

# HALLO!



Schön, dass Du Scrum im Unterricht einsetzt oder einsetzen möchtest!

Ausgehend von einer Suche und der Frage nach Scrum-Karten für die Schule im Lehrernetzwerk #twitterlehrerzimmer (#twlz), sammelten engagierte Lehrer:innen auf Toms Vorschlag hin in einem kollaborativen Dokument erste Erklärungen zu den einzelnen Rollen, Artefakten und Meetings in Scrum für den Einsatz in der Schule. Julia und Tom haben die Ergebnisse ergänzt sowie bearbeitet und sie dann mit Hilfe und Unterstützung der Hopp Foundation realisieren können.

Die Karten sind zur besseren Orientierung farblich gekennzeichnet und mit Sketches visualisiert. Die Sterne

hinter den Begriffen zeigen Dir, dass es eine Karte in diesem Set gibt, die diesen Begriff erklärt und ausführt.

Die Rollen und Begriffe sind dem Scrum Guide (<https://scrumguides.org/download.html>) vom November 2020 entnommen.

## **Wir wünschen Dir viel Erfolg beim Einsatz von Scrum im Unterricht!**

Julia Frei (Twitter: @Julia0Free)

Tom Mittelbach (<https://linktr.ee/Tommittelbach>) und

Gepa Häusslein (Hopp Foundation)

## **IMPRESSUM**

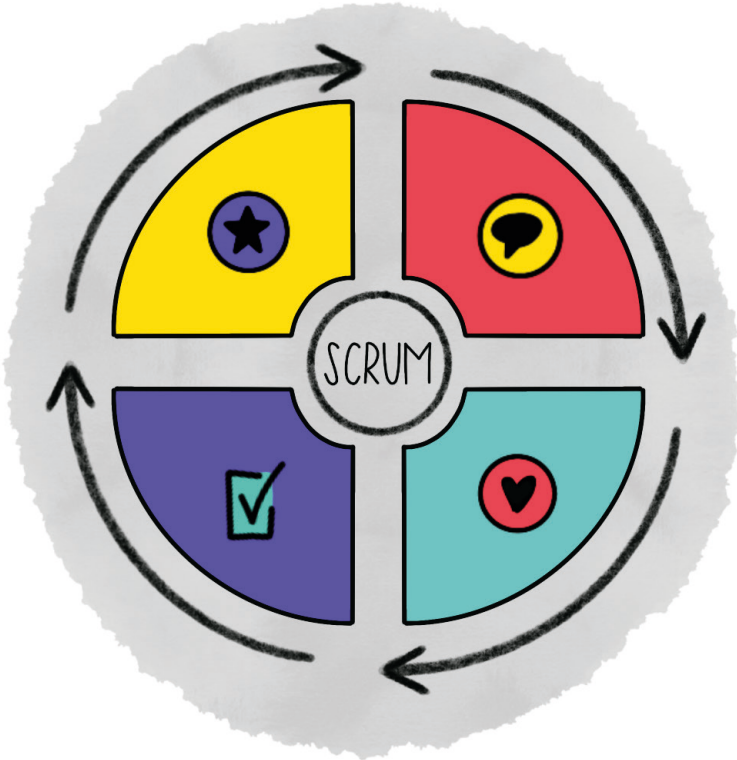
**Illustrationen:** Julia Frei

**Texte:** Tom Mittelbach, Chloe Günther und  
Lehrer:innen aus dem #twitterlehrerzimmer

**Layout:** Laura Ricke

**Herausgeber:** Hopp Foundation, Institutstraße 15,  
69469 Weinheim, [www.hopp-foundation.de](http://www.hopp-foundation.de)

# DEFINITION












- WAS IST SCRUM? -

## WAS IST SCRUM ÜBERHAUPT?

Scrum ist eine agile Methode, die in der Wirtschaft hauptsächlich für die Softwareentwicklung eingesetzt wird. Sie setzt auf kurze Entwicklungszyklen (Sprints), die dabei helfen, sich Schritt für Schritt einem finalen Produkt zu nähern.

Die selbstorganisierte Arbeitsweise macht Scrum optimal auf Schule übertragbar. Im Laufe der Zeit haben sich verschiedene Ansätze entwickelt, die über alle Klassenstufen hinweg erfolgreich eingesetzt werden können.

# MEETING

TO DO 	DOING 	DONE 
   		



# — SPRINT —

## SPRINT







Die einzelnen Arbeitsphasen heißen „Sprints“, wie im Sport. In den Sprints arbeitet Ihr selbstständig und teilt Euch Eure Aufgaben ein. Im Sprint arbeitet Ihr individuell an Euren Aufgaben, orientiert an Eurem Flip\*, Eurer Definition of Done (D.o.D.)\* und Eurer Definition of Fun (D.o.F.)\*.

Bei Fragen oder Herausforderungen besprecht Ihr Euch untereinander, mit der/dem Scrum Master:in\* und der/dem Product Owner:in\*. Eine Timebox (=Zeitabschnitt, den Ihr für einen Arbeitsabschnitt einplant) kann beispielsweise die Doppelstunde Technik in der Woche sein.

Innerhalb eines Sprints kann die/der Product Owner:in\* bei der/dem Stakeholder:in\* nachfragen, falls Ihr Unterstützung braucht und Fragen oder Herausforderungen im Team nicht klären konntet. Dann kommt die/der Stakeholder:in\* in Euer Team und bespricht sich mit Euch.

Die Dauer des gesamten Sprints ist abhängig von der Deadline der/des Stakeholder:in\*.

# MEETING

TO DO	DOING	DONE
		
		
		
		

Was habe ich getan?

Was werde ich tun?

Schwierigkeiten



# DAILY STAND-UP / DAILY SCRUