

KIDS SCRUM WORKBOOK

ARBEITSBUCH FÜR BILDUNGSEINRICHTUNGEN

Verfasst von

Barbara Hilgert und Miriam Lerch

Version 1.0

Juli 2021



KIDS Scrum

ZEIT FÜR AGILES LERNEN

VORWORT

Version 1.0

Dieses Werk basiert auf der deutschen Version des [Scrum-Guides](#) 2020 von Ken Schwaber und Jeff Sutherland.

KIDS Scrum® wurde von Barbara Hilgert und Miriam Lerch entwickelt als ein lebendiges, agiles Produkt, das nun in der ersten Version vorliegt. Das Urheberrecht liegt bei den Autorinnen von KIDS Scrum® Barbara Hilgert und Miriam Lerch. KIDS Scrum® ist ein eingetragener Markenname. Die Autorinnen haben KIDS Scrum selbst entwickelt. Die Entstehung der Methode KIDS Scrum® basiert auf der Softwareentwicklungsmethode Scrum. Im Bildungsbereich sind in den letzten Jahren einige Methoden und Konzepte entwickelt wurden um Scrum als Methode, die ihren Ursprung im betriebswirtschaftlichen Kontext (Softwareentwicklung) hat, auf das schulische Lernen zu übertragen. Beispielhaft seien hier eduScrum® und Scrum4Schools zu nennen. Beide Konzepte haben die Entwicklung von KIDS Scrum® maßgeblich beeinflusst.

Obwohl das Material mit Sorgfalt zusammengestellt und geprüft wurde, ist es möglich, dass es Ungenauigkeiten und/ oder Auslassungen enthält. Die beiden Autor:innen übernehmen daher keine Haftung für Schäden, die aus (der Verwendung von) diesem Workbook entstehen.

Kontakt und mehr Informationen unter hallo@kidsscram.de

ZIELE UND ZIELGRUPPE DIESES WORKBOOKS

Mit diesem Workbook möchten wir allen Lehrkräften eine Handreichung zum Rahmenwerk KIDS Scrum® geben. KIDS Scrum® stellt das problembasierte, projektorientierte Lernen in den Mittelpunkt und gibt die Verantwortung für den Lernprozess in die Hände der Lernenden. Die Autorinnen sind überzeugt, dass das Lernen in Projekten - basierend auf persönlichen, gemeinschaftlichen oder globalen Herausforderungen und damit stark intrinsisch geprägt - am effektivsten und nachhaltigsten ist. Gleichzeitig werden durch das Arbeiten in einer Gruppe an einem gemeinsamen Ziel wertvolle Erfahrungen gemacht, die die Persönlichkeitsentwicklung stärken.

KIDS Scrum® ist im Schulkontext entstanden, kann allerdings in jeder Art von gemeinschaftlicher Lehr-/Lernsituation angewendet werden. Das Wort KIDS kennzeichnet, dass die Methode für jüngere Menschen entwickelt wurde und die Wortwahl der Begriffe dieser Tatsache Rechnung trägt. Die Anwendung im Kontext mit jungen Erwachsenen, wie z.B. Auszubildenden oder Studierenden ist dennoch ebenso möglich und von den Autorinnen sogar erwünscht.

Wir haben uns in diesem Workbook für „die Lernenden“ und die „Lehrkräfte“ als genderneutrale Bezeichnung entschieden. Hiermit können Lehrer:innen sowie Schüler:innen gemeint sein.

Für Anmerkungen schreiben Sie uns gerne unter hallo@kidsscram.de

URHEBER- UND VERWENDUNDSRECHT

Das Urheberrecht dieses Workbooks liegt bei den beiden Autorinnen Miriam Lerch und Barbara Hilgert. Verwendet und genutzt werden darf das Werk unter der Creative Commons-Lizenz CC BY-NC-SA 4.0. Für die ausformulierten Lizenzbedingungen besuchen Sie bitte [diese Webseite](#).

INHALTSVERZEICHNIS

KIDS Scrum Definition.....	4
Werte und Prinzipien.....	4
Kompetenzförderung	5
KIDS Scrum Manifest	6
Team Manifest	6
KIDS Scrum-Theorie.....	6
Überprüfung & Anpassung.....	6
KIDS Scrum Rollen	7
Projektcoach	7
Teamcoach	7
Projektteam.....	8
KIDS Scrum Ereignisse	8
Der Sprint	8
Sprint Planung.....	8
Daily - Täglicher Status Quo	8
Sprint Ende	9
Sprint Rezension.....	9
Sprint Retrospektive.....	9
KIDS Scrum Artefakte	9
Projekt-Gesamtplan	9
Sprint Plan	10
Scrum Board Beispiel	10
Inkrement.....	10
Akzeptanzkriterien	10
Visualisierung des KIDS Scrum Prozesses.....	11
Hinweise für die Umsetzung	11
Teamarbeit im Fokus.....	11
Kompetenzraster für die Gruppenarbeit (Beispiel)	11
Loslegen mit KIDS Scrum.....	13
Schlussbemerkung.....	14
Quellen und weiterführende Literatur	15

KIDS SCRUM DEFINITION

Scrum ist ein Rahmenwerk zur Bearbeitung von Projekten, welches seinen Ursprung im wirtschaftlichen Umfeld hat. Ken Schwaber und Jeff Sutherland gelten als die Urväter von Scrum, auch wenn die Anfänge sich auf die Wissenschaftler Ikujiro Nonaka und Hirotaka Takeuchi zurückführen lassen. Im Jahr 1986 schrieben sie den Artikel "The New Product Development Game" im Harvard Business Review, in dem sie erklärten, dass Projekte einen neuen Ansatz brauchen:

"Der traditionelle sequentielle oder "Staffellauf"-Ansatz bei der Produktentwicklung [...] steht im Widerspruch zu den Zielen der maximalen Geschwindigkeit und Flexibilität. Ein ganzheitlicher oder "Rugby"-Ansatz - bei dem ein Team versucht, den Abschnitt als eine Einheit zu gehen, wobei der Ball vor- und zurückgegeben wird - erfüllt die heutigen wettbewerbsorientierten Anforderungen besser."

(Nonaka; Takeuchi, 1986)

Scrum hat demnach eine enge Analogie zu Rugby. Im Rugby ist Scrum (= übersetzt Gedränge) eine Formation, bei der sich das Team aneinander klammert um sich gemeinsam als eine Formation bewegen zu können. Dieses Teams arbeitet als kleine, selbst-organisierte Einheit und bekommt von außen nur eine Richtung vorgegeben, bestimmt aber selbst die Taktik, wie es sein gemeinsames Ziel erreicht. Der Begriff "Sprint", der einen Lieferzyklus beschreibt, ist ebenfalls eine Analogie zu Rugby.

Kernelement von Scrum ist ein iteratives, also kleinschrittiges Vorgehen zur Optimierung der Vorhersagbarkeit und zur Risikokontrolle.

Das Konzept KIDS Scrum® ist die Anwendung von Scrum auf Lehr-Lernprozesse von Kindern und Jugendlichen, die üblicherweise in Bildungsinstitutionen stattfinden.

KIDS Scrum® kann definiert werden als ein Rahmenwerk, innerhalb dessen Lernende komplexe adaptive Aufgabenstellungen kollaborativ und selbstorganisiert angehen können. Dadurch werden sie in die Lage versetzt, insbesondere in Projektsettings, produktiv und kreativ Ergebnisse mit dem höchstmöglichen Wert zu schaffen.

WERTE UND PRINZIPIEN

KIDS Scrum® besteht aus nur wenigen Regeln und orientiert sich an Werten und Prinzipien der agilen Softwareentwicklung nach Scrum. Die erfolgreiche Anwendung hängt davon ab, dass die beteiligten Lehrenden und Lernenden immer besser in der Lage sind, **fünf Werte** zu leben:

1. **Fokus,**
2. **Offenheit,**
3. **Respekt,**
4. **Mut und**
5. **Selbstverpflichtung**

Das KIDS Scrum® Team hat das gemeinsame Ziel, die Aufgaben im Sprint erfolgreich abzuschließen und sich dabei gegenseitig zu unterstützen. Sein primärer **Fokus** liegt darin, den **bestmöglichen Fortschritt** in Richtung dieser fünf Werte zu bewirken. Das Scrum Team ist **offen in Bezug auf die Arbeit und die Herausforderungen**. Die Mitglieder des Scrum Teams **respektieren sich gegenseitig** als fähige, unabhängige Personen und werden als solche auch von den Menschen, mit denen sie zusammenarbeiten, respektiert. Die Mitglieder des Scrum Teams haben den **Mut, das Richtige zu tun**: an schwierigen Problemen zu arbeiten

Diese Werte geben allen Lehrkräften und Lernenden in KIDS Scrum® die Richtung vor, was die Arbeit, die Handlungen und das Verhalten im Lernprozess betrifft. Die Mitglieder des Projektteams (also beispielsweise Schüler:innen) lernen und erforschen die Werte, während sie mit dieser Methode arbeiten.

KOMPETENZFÖRDERUNG

Durch die Nutzung des KIDS Scrum®-Rahmenwerkes soll innerhalb der Lernenden selbstorganisiertes und soziales Lernen auf Augenhöhe etabliert werden, sowie die stetige Verbesserung der Selbstwirksamkeit, indem:

- Lernprozesse sichtbarer und transparenter gestaltet werden
- eine Atmosphäre des Miteinanders geschaffen wird mit einer gemeinsamen Verantwortung für den Projekterfolg und den Lernprozess
- den Lernenden Gestaltungsfreiheit mit zielorientierter Struktur gegeben wird
- eine Kombination von Wissen und Handlung gefördert wird
- Feedback-Ketten (Beobachtung & Anpassung) gebildet werden
- die Planung von Teilarbeitsschritten gefördert wird
- die (Ein)schätzung von Arbeitsaufwand und Arbeitszeit erlernt wird

KIDS SCRUM MANIFEST

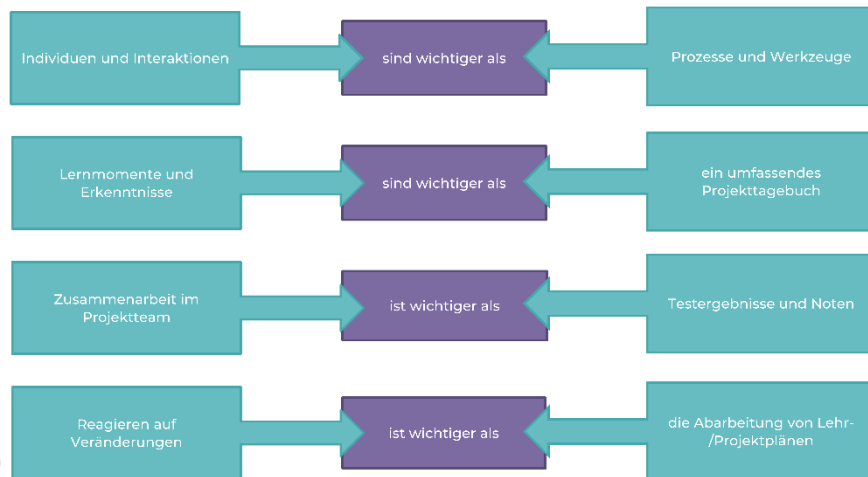


Abbildung 1: KIDS Scrum Manifest

Das KIDS Scrum® Manifest spiegelt die Werte und Haltung des Rahmenwerks wider und dient als Regelwerk für die Zusammenarbeit im Team. Es kann zur Erinnerung präsent im Klassenzimmer platziert werden. Obwohl wir die Werte auf der rechten Seite häufig in der Praxis fokussieren, schätzen wir die Werte auf der linken Seite höher ein.

TEAM MANIFEST

Prinzipien von KIDS Scrum®, die auf diesen Werten basieren, sind dann:

- Hab Spaß und freue dich über den Projektfortschritt!
- Sag Bescheid, wenn du eine Pause brauchst.
- FEHLER sind HELFER.

Diese Prinzipien für eine gelingende Projektarbeit können gemeinsam im Team zusammengetragen und beispielsweise in einem Plakat festgehalten werden. Das so genannte „Team Manifest“ trägt alle Beteiligten durch den Arbeitsprozess und erinnert immer wieder an die gemeinsamen Werte und Prinzipien für die Zusammenarbeit im Projekt.

