

Auf-den-letzten-Drücker Scrum - die Spielregeln

Der grobe Entwurf eines Versetzungs-Projekts

Ein Versetzungs-Scrum von Emma Smart (Innenspielerin) und Otto Kraz (Außenspieler)

- Zur Erklärung: Hinter Emma Smart verbirgt sich ein aktiver Lehrer am Faust-Gymnasium, der den Scrum des Pensionärs Otto Kraz an der Schule unterstützt, indem er Versetzungsgefährdete betreut. Die Idee dahinter: Wir sind auf der Suche nach einem Instrument, das von Lehrpersonen zur Selbsthilfe von Versetzungsgefährdeten eingesetzt werden kann, das für sie selbst aber möglichst wenig Zeitaufwand bedeutet. Denn dieses Projekt fällt natürlich immer in die sehr arbeitsintensive Phase vor den Zeugnissen.

Aufgabenstellungen:

Otto Kraz: Zur Verfügungstellung der Materialien – in diesem Falle die Filmchen auf www.aufeigene Faust.com

Emma Smart: Die Unterstützung von Schüler/innen an der real existierenden Schule, die sich auf diesen Versetzungs-Scrum einlassen wollen. Strohalm-Effekt.

Dies ist ein pädagogisches Experiment - frei nach einer Erfolgsgeschichte vor 10 Jahre am Faust-Gymnasium, bei der es uns geglückt ist, durch eine mentale Spezialbegleitung während zehn Wochen vor den Zeugnissen 42 versetzungsgefährdete Schüler&innen vor der Nichtversetzung zu retten ...

Jetzt konkret eingepackt in die Spielregeln von EduScrum

Der geplante Ablauf in groben Zügen

Emma Smart sucht sich eine kleine versetzungsgefährdete Mannschaft zusammen und trifft sich mit ihnen in einer großen Pause. Sie erklärt anhand von Bild 1 das Ziel der ganzen Sache: Versetzung auf den letzten Drücker. Gibt als Idee mit, wie es weiterlaufen könnte, wenn man wollte, weil es sowas schon des öfteren bei solch einer Aktion am Faust gegeben habe: Durchstart nach Versetzung. Aber das nur als Zukunftsidee zur Motivation.

Gehen wir mal von einer Mindestzahl von vier Leuten aus. Aus einer oder zwei Klassen derselben Jahrgangsstufe. Können auch mehr sein, weil der Arbeitsaufwand für Emma gleich bleibt. Sie bestimmt aus dem Bauch und aus ihrer Notenkenntnis heraus den ScrumMaster und erläutert die Idee, die aus der IT-Branche kommt: Ein Scrum-Team mit dem Ziel, dass alle für alle am selben Strang ziehen und sich selbst damit aus der Gefahrenzone. Den Rest des Scrums erfahren sie im MOOC von Otto Kraz, in den sie sich schon gleich einmal einklinken und einlesen sollen. Die tägliche Zusammenarbeit erfolgt ev. über GoogleDocs (Ein gemeinsames Online ScrumBoard, das Otto Kraz einrichtet, alle Teammitglieder darauf Zugriff haben und zeitgleich daran arbeiten können, das der ScrumMaster "hüten" kann und Emma Smart die Möglichkeit gibt, beim Prozess zuzuschauen) und über Kurztreff in einer Pause..... Der ScrumMaster hat die Aufgabe des Hütern dieses kompletten Austausches. Der tägliche Austausch der Schüler&innen des ScrumTeams ist ein zentrales Element des Auf-den-letzten-Drücker-Scrums (ADLDS). Da die Zeit knapp bemessen ist, zählt jeder Tag und jede noch so kleine Erfahrung der Teammitglieder. Sie müssen den Treibstoff anzapfen, der bisher brach lag. Sie müssen in einen höheren Gang schalten und nicht meinen, im 1. Gang würde man auch ans Ziel kommen. Sie müssen sich gegenseitig erzählen, was passiert, wenn man

- sich am Tag vorher auf den Unterricht vorbereitet ... Das Heft liest, das Buch dazu studiert ..
- sich am Unterricht beteiligt, also streckt, wenn man etwas zum Thema sagen kann ...
- Im Unterricht aufpasst und versucht, zu verstehen ... und fragt, wenn man nicht versteht ...
- die vielen kleinen Abwechslungen in Form von Späßchen aller Art einfach mal einstellt ...
- seine Lücken in den wackligen Fächern sucht, um sie zu füllen
- sich in den Wackelfächern neben eine/n Mitschüler/in setzt, die es dort blickt ...
- das Wort Streber für einen Monat positiv annimmt ... weil man ja auch nach Versetzung strebt.

- in den Wackelfächern die richtigen Internetseiten zu Rate zieht und übt ...
- Im Auf-den-letzten-Drücker-Monat ansonsten Computerbildschirme meidet ...
- sich morgens im Spiegel ansieht, sich angrinst und versucht, sich Schule positiv zu erspüren ..
- sich um den späteren Berufswunsch kümmert, um festzustellen, wie wichtig Schule dabei ist...
- früh ins Bett geht und Sport macht
- seine Essgewohnheiten für einen Monat auf "food for brain" umstellt ...
- und, und, und ...

Welche Angriffs"werkzeuge" die Teammitglieder nutzen, liegt in ihrer eigenen Entscheidung ... bis auf das Fernseh- und Computerspielverbot ... das Strecktagebuch und das Benutzen des Scrum-Planning-books.

Das Ziel dabei ist immer:

Die Wackelfächer des Einzelnen im Blick, dort klotzen und in den anderen Fächern Niveau halten.

Ziel für Emma Smart und Otto Kraz ist es, ein pädagogisches Format zu entwickeln, bei dem eine Lehrperson (hier Emma Smart) mit möglichst wenig Zeitaufwand unterstützt durch einen externen Projektcoach (hier Otto Kraz) eine Gruppe von Schülern in Not (wegen Versetzungsgefahr) durch einen begleiteten Auf-den-letzten-Drücker-Scrum zu retten und sie auf diesem Weg erfahren zu lassen, wie sie nach der Sommerpause mit der Sommerschul-Ideen aus Weit im Winkel im nächsten Schuljahr durchstarten könnten ... wenn sie das wollten.

Die konkrete Entwicklung des Auf-den-letzten-Drücker-Scrums

Wir werden die genaue Ausformulierung parallel zu unseren konkreten Erfahrungen vornehmen.

Unsere Arbeitsmittel:

Kleine Motivationsfilme und Anleitungen auf www.aufeigene Faust.com (Otto Kraz)

Pausentreff mit den Schülern (Emma Smart)

Scrum-Planning-Book mit google-docs.

Und immer die Versetzungsordnung im Blick.

Wir haben hier einmal versucht, die offiziellen EduScrum-Spielregeln auf unseren ADLD-Scrum anzuwenden

Der Auf-den-letzten-Drücker-Scrum - die Spielregeln ...

frei nach den EduScrum Spielregeln

Das ADLD-Scrum Team besteht aus einem Lehrer (Product Owner) und Schülerteams mit je vier Schülern. Einer der vier Schüler übernimmt die Rolle des (Schülerteam) ADLD-Scrum Masters.

Der Product Owner legt das Ziel fest und ist für die Begleitung verantwortlich. Die Beurteilung übernimmt vollautomatisch das System Schule in Form des Eintrags "versetzt" im Endzeugnis. Er unterstützt zudem den ADLD-Scrum Prozess, den Prozess jedes Einzelnen und den des Teams. Der Product Owner versucht dem Team nachdrücklich klar zu machen, dass das Ziel der Versetzung in die nächste Klassenstufe erreichbar ist, wenn sich das Team für die wenigen Wochen bis zur Zeugnis-Konferenz auf die Vorgaben des Scrum konzentriert und sich an wichtige Vorgaben hält. Eine der Hauptaufgaben des Product Owners ist die Zusammenarbeit der Teams zu fördern.

Akzeptanzkriterien

Um den aktuellen Stand in den kritischen Fächern zu überprüfen, legt der Product Owner vorab mit den Schülerteams eine Reihe von Akzeptanzkriterien fest. Akzeptanzkriterien könnten z.B. sein: Mindestanzahl von Wochenberichten, Striche im Strecktagebuch, Deadlines und andere erforderliche Ergebnisse. Das Schülerteam ist verantwortlich für die Einhaltung dieser Akzeptanzkriterien. Die Mitglieder des Schülerteams legen selbst Aufgaben und Maßnahmen fest die sicherstellen, dass die Akzeptanzkriterien erfüllt werden.

Als Product Owner konzentriert sich der Lehrer explizit auf die Begleitung des Versetzungs-MOOCs für die Scrum-Team-Mitglieder. Der Versetzungs-MOOC bildet die inhaltliche Grundlage für den Scrum selbst .

Der Product Owner ist verantwortlich für:

1. das Vermitteln, WAS genau durch den MOOC verbessert werden soll und kann.
2. das Begleiten und Bestärken des Prozesses ... Wochentreff ... Es geht in erster Linie immer um den Abgleich mit der "Definition of Done" (DoD) und die ist schlicht: Versetzung.
3. Einholen von Berichten der Lehrer/innen, bei denen die Note vielleicht am Ende doch noch etwas wackelt.

Als Product Owner ist die Lehrperson ein dienender Leiter der Teams. Er ist verantwortlich für die Verbreitung der eduScrum Philosophie und für ihr richtiges Verständnis

Aufgabe bei den Wochentreffs:

- Bei Bedarf Intervenieren durch zusätzliche Erklärungen, Demonstrationen, positivem Feedback etc.
- Fördern von Energie, Spaß und Engagement (kann auch an den eduScrum Master abgegeben werden).
- Schützen der Teams vor äußeren Störfaktoren (kann auch an den eduScrum Master abgegeben werden).
- Ermutigen der Schülerteams, Hindernisse schnell und selbstständig aus dem Weg zu räumen;
- Der Product Owner fördert teamübergreifende Zusammenarbeit, da die Schülerteams viel von den Erfolgen und Fehlern der anderen lernen können.

Das Schülerteam

Das Schülerteam besteht aus autonomen Schülern, die zusammenarbeiten, um die angestrebte Versetzung gemäß den vereinbarten Akzeptanzkriterien am Ende des Sprints zu erreichen. Die Teammitglieder sind gemeinsam, also als Team, für die Einhaltung der Akzeptanzkriterien verantwortlich.

Der Product Owner strukturiert und bevollmächtigt die Schülerteams so, dass sie ihre Arbeit selbstständig organisieren und durchführen können. Dies verbessert deutlich die Effektivität und Effizienz, ebenso die Lernerfahrung und das persönliche Wachstum.

Schülerteams haben folgende Merkmale:

1. Sie sind selbstorganisiert. Niemand (auch nicht der Product Owner) sagt dem Schülerteam, wie sie ihre Versetzung erreichen sollen. Allerdings werden viele Tipps und der nötige Background gegeben ... Die Schüler holen sie sich z.B. aus dem Versetzungs-MOOC und im Gespräch mit dem Product Owner.
2. Sie sind multidisziplinär mit allen notwendigen Fähigkeiten, Fertigkeiten und sozialen Kompetenzen ausgestattet, um das Lernziel gemeinsam zu erreichen und ihre Persönlichkeit weiter zu entwickeln.
3. Mitglieder des Schülerteams können besondere Fähigkeiten oder Spezialgebiete haben, aber die Verantwortung liegt immer beim gesamten Team.
4. Das Schülerteam protokolliert seinen eigenen Prozess und den Qualitätslevel basierend auf den Akzeptanzkriterien der Definition of Done.

Größe des Schülerteams

Die optimale Größe des Schülerteams ist klein genug, um überschaubar zu bleiben und groß genug, um bedeutende Arbeit erledigen zu können. Bewährt hat sich eine Teamgröße von vier Personen. Weniger als drei Mitglieder führt zu weniger Interaktion und eingeschränkten Fähigkeiten und Fertigkeiten. Mehr als fünf Mitglieder im Team braucht zuviel Koordination. Große Teams erzeugen eine zu hohe Komplexität, um durch einen empirischen Prozess gemanagt werden zu können. Der Lehrer wird nicht in die Mitgliederzahl des Schülerteams eingerechnet.

Der ADLD-Scrum Master

Im Schülerteam übernimmt ein Mitglied die Rolle des ADLD-Scrum Masters für das Team. Der ADLD-Scrum Master ist gleichzeitig ein Servant Leader (dienender Leiter) für das Team und selbst Mitglied des Teams. Der ADLD-Scrum Master hilft seinem Team optimal zu agieren – aber er leitet es nicht.

Im ADLD-Scrum Team hat der ADLD-Scrum Master eine begrenztere Rolle als der Scrum Master in Scrum. Das entsteht aus der Tatsache, dass der Product Owner zentrale Verantwortlichkeiten hat und die Zeit des ADLD-Scrums zu kurz ist, um eigene Erfahrungen zu sammeln und sie wieder neu einzubringen. Definition of Done heißt Versetzung. Mehr nicht. Der mögliche Durchstart-Scrum im Jahr darauf ist eine andere Sache.

Im **Teambildungsprozess** werden als erstes die ADLD-Scrum Master vom Product Owner oder von allen Versetzungsgefährdeten gewählt. Der ADLD-Scrum Master wählt danach Teammitglieder mit komplementären Kompetenzen, falls es mehr als ein Team gibt.

Im Schülerteam ist der ADLD-Scrum Master verantwortlich für das "Flip" (Synonym für das Scrum Board – eine Seite Flipchart Papier). Der ADLD-Scrum Master stellt sicher, dass das "Flip" für jeden zugänglich und stets aktualisiert ist. (GoogleDocs) Die Durchführung der einzelnen Aufgaben ist allerdings die Aufgabe des gesamten Teams. Der ADLD-Scrum Master unterstützt auch den Product Owner und das Schülerteam.

Der Dienst des ADLD-Scrum Master für den Product Owner

Der ADLD-Scrum Master dient dem Product Owner auf verschiedene Arten, einschließlich:

- Herstellen der Transparenz des Verlaufs durch die Sicherstellung, dass jeder Zugang zum „Flip“ hat und dieses aktuell ist.
- Unterstützen bei der Durchführung von ADLD-Scrum Ereignissen bei Bedarf oder auf Anfrage.

Der Dienst des ADLD-Scrum Master für das Schülerteam

Der ADLD-Scrum Master dient dem Schülerteam auf verschiedene Arten, aber zumindest:

- Herstellen der Transparenz des Verlaufs durch die Sicherstellung, dass jeder Zugang zum „Flip“ hat und dieses aktuell ist.
- Sicherstellen, dass ADLD-Scrum richtig angewendet wird (Initiieren und Unterstützen von ADLD-Scrum Ereignissen, korrektes Durchführen von Ereignissen, richtige Verwendung der Werkzeuge).
- Ermöglichen von teamübergreifender Zusammenarbeit.

ADLD-Scrum Ereignisse

In ADLD-Scrum werden vorgeschriebene Ereignisse verwendet, um eine Regelmäßigkeit und Vorhersehbarkeit zu schaffen. Alle Ereignisse haben eine zeitliche Beschränkung (Time Box), so dass jedes Ereignis eine maximale Dauer hat um sicherzustellen, dass eine angemessene Zeit aufgewendet wird und Verschwendung vermieden wird.

Mit Ausnahme des Sprints als Container für alle anderen Ereignisse, ist jedes ADLD-Scrum Ereignis eine formale Gelegenheit zur Überprüfung und Anpassung. Diese Ereignisse sind genau dazu gedacht, an den kritischen Stellen Transparenz und Überprüfung zu ermöglichen. Das Weglassen irgendeines dieser Ereignisse führt zu verringerter Transparenz und ist eine verpasste Gelegenheit für Überprüfung und Anpassung.

Der Sprint

Das Herz des ADLD-Scrum ist der Sprint, eine kohärente Zusammenstellung von Vorgehensweisen, welche die Erreichung der Versetzung ermöglicht. Ein Sprint dauert eine

Schulwoche und beinhaltet alle Konzepte, die im Vorfeld diskutiert wurden und die zur Erreichung des DoD beitragen..

Ein Sprint hat eine vorher festgelegte Time Box, also eine Woche. Wenn der Zeithorizont weiter gefasst ist, wird es für die Schülerteams schwierig, sinnvoll zu planen und die Komplexität zu erfassen.

Der Sprint beginnt mit einer Planungssitzung – dem Sprint Planning Meeting und der Teambildung. Das Schülerteam bestimmt selbstständig, was es in dieser Zeitspanne tun möchte. Das Schülerteam bestimmt zu jeder Zeit das „Wie“.

Ein Sprint besteht aus:

- Sprint Planning Meeting, das die Teambildung beinhaltet
- Stand Ups am Beginn des täglichen Pausentreffs
- Erledigen zugewiesener Aufgaben und Aufträge innerhalb eines Sprints
- Sprint Review
- Sprint Retrospektive and persönliche Reflexion

Während dem Sprint:

- Die Zusammensetzung des Schülerteams wird nicht geändert
 - Der Scope wird nicht verändert; die inhaltlichen Details können jedoch zwischen Product Owner und dem Schülerteam nachjustiert werden, wenn sie tiefer in die Materie eingestiegen sind.
- Der Sprint endet mit einem Review und einer Retrospektive, um die abgegebene Arbeit zu prüfen und um Verbesserungsmöglichkeiten zu ermitteln. (Wochentreff)

Während eines Sprints überprüft der Product Owner regelmäßig durch Befragung von Kolleg/innen, ob jedes Team die vorgesehene Qualität erzielt. Einige Teams haben zusätzlich regelmäßig zeitlich beschränkte Ereignisse eingeplant, um Zeit für Überprüfung und Anpassung zu sichern. So wie in Scrum haben wir in ADLD-Scrum das Motto „Teste im Sprint“. Der Product Owner betont regelmäßig, dass Arbeitsergebnisse überprüft werden müssen und ermuntert die Schülerteams dies selbst zu tun. Schülerteams können sich hierzu verschiedene Methoden überlegen, von gegenseitigem Überprüfen bis hin zum eigenen Befragen der Lehrpersonen. Als Product Owner beobachtet die Lehrperson den Fortschritt jedes Teams. Das „Flip“ und das Burn Down Chart bieten einen schnellen Überblick.

Einen Sprint abbrechen – nicht in ADLD-Scrum

Anders als in Scrum, kann ein Sprint in ADLD-Scrum nicht abgebrochen werden. Es können bei Bedarf zusätzliche Aufgaben (Scope) zur Verfügung gestellt werden, um die erfordernten Prozessergebnisse zu erreichen. Dies soll aber nur in Ausnahmefällen geschehen. Ein Lehrer kann auch zusätzliche Einführungen und Erklärungen liefern, um die notwendigen Ergebnisse sicher zu stellen. Dies kann für alle Teams oder für ein einzelnes Team sein.

Das Sprint Planning Meeting

Das Sprint Planning Meeting wird am Sprintbeginn festgesetzt. Es beinhaltet drei Elemente: Teambildung, Lernziele und Arbeitsplanung.

Teambildung

Zusätzlich zu den Scrumereignissen bietet eduScrum zwei weitere Ereignisse, wovon eines die Teambildung ist. Sorgfältige Teambildung unter Bedachtnahme der Fähigkeiten und Fertigkeiten ist grundlegend für eine verbesserte Lernleistung. Um die Vielfalt der Aufgaben gut bewältigen zu können ist es notwendig möglichst viele persönliche Qualitäten, Wissen und Kompetenz in einem Team zu vereinen.

Für eine gute Teamzusammensetzung sind folgende Kriterien wichtig:

- Persönliche Qualitäten der Teammitglieder ergänzen sich,
- ausgeglichenes Verhältnis der Geschlechter,
- Zusammensetzungen aufgrund von Freundschaften sind unerwünscht. Diese Vorgaben aus EduScrum gelten beim ADLD-Scrum natürlich nur bedingt, weil die Teamauswahl doch sehr eingeschränkt ist.

Während der Teambildung ernennt der Product Owner oder das ganze Team von Versetzungsfährdeten die ADLD-Scrum Master. Die ADLD-Scrum Master wählen sich dann ein

Team von Leuten, welche über ergänzende Kompetenzen verfügen. Das Teambuildingereignis ist Teil des Sprint Planning Ereignisses.

Lernziele

Die Lernziele geben dem Schülerteam die notwendige Flexibilität bezüglich dem „Was“, und wie Aufgaben während des Sprints abgegeben werden. Der Product Owner erläutert, was er am Ende des Sprints vom Team erwartet. Die Lernziele sind vor allem auf den Umgang mit sich, seinem Lernen und dem Umgang mit der Lehrperson bezogen und sind Ergänzungen der Kernziele, die von der Bildungsbehörde formuliert sind. Versetzungsordnung.

Während ihrer Arbeit behalten die Schüler ihre Lernziele im Auge. Arbeitsaufträge und Aufgaben werden erledigt, um diese Lernziele zu erreichen. Wenn sich die Arbeit in eine andere Richtung entwickelt als das Schülerteam dachte, werden gemeinsam mit dem Product Owner die Arbeitsaufträge und Aufgaben neu strukturiert, damit die Lernziele nun erreicht werden können. Die Lernziele sind Teil der Kernziele und sind somit Meilensteine in der Entwicklung der Schüler (Teams).

Arbeitsplanung

Die Arbeit, welche während eines Sprints erledigt werden muss, wird während des Sprint Planning Meetings geplant. Die Aufstellung dieses Plans ist eine Gruppenleistung des ganzen Schülerteams.

Als erstes präsentiert der Lehrer einen Überblick der Aufgaben, die Unterrichtsstundenanzahl, wie viele Stunden in einem Sprint sind, wann die gemeinsamen Momente sind, Abgabedatum, Beurteilungskriterien und dergleichen. Der Product Owner setzt die Grenzen innerhalb derer die Schüler Verantwortung übernehmen und ihre eigene Planung erstellen können.

Das Sprint Planning Meeting ist für einen ungefähr Wochen-Sprint auf eine große Pause zeitlich beschränkt.

Das Sprint Planning Meeting beantwortet folgende Fragen:

- Was wird vom Schülerteam in diesem Sprint erwartet? Was sind die Notenziele? Welche Ansätze werden behandelt? Was sind die Akzeptanzkriterien und welche Abhängigkeiten gibt es da?
- Was muss erledigt werden, um die passenden Noten zu erreichen? In welcher Reihenfolge und von wem?

Der Product Owner stellt den Schülerteams die Versetzungsordnung vor und erklärt diese so, dass die Schülerteams und jedes einzelne Teammitglied einen guten Überblick darüber haben, was von ihnen in diesem Sprint erwartet wird. Die Versetzungsordnung muss so genau erklärt sein, dass es dem Schülerteam möglich ist, die Ziele in einer Teamplanung selbstständig auszuarbeiten.

Nachdem der Product Owner die Notenziele erklärt hat, ist es Aufgabe des Schülerteams herauszufinden, welche Aktivitäten notwendig sind, um diese zu erreichen. Unterstützung finden sie im Versetzungs-MOOC von der Laborschule in Weit im Winkl. Grundsätzlich ist das Schülerteam für die Größe der einzelnen Aufgabenpakete und die Abgabe der einzelnen Ergebnisse verantwortlich.

Sobald klar ist was zu tun ist, fängt das Schülerteam an die Aufgaben zu organisieren. Die Abgabe der Zwischenergebnisse ordnen sie chronologisch aufgrund ihres eigenen Prozess-Verständnisses und den Akzeptanzkriterien des Product Owners.

Sobald die Aufgaben und die Abgabetermine für einzelne Teile chronologisch geordnet sind, kann die erste Aufteilung der Aufgaben gemacht werden. Während dieser Planungssitzung wird nur der erste Entwurf gemacht. Denn letztendlich führt der Prozess von Überprüfung und Anpassung immer wieder zu neuen Erkenntnissen und möglicherweise zu Veränderungen in der Planungs- und Arbeitsaufteilung.

Am Ende des Sprint Planning Meetings soll das Schülerteam in der Lage sein dem Product Owner zu erklären, wie sie als selbstorganisiertes Team planen die Versetzung zu erreichen und wie sie die Sprintziele umsetzen wollen.

Stand Up

Das Stand Up ist ein auf fünf Minuten begrenztes tägliches Ereignis in einer großen Pause, bei dem das Schülerteam seine Aufgaben abgleicht und plant, was es bis zum nächsten Treffen

macht. Hier wird geschaut, was seit dem letzten Stand Up passiert ist und was bis zum nächsten Stand Up erledigt werden kann.

Das Stand Up findet täglich statt, zu Beginn des Pausentreffs, um Komplexität zu verringern und Regelmäßigkeit einzuführen. Während dem Stand Up berichtet jedes Schülerteammitglied über Folgendes:

- Was habe ich seit gestern gemacht, um dem Team bei der Erreichung des Sprintziels zu helfen?
- Was werde ich bis morgen machen, um dem Team bei der Erreichung des Sprintziels zu helfen?
- Welche Hindernisse gibt es, die mich oder mein Team von der Erreichung des Sprintziels abhalten?

Das Schülerteam verwendet das Stand Up, um den Lernfortschritt hinsichtlich der Prozessziele zu sichern und zu evaluieren, die Arbeit neu zu planen und Arbeitsvereinbarungen zu treffen. Das Stand Up maximiert die Wahrscheinlichkeit, dass das Schülerteam die Prozessziele in der höchstmöglichen Qualität erreicht. Das Schülerteam muss in der Lage sein, dem Product Owner zu erklären, wie sie als selbstorganisiertes Team zusammenarbeiten wollen um die Lernziele zu erreichen und welche Aktivitäten für den restlichen Teil des Sprints geplant sind.

Der ADLD-Scrum Master stellt sicher, dass das Schülerteam ein Stand Up abhält, auch wenn das Schülerteam für die Durchführung des Stand Ups selbst verantwortlich ist. Der ADLD-Scrum Master hilft dem Schülerteam das Zeitlimit von fünf Minuten für das Stand Up einzuhalten. Stand Ups verbessern die Kommunikation, ermitteln und beseitigen Hindernisse, ermöglichen und fördern schnelle Entscheidungen und verbessern das Wissen des Schülerteams über das Projekt. Im Sinne von „Überprüfen und Anpassen“ ist das ein sehr wichtiges Treffen.

Sprint Review

Das Sprint Review findet am Ende des Sprints statt und kann mit einer Abschlussaufgabe gleichgesetzt werden. Die Schülerteams zeigen, was sie im letzten Sprint gelernt haben, während dies mit den Lernzielen und der Definition of Done abgeglichen wird. Die Art der Präsentation hängt von den Lernzielen und den Akzeptanzkriterien ab.

Während des Sprints ist ein Überprüfen und Anpassen so oft wie möglich notwendig, ohne jedoch den Entwicklungsprozess zu behindern. Generell kann man die Schlussfolgerung ziehen, dass je öfter eine Überprüfung stattfindet, desto höher die Chance auf Erfolg ist. Die Häufigkeit und Art der Durchführung von Überprüfungen soll dem Schülerteam zu Beginn des Sprints beim Sprintplanung mitgeteilt werden. Diese Überprüfungen helfen den Teams ihren Fortschritt und die Qualität in Bezug auf die Lernziele zu beurteilen und sollten soviel Feedback wie möglich über bereits erledigte Aufgaben geben.

Sprint Retrospektive am Ende der Woche

Die Sprint Retrospektive bietet dem Schülerteam die Gelegenheit, sich selbst zu überprüfen. Die Sprint Retrospektive wird so bald als möglich nach dem Sprint Review abgehalten. Die Retrospektive sollte gründlich gemacht werden, denn sie ist dafür gedacht, dass das Team und jeder einzelne Schüler einen Plan erstellen, wie sie sich selbst verbessern und für die Aufgaben des kommenden Sprints vorbereiten können. Diese Retrospektive sollte gehalten werden, sobald die Noten der Abschlussaufgaben verfügbar sind. Jeder Aufschub der Retrospektive ist eine verpasste Gelegenheit für das Team und jeden einzelnen, sich im nächsten Sprint zu verbessern. Das Ziel der Sprint Retrospektive ist:

- Zu überprüfen, wie der letzte Sprint in Hinsicht auf Personen, Beziehungen, Prozesse und Werkzeuge lief.
- Herauszufinden, was gut lief und mögliche Verbesserungen zu überlegen und diese zu ordnen.
- Einen Plan zu erstellen, wie Verbesserungen in der Arbeitsweise des Schülerteams umgesetzt werden können.

Die Sprint Retrospektive besteht aus drei Teilen:

1. Die Schüler bewerten die Methodik und Arbeitsweisen des Teams und ermitteln Verbesserungsmöglichkeiten.
2. Als nächstes beurteilt jeder Schüler seine Teammitglieder bezüglich ihrer Fertigkeiten und Verbesserungsmöglichkeiten; und jeder macht das auch für sich selbst.
3. Das Team bespricht, was es nicht mehr tun sollte.

Folglich lernen die Schüler zusammen, sich effektiver und effizienter zu entwickeln. Die Sprint Retrospektive ist hierfür ein sehr wichtiger und essentieller Teil des ADLD-Scrum Prozesses und darf nicht ausgelassen werden. Sie findet statt, wenn der ganze Sprint fertig ist.

Das Schülerteam beantwortet einzeln und im Team folgende vier Fragen:

1. Was lief gut?
2. Was könnte bzw. sollte besser laufen?
3. Was sollte nicht mehr passieren?
4. Welche Maßnahme wollen wir in den nächsten Sprint aufnehmen?

Product Backlog

Das Product Backlog ist eine geordnete Liste (alle Posten) der Prozessziele und Arbeitsmethoden, konform zu den Notenzielen, die die Bildungsbehörde für die Versetzung festgelegt hat.

Der Product Owner ist für das Product Backlog, seine Inhalte, den Zugriff darauf und die Reihenfolge der Einträge verantwortlich.

Das "Flip" (Scrum Board)

Das „Flip“ leitet seinen Namen vom Flipchart ab und verdeutlicht auch die Beweglichkeit dieser Übersicht von Aufgaben und Aufträgen (Forschen, Quiz, Präsentation, schriftliche Arbeit, etc.), die das Schülerteam im laufenden Sprint erledigen werden. Das Flip ist eine chronologische Darstellung der Arbeit während des Sprints. Die Aufgaben und Aufträge bewegen sich je nach ihrem Stand von: Zu tun, In Arbeit zu Fertig. Das Flip ist eine Übersicht aller Aufgaben die notwendig sind, um das Lernziel zu erreichen. Zusätzlich bietet das Flip Einsicht in die Planung. Es zeigt genau, wo das Schülerteam steht in Bezug auf fertige und übrige Arbeit. Folglich ist das Flip eine Vorhersage, ob das Schülerteam die festgelegten Lernziele erreicht. Das Flip muss regelmäßig aktualisiert werden, so dass es immer den aktuellen Stand des Prozesses des Schülerteams zeigt. Die Aktualisierung findet spätestens vor jedem Stand Up statt.

Eine weitere Eigenschaft des Flips ist, dass es die Transparenz des Prozesses verbessern soll.

Das setzt voraus, dass das Flip für alle Schülerteams während jedes Treffens gut sichtbar ist.

Das Flip ist ein Plan mit ausreichend Details, dass Änderungen im Ablauf beim Stand Up verstanden werden können. Das Schülerteam verändert das Flip durchgehend im Sprint und somit entwickelt es sich während des Sprints weiter. So kann das Flip jederzeit bei zunehmender Erkenntnis überarbeitet werden (wie z.B. Hinzufügen neuer Aufgaben).

Wenn neue Arbeit notwendig ist, fügt sie das Schülerteam am Flip hinzu. Wenn Elemente des Plans unnütz erscheinen, werden sie entfernt. Nur das Schülerteam kann das Flip während des Sprints verändern. Das Flip ist ein hochgradig sichtbares Echtzeitbild der Arbeit, die das Schülerteam plant während des Sprints zu erreichen - und es gehört ausschließlich dem Schülerteam.

Überwachung des Sprint Fortschritts

Zu jedem Zeitpunkt des Sprints kann die gesamte verbleibende Arbeit des Sprints auf dem Flip aufsummiert werden. Das Schülerteam verfolgt diese gesamte Restarbeit mindestens vor jedem Stand Up. Das Schülerteam berechnet zusammen mit dem Product Owner die Wahrscheinlichkeit das Lernziel zu erreichen, basierend auf dem Stand der ausstehenden Aufgaben. Durch die Nachverfolgung der verbleibenden Arbeit während des Sprints kann das Schülerteam seinen Fortschritt steuern.

Definition of Done

Wenn ein Lernziel oder eine Lernstory als „Fertig“, also „Done“ bezeichnet wird, müssen alle wissen, was „Done“ heißt. Auch wenn das je nach Schülerteam deutlich unterschiedlich sein kann, müssen die Teammitglieder ein gemeinsames Verständnis davon haben, wann eine Arbeit fertig ist, um Transparenz zu gewährleisten. Diese „Definition of Done“ wird vom Schülerteam verwendet um zu beurteilen, wann eine Arbeit bzgl. des Lernziels abgeschlossen ist.

Lernziel

Das Lernziel ist die Summe aller Einzelteile, die während einem Sprint fertig gestellt werden müssen. Am Ende des Sprints muss das Lernziel „Done“ sein, indem es die vorab formulierten Akzeptanzkriterien erfüllt, wobei darauf abgezielt wird eine Beurteilung zu bekommen die darauf schließen lässt, dass das Lernziel verstanden wurde. Die gleiche Definition of Done leitet das Schülerteam beim Planen und Aufteilen während dem Sprint Planning Meeting. Der Zweck eines

jeden Sprints ist es Lernziele zu erreichen, die die aktuelle „Definition of Done“ mit höchstmöglicher Qualität einhalten.

Wichtige Fragen, um eine sinnvolle Definition of Done zu erhalten sind:

- Wie überprüfst du, ob du wirklich fertig bist?
- Was genau wird gemacht, welche Kriterien sollen erfüllt sein?
- Aber auch: Wann ist es nicht fertig?

Die Schülerteams sind selbst für das Aufstellen ihrer „Definition of Done“ verantwortlich. Da das Aufstellen einer „Definition of Done“ auch Teil des Lernprozesses ist, kann sie, als Folge von Erkenntnissen aus der Retrospektive, geändert werden. Auf diese Weise können neue Erkenntnisse einfließen und zu besseren Ergebnissen führen.

Definition of Fun

Zusätzlich zur „Definition of Done“ gibt es die „Definition of Fun“. Spaß ist für die Schüler ein wichtiger Motivator und deshalb essentiell, um bessere Lernergebnisse zu erhalten. Folglich sollen die Schüler benennen können, was sie brauchen, um Spaß bei ihrer Arbeit zu haben. „Brauchen“ ist in diesem Zusammenhang ein weitgreifendes Wort: was muss vorhanden sein, damit ein angenehmes und freudvolles Arbeiten möglich ist. Oft gibt das Ergebnis einer Retrospektive Hinweise für die Definition of Fun. Die Definition of Fun-Liste ist ebenfalls ein „lebendes Dokument“, das häufig geändert und erweitert werden kann.

Soweit einmal

Juni 2017 ... Emma Smart & Otto Kraz