

Handout

# Scrum im Unterricht - Eine Methode zum agilen Arbeiten



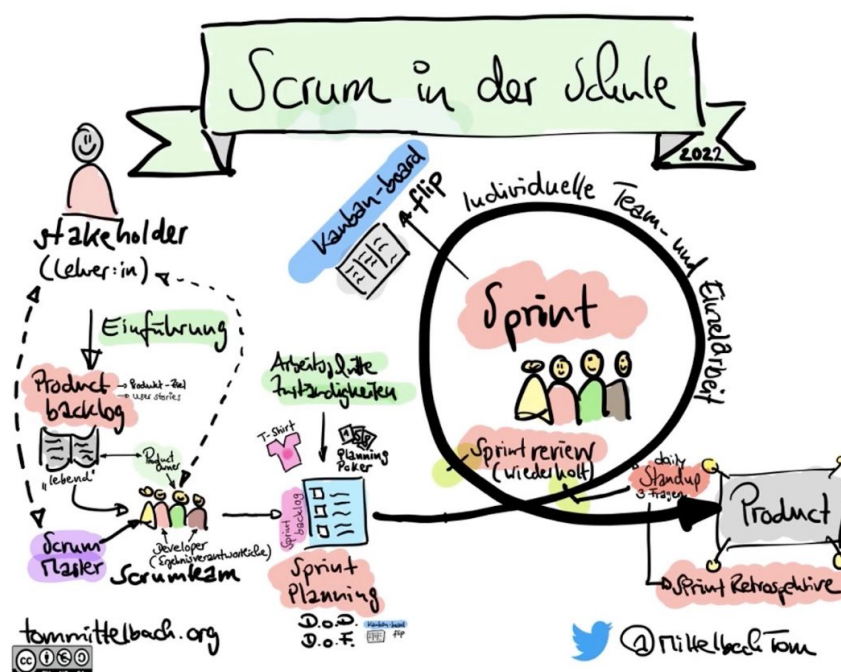
Agile Methoden der Projektarbeit sind nicht nur in der Arbeitswelt angekommen, sondern auch für den Unterricht hervorragend geeignet. Vor allem das selbstorganisierte Lernen und die gemeinsame Problemlösung im Team stehen bei der agilen Methode Scrum im Mittelpunkt. Da die regelmäßige Reflexion ein fester Teil des Prozesses ist, kann die Lehrkraft den Prozess begleiten, ohne direkt einzugreifen.

## 1. Scrum im Überblick

In dieser Übersicht werden dir die einzelnen Schritte und Personen und Schritte von Scrum nochmals aufgezeigt:

### Die wichtigsten Schritte

1. Im **Product Backlog** werden die wichtigsten Anforderungen an das Ziel festgelegt. Es wird vom Stakeholder (Lehrer:in) formuliert und dem Scrum-Team zur Verfügung gestellt.
2. Im **Sprint Planning** wird die eigentliche Arbeit vorbereitet. Es werden die wesentlichen Verantwortlichkeiten, die Arbeitsschritte und Arbeitsweise besprochen.
3. Der **Sprint bzw. die Sprints** sind die eigentlichen Arbeitsphasen. Sie werden durch das Daily eingeleitet und das Sprint-Review beendet.
4. Am **Ende steht das Produkt**, welches durch die **Retrospektive** – dem gemeinsamen Feedback zur Teamarbeit – abgerundet wird.



## 2. Glossar

| Begriff im Scrum-Prozess                     | Erklärung  |
|--|--|
| Stakeholder                                  | <b>Auftraggeber*in</b> = Lehrkraft   |
| Product Backlog                              | Beinhaltet das <b>Ziel</b> (Produkt), die <b>Zusammenfassung der Ziele</b> , möglicher <b>Akzeptanzkriterien</b> und die <b>User Stories</b> |
| User Stories                                 | <b>Erwartungen/Wünsche</b> an das Produkt aus Sicht <b>von dritten Nutzer:innen</b>  |
| Scrum Team                                   | <b>Gesamtes Team</b> , das an der Erstellung des Produktes arbeiten wird   |
| Scrum Master*in                              | Verantwortlich für <b>konfliktfreie &amp; wertschätzende Kommunikation</b> im Scrum Team sowie die <b>Pflege des Scrum Boards</b>            |
| Product Owner*in                             | Befähigt das <b>Product Backlog zu ändern</b> und in direktem <b>Kontakt</b> mit dem <b>Stakeholder</b>                                      |
| Developer*innen<br>(Ergebnisverantwortliche) | Für das Ergebnis <b>verantwortliche Mitglieder</b> , unabhängig von einer möglichen zusätzlichen Rolle                                       |

| Begriff im Scrum-Prozess | Erklärung  |
|--------------------------|--|
| Sprint Planning          | <b>Meeting vor den Sprints</b><br>(Arbeitsphasen), in dem Arbeitsschritte, Bewertung und Verantwortlichkeiten besprochen und festgelegt werden   |
| Definition of Done       | Vom Team <b>festgelegte Definitionen</b> , wann sie das <b>Produkt als fertig</b> erachten   |
| Definition auf Fun       | Vom Team <b>festgelegte Regeln</b> , wie sie mit <b>Spaß und Freude</b> zusammenarbeiten können  |
| Flip (Scrum Board)       | <b>Kanbanboard</b> , auf dem die/der Scrum Master:in die <b>Arbeitsschritte mit Bewertungen und Verantwortlichkeiten</b> einträgt, physisch als Flipchart oder Board, virtuell als Kanbanboard (z. B. mit <a href="http://www.cryptpad.fr">www.cryptpad.fr</a> ) |
| Sprint                   | <b>Arbeitsphasen</b> mit festgelegtem Ablauf, die sich immer wiederholen   |
| Daily                    | <b>Meeting</b> des Teams zu <b>Beginn des Sprints</b> mit den 3 W-Fragen   |
| Review                   | <b>Kurzes Meeting</b> des Teams zum <b>Ende des Sprints</b>  |
| Retro                    | <b>Gemeinsames Feedback</b> aller Teams <b>am Ende des gesamten Scrum</b> mit Schwerpunkten 'Feedback zum Prozess' und 'Teamarbeit'  |