KIDS SCRUM-THEORIE

ÜBERPRÜFUNG & ANPASSUNG

Kernlogik von Scrum und damit auch von KIDS Scrum® ist die stetige Überprüfung des Status Quo. Durch die Arbeit in Sprints, in kurzen Abschnitten führt dazu, dass das Team regelmäßig die geleistete Arbeit mit den Anforderungen vergleicht und am Ende jeden Sprints einen kleinen Lernerfolg aufweisen kann. Durch diese Überprüfung, ob der eingeschlagene Weg der richtige ist, und die Möglichkeit, regelmäßig nach kurzen Zeitabschnitten den Weg anzupassen führt zu einem

sehr effektiven Lernprozess und hohem Lernerfolg, was in der nächsten Iteration, im nächsten Sprint motiviert.

KIDS SCRUM ROLLEN

KIDS Scrum® definiert drei Rollen. Den Projektcoach, den Scrum-Master und das Projektteam.

PROJEKTCOACH

Der Projektcoach ist eine Person und für das Produkt verantwortlich. Er sammelt, beschreibt und priorisiert die Anforderungen der (Projektauftraggeber). Der Projektcoach hält außerdem regelmäßig mit den Stakeholdern Kontakt. Er trifft Entscheidungen über das Projektprodukt/ - ergebnis, seine Merkmale und Reihenfolge der Implementierung.

In KIDS Scrum® nehmen Lehrkräfte die Rolle des Projektcoaches ein. Dann sind sie diejenigen, die das Projektziel, dem Rahmen und die Ausgestaltung dessen und die dafür nötigen Teilarbeitsschritte festlegen. Sie bereiten die Aufgabenpakete im Projekt vor. Da Lehrkräfte auch den Kontakt zu möglicherweise externen Projekt-Auftraggebern haben, nehmen sie die die Rolle des Vermittlers und "Brückenbauers" zwischen diesen und den Lernenden ein, indem Sie die Anforderungen von Extern ausreichend klären.

Weitere Aufgaben der Lehrkräfte in dieser Rolle: Sie bereiten Lernmaterialien vor und helfen notwendiges Wissen zu finden, fehlendes Wissen zu erwerben oder vermitteln externe Experten, die beraten und unterstützen können. Sie legen die Akzeptanzkriterien anhand der gewählten Bewertungsmaßstäbe und durch die Anforderungen des Lehrplans fest. Über die Akzeptanzkriterien haben sie auf der anderen Seite die Möglichkeit, dem Lernprozess eine Struktur zu geben und didaktisch zu unterstützen.

TEAMCOACH

Der Teamcoach sorgt für den reibungslosen Ablauf in der Projektarbeit. Er stellt sicher, dass die Scrum-Regeln eingehalten werden und sorgt für eine möglichst gute Arbeitsumgebung. Der Teamcoach dient dem Projektteam und der Gesamtorganisation. Er unterstützt in den Ereignissen und ist dafür verantwortlich, dass Hindernisse aus dem Weg geräumt werden. Der Teamcoach unterstützt das Lernenden-Team dabei eigenständig zu arbeiten und hilft ihm so bei der Weiterentwicklung. Durch eine fragende Haltung und „Hilfe zur Selbsthilfe“ hilft er, das Team weiter voran zu bringen und agiert so als Lernbegleiter:in.

Aufgabe des Teamcoaches ist auch die Beteiligten Personen, also Lehrkräfte wie Lernende bei der Einführung von KIDS Scrum® zu führen, zu schulen und zu coachen.

In KIDS Scrum® nimmt die Teamcoach-Rolle eine Lehrkraft ein. **Optimalerweise teilen sich zwei Lehrkräfte die Rollen Projektcoaches und des Teamcoaches auf.**

Sobald das Team reifer ist, d.h. mehrere Iterationen durchgeführt hat, kann die Lehrkraft die Rolle des Teamcoaches an eine Person aus dem Lernenden-Team übergeben, jemand mit hoher Empathie- und Konfliktfähigkeit. Die Schulung von Kommunikation-, Konflikt- und Empathiefähigkeit ist eine gute Vorbereitung für die Arbeit mit KIDS Scrum®.

