Tutorial - fortgeschrittene Textformatierungen (6T, <15min, PO)
- #24: HTML-Tutorial - Lerne HTML kennen (6T, <15min, PO)
- #25: HTML-Tutorial - Was gehört in den Kopf? (6T, <15min, PO)

The second swimlane, "HTML-Projekt (1)", contains one task:

- #31: Projektarbeit - Pflichtenforderungen als User Stories erstellen (6T, 6T, PO)

Meetings



Daily Meetings



- gesamtes Team trifft sich vor dem Board
- Klarheit über den Arbeitsprozess verschaffen

- betriebliche SCRUM-Teams
 - täglich für 15 Minuten

- schulische SCRUM-Teams
 - zu Beginn jeder Stunde für max. 15 Minuten

Planung



- Teams definieren für sich als Gruppe:
 - Wann ist eine Aufgabe wirklich bearbeitet und FERTIG?
- Entwicklung der sog. **Definition of Done**
- Transparent & für alle sichtbar vermerken

Team-Synchronisation (Stand-Up)



- jedes Teammitglied beantwortet drei Fragen:
 - Was habe ich letztes Mal gemacht?
 - Welche Herausforderungen gab es dabei?
 - Was habe ich heute auf dem Plan?
- miteinander sprechen über
 - Arbeitsprozess
 - eigene Leistungen
 - Schwierigkeiten im Prozess.
- Basis für
 - Verbesserung der Kommunikation
 - schrittweise zu besser und effektiver arbeitenden Team werden

Feedback / Review



- Beobachtung und Anpassung
- Besprechung Lern- & Arbeitsprozess mit PO
 - Ist Team dort, wo es hinkommen wollte?
 - Sind relevante Ergebnisse erarbeitet worden?
 - Muss im nächsten Sprint noch etwas angepasst / verändert werden?

Rückschau / Retrospektive



- für Teamarbeit und Lernprozess wichtigstes Meeting
 - Teamarbeit selbst durchleuchten
- Hindernisse werden durchgesprochen
 - im Laufe des Prozesses auf dem Board hinterlegt
 - Wo steht das Team?
 - In welcher (Team-)Phase befindet es sich?
 - Welche (Team-)Rollen haben die einzelnen Mitglieder?
 - Welche Konflikte gibt es?
 - Was ist im abgelaufenen Sprint gut gelaufen, was weniger gut?
 - Was will das Team behalten oder ausbauen?
 - Was will es lieber nicht wieder tun?
- hauptsächlich in Verantwortung des Team-Scrum-Masters
 - am Anfang unterstützt durch PO

SCRUM 4 SCHOOLS

WAS?

ERKUNDUNGS AUFTRAG

- > LERNPRODUKT 
- > ZEITPLANUNG 
- > LERNSchritte 
- > BEWERTUNGS & BEWERTUNGSKRITERIEN 

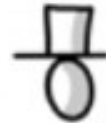
WIE?

LERNLISTE

1. LERNSchritt
2.
3.



WARUM?



STRUKTURHELD/
STRUKTURHELDIN



PLANUNG

LERSCHRITT

AKZEPTANZKRITERIEN



TEAM-SYNCHRONISATION

HINDERNISSE



- * WAS HABEN WIR BEREITS GESCHAFFT?
- * WAS NEHMEN WIR UNS ALS NÄCHSTES VOR?
- * WO GIBTES PROBLEME?

PLANEN

DURCHFÜHREN

RÜCKSCHAU



VERBESSERUNGEN

FEEDBACK AN PROZESS

ANPASSEN

PRÜFEN

FEEDBACK RUNDE



- * DAS HABEN WIR UNS ERARBEITET
- * SO SIND WIR VOR-GEANGEN
- * GEBT UNS FEEDBACK

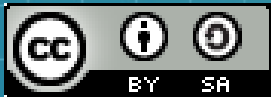
Regeln



- Fragen sind erlaubt
- Schlage eine Pause vor, wenn du sie brauchst
- ALLE sind das Team – mittendrin statt nur dabei
- FEHLER sind HELFER
- Freu dich über den Prozess
- Smartphones aus



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported License.
It makes use of the works of:



Mateus Machado Luna,
Boris Gloger & Tom Mittelbach