PROJEKTTEAM

Das Projektteam wird aus den Lernenden gebildet. Das Team arbeitet selbstorganisiert und liefert das Projektergebnis. Es besteht aus mindestens **drei bis maximal sieben** Personen. Das Projektteam entscheidet wie ein Inkrement (= Teilprojekt-Ergebnis) umgesetzt wird. Je nach Reifegrad/ Alter der Lernenden ist es verantwortlich für alle Schätzungen und prognostiziert welche Arbeitsaufträge es während des Sprints erledigen wird.

KIDS SCRUM EREIGNISSE

In KIDS Scrum® gibt es festgelegte Ereignisse um eine Regelmäßigkeit im Arbeitsprozess herzustellen und Transparenz an kritischen Stellen zu ermöglichen. Alle Ereignisse sind zeitlich beschränkt (sog. Time-Boxing).

DER SPRINT

Wichtiges Element von KIDS Scrum® ist der Sprint, ein überschaubarer, zeitlich begrenzter Abschnitt, in dem das Projektteam einen ersten Teil des Projekts fertig stellt. Ein Sprint kann 1 – 2 Wochen dauern. Normalerweise wird ein Lehr-/Lern-Projekt in mehrere Sprints (Projektabschnitte) unterteilt.

SPRINT PLANUNG

In der Sprint Planung stellt der Projektcoach dem Projektteam die im Projekt-Gesamtplan fest gehaltenen Aufgaben und Anforderungen in der zuvor priorisierten Reihenfolge vor. Anschließend bespricht der Projektcoach mit dem Projektteam das zu erreichende Sprint Ziel. Je nach Alter und Reife der Lernenden, wählt das Projektteam die Aufgaben aus dem Aufgabenplan aus, die es liefern will/ kann und überführt diese in den Sprint Plan. Das Projektteam legt außerdem fest, in welcher Reihenfolge die Aufgaben abgearbeitet werden können. Bei jüngeren Schüler:innen ist es sinnvoll, dass der Projektcoach hier mit mehr Steuerung und Vorgabe arbeitet.

Je nach Alter und Reife der Lernenden kann zudem für jede Aufgabe geschätzt werden wie lange dafür benötigt wird. Hierbei lernt das Projektteam Aufgabenumfang und Zeitinvestitionen kennen und sinnvoll einzuschätzen. Spielerisch sei hier auch das Planning-Poker (z.B. als Kartenspiel) empfohlen.

DAILY - TÄGLICHER STATUS QUO

Das sogenannte Daily, die tägliche Abstimmung des Status-Quo ist eine kurze 10-minütige Besprechung des gesamten Projektteams um den Fortschritt zu überprüfen und den Tag zu planen.

Meistens findet es am Morgen eines Arbeitstages statt. Im Daily sollten von jedem Einzelnen folgende Informationen ausgetauscht werden:

- Was habe ich seit dem letzten Daily erreicht?
- Was nehme ich mir für heute vor?
- Welche Hindernisse behindern meine Arbeit?

SPRINT ENDE

Ist der Sprint (z.B. Projektabschnitt) zu Ende, stehen folgende Ereignisse an:

SPRINT REZENSION

Das Projektteam präsentiert nach dem Sprintende in der Sprint Rezension die Ergebnisse seiner Arbeit mit Bezug auf das Sprint-Ziel. Das Projektteam, der Projektcoach und die möglicherweise externen Projektauftraggeber besprechen die Ergebnisse und was als nächstes zu tun ist. Der Projektcoach nimmt den Projekt(zwischen)stand ab. Das Ergebnis der Sprint Rezension ist ein notiertes Feedback des Projektcoachs, also der Lehrkraft oder der externen Auftraggeber, welches auch die Grundlage für die Anpassung des Aufgabenplans für den nächsten Sprint bildet.

SPRINT RETROSPEKTIVE

Die Sprint Retrospektive ist das letzte Ereignis eines Sprints und dient der Rückschau auf den Arbeitsprozess. Das Projektteam überprüft offen und konstruktiv seine bisherige Arbeitsweise um sie für die Zukunft zu optimieren. Der Teamcoach unterstützt das Team dabei Verbesserungsmaßnahmen zu identifizieren, die im nächsten Sprint umgesetzt werden. Die Sprint Retrospektive ist ein wichtiges Instrument der Teamentwicklung und des Lernens. Sowohl Fehler und Momente des Scheiterns werden wertschätzend in den Blick genommen und reflektiert wie auch Momente des Erfolgs und Gelingens.

KIDS SCRUM ARTEFAKTE

PROJEKT-GESAMTPLAN

Der Projekt-Gesamtplan ist die priorisierte Auflistung aller Aufgaben und Anforderungen an das Projektergebnis. Er ist dynamisch und wird bei Bedarf vom Projektcoach weiterentwickelt und angepasst, um neue identifizierten Anforderungen festzuhalten. Der Projektcoach ist für den Projekt-Gesamtplan verantwortlich. Er verantwortet die Reihenfolge bzw. Priorisierung der Einträge.

Die Projekt-Gesamtplan ist geordnet – man sagt auch „priorisiert“ dazu. Ganz oben in der Liste stehen jene Aufgaben, die am wichtigsten sind und deshalb im nächsten Sprint erledigt werden sollen. Danach erst folgen die Aufgaben für die später folgenden Sprints.

SPRINT PLAN

Das Sprint Plan enthält für den Sprint ausgewählte Aufgaben und Anforderungen. Es besteht aus Einträgen, die das Team gemeinsam als Teil-Projektziel für den nächsten Sprint ausgewählt hat. Zur Erreichung des Sprint Ziels plant das Team alle erforderlichen Aufgaben. Hierfür bietet sich ein Scrum Board an, das alle Aufgaben in einer To do/ Geplant-Liste sammelt.

SCRUM BOARD BEISPIEL

So kann ein Scrum Board aussehen, das alle ausgewählten Aufgaben für den ersten Sprint enthält:

Aufgabenliste Sprint I	In Arbeit	Erledigt
		

Tabelle 1: Scrum Board für Sprint 1

INKREMENT

Ein Inkrement ist ein konkreter Schritt in Richtung des Projektziels. Das Inkrement ist die Summe aller Aufgaben, die während des aktuellen Sprints fertig gestellt wurden und damit ein Teilprojekt-Ergebnis.

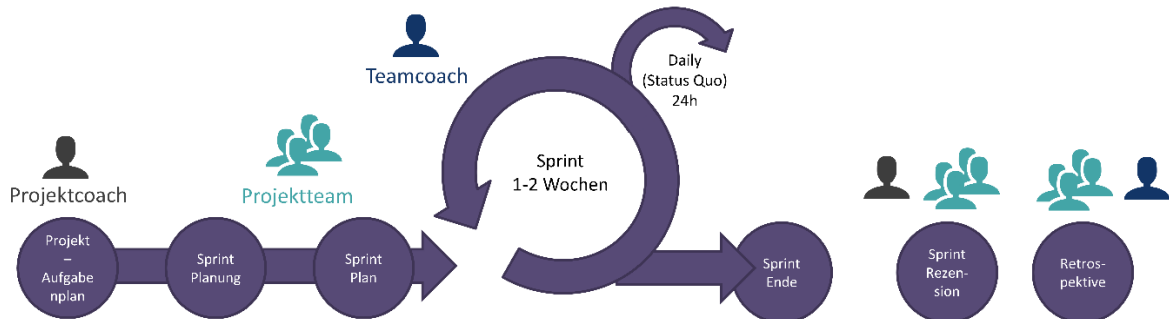
AKZEPTANZKRITERIEN

Der Projektcoach legt in den Akzeptanzkriterien fest welche Bedingungen eine einzelne Aufgabe erfüllen muss, um als erledigt zu gelten. Hier kann er/sie spezielle Anforderungen einbringen. Die Akzeptanzkriterien sind gleichzeitig die Stellschraube der Lehrkraft um das Projekt(teil)ergebnis bewerten zu können. Gleichzeitig sind diese für ein externer Projektauftraggeber ein wichtiger Bestandteil des Qualitätsmanagements.

Hilfreich für die Lernenden kann in diesem Zusammenhang eine **Checkliste** mit Fragen sein, wie z.B.:

- Was gehört zur Erfüllung dieser Aufgabe dazu?
- Was braucht es, damit es ein „rundes Produkt“ wird?

KIDS Scrum® Prozess



HINWEISE FÜR DIE UMSETZUNG

TEAMARBEIT IM FOKUS

Ein wichtiger Aspekt ist, dass KIDS Scrum® für den Projektunterricht im Team entwickelt wurde, während im Bildungsbereich allerdings meist der Lernerfolg der Einzelperson im Vordergrund steht. Möchte man das Erfolgsmodell des agilen Arbeitens also auf schulisches Lernen übertragen, so sollte hier ebenfalls die Gruppenleistung im Vordergrund stehen. Hierbei werden vor allem vier wichtige Zukunftskompetenzen gefördert werden, nämlich Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken.

Eine solch enge Zusammenarbeit im Team, wie bei KIDS Scrum® erfordert hohe soziale Kompetenzen und gegenseitiges Vertrauen und Verständnis für die Unterschiedlichkeit und Einzigartigkeit der Personen. Die betreuende Lehrkraft sollte Lernende hierbei besonders unterstützen, und eventuell entsprechende Teams mit Teambildungsmaßnahmen vorbereiten um die nötige Reife zu erlangen. Gleichzeitig kann das Erleben der Zusammenarbeit im Projektteam diesen Reifeprozess fördern und einzigartige Momente des Zusammenhalts und der positiven Energie ermöglichen, die Lernende gemeinsam lernen und wachsen lassen.

KOMPETENZRASTER FÜR DIE GRUPPENARBEIT (BEISPIEL)

Um die Mitarbeit während des Projekts im KIDS Scrum® Prozess bewerten zu können, bietet sich ein Kompetenzraster für Gruppenarbeit an. Es hat seinen Fokus auf der Selbsteinschätzung durch die Schüler:innen.

	Sehr gut	Gut	Leichte Schwierigkeiten	Einige Schwierigkeiten	Große Schwierigkeiten
Zusammenarbeit in der Gruppe	Ich übernehme Verantwortung und setze mich zielorientiert, hilfsbereit und konstruktiv mit persönlichen und inhaltlichen Belangen in der Gruppe auseinander.	Ich beteilige mich zielorientiert und konstruktiv an der Gruppenarbeit und respektiere die Bedürfnisse anderer.	Ich beteilige mich an der Gruppenarbeit und respektiere die Bedürfnisse anderer.	Nach Aufforderung beteilige ich mich manchmal an der Gruppenarbeit.	Ich behindere häufig die Gruppenarbeit.
Aufgabenkompetenz	Ich verstehe und beantworte die Aufgaben selbstständig und zielorientiert und kann ohne Hilfe passende Texte und Quellen sichten, auswählen und interpretieren.	Ich verstehe und beantworte die Aufgaben meistens selbstständig und zielorientiert und kann ohne Hilfe passende Texte und Quellen sichten und auswählen.	Ich verstehe und beantworte die Aufgaben meistens selbstständig und zielorientiert.	Bei Aufgabenstellungen und Materialsuche brauche ich Unterstützung.	Ich verstehe Aufgabenstellungen selten und kann kaum selbstständig arbeiten. Ich hole mir keine Hilfe.
Äußere Arbeitshaltung	Ich arbeite immer leise, pünktlich und mit vollständigen Materialien und Werkzeugen.	Ich arbeite meistens leise, pünktlich und mit vollständigen Materialien und	Ich arbeite meistens leise oder pünktlich und mit vollständigen Materialien und Werkzeugen.	Ich arbeite selten leise oder pünktlich oder selten mit vollständigen Materialien und Werkzeugen.	Ich arbeite selten ruhig, pünktlich und selten mit vollständigen Materialien und Werkzeugen.

	n. Ich ergänze den Unterricht durch mitgebrachte Materialien und Informationen.	Werkzeugen.			
--	---	-------------	--	--	--

Tabelle 2: Kompetenzraster für die Gruppenarbeit (eigener Fundus)

LOSLEGEN MIT KIDS SCRUM

Deine Rolle als Lehrkraft: Du bist Projektcoach und Lernbegleiter:in. Du gibst die Projekt-Zielsetzung und (insbesondere bei jüngeren Lernenden) die Akzeptanzkriterien vor. Mit diesen kannst du gut beeinflussen, was die Lernenden beachten müssen, damit das Projektziel erreicht wird. Vorab planst Du einmal die Aufgaben und ebenso ein grobes Zeitraster, um ein Gefühl für das Projekt und den Lernprozess der Teams zu bekommen. Es ist zwar nicht unwahrscheinlich, dass die Lernenden einen anderen Weg gehen, wie von dir vorab geplant, das ist aber gewollt und völlig in Ordnung. Je selbstwirksamer die Lernenden eigene Entscheidungen treffen und umsetzen können, umso effektiver ist der Lernprozess und vor allem: Umso mehr Spaß macht das Lernen.

Wichtig, wenn das Schüler:innen-Team das erste Mal mit KIDS Scrum® arbeitet:

1. Unterstütze als Teamcoach die Teambildung (die Erfahrung zeigt, dass beste Freund:innen nicht so gut in einem Team funktionieren 😊) und die Namensfindung für das Team. Ein Exkurs zum Thema Teamentwicklungsphasen und Teamrollen könnte hilfreich sein.
2. Erkläre den Projektteams die Relevanz des Teammanifests (, wie arbeiten wir als Team zusammen) und gib ihnen Zeit, eigene Kriterien hinzuzufügen. In den Retrospektiven kann das Teammanifest auch immer nochmal diskutiert und verändert werden.
3. Erkläre die Relevanz von Teamarbeit für den Projekterfolg sowie den wertschätzenden, respektvollen Umgang miteinander.
4. Erkläre die Logik des KIDS Scrum® Prozesses (die einzelnen Meetings und ihre Relevanz), die Werte und Säulen (Transparenz, Experiment und Fehler, Anpassung, Mut, Engagement) und das Aufgaben-Board

SCHLUSSBEMERKUNG

KIDS Scrum® ist ein Rahmenwerk (Framework), ebenso wie das Scrum Framework, das die Methode und mit den damit verbundenen Rollen, Regeln, Ereignisse und Aufgaben enthält. Jede Komponente des Rahmenwerks dient einem spezifischen Zweck und ist unentbehrlich für den Einsatz von KIDS Scrum® und dessen Erfolg.

Die Nutzung von KIDS Scrum® in der Lehr-/Lern-Praxis kann variieren und ist nicht Teil dieses Workbooks.

Durch die KIDS Scrum®- Struktur werden die Beziehungen und Wechselwirkungen zwischen den Ereignissen, Rollen und Artefakten bestimmt. Diese Ereignisse, Rollen und Artefakte von KIDS Scrum® wurden in diesem Dokument beschrieben. Gleichzeitig ist das Rahmenwerk offen für individuelle Herangehensweisen. Die Ausgestaltung durch spezielle Methoden, Techniken und Zeitspannen bleibt den Anwendern überlassen.

QUELLEN UND WEITERFÜHRENDE LITERATUR

Busch, Matthias (2019): Eigenverantwortlich lernen in Projekten. In: mateneen: Praxishefte Demokratische Schulkultur 2019 /3:

https://www.pedocs.de/volltexte/2019/17742/pdf/Busch_2019_Eigenverantwortlich_lernen_in_Projekten.pdf

Fadel, Charles; Bialik, Maya; Trilling, Bernie (2017): Die vier Dimensionen der Bildung: Was Schülerinnen und Schüler im 21. Jahrhundert lernen müssen. Deutsche Übersetzung Jöran Muuß-Merholz

Gerald Hüther, Gerald; Heinrich, Marcell; Senf, Mitch (2020): #Education For Future - Bildung für ein gelingendes Leben (Goldmann)

Nonaka, I.; Takeuchi, H. (1986): The new new product development game. Harvard Business Review 64. S. 137-146

David Parsons & Kathryn MacCallum (2018): Agile and Lean Concepts for Teaching and Learning (Springer)

Schwaber, K.; Sutherland, J. (2020): The Scrum Guide™. Aktuelle deutsche Version abrufbar unter: <https://scrumguides.org/docs/scrumguide/v2020/2020-Scrum-Guide-German.pdf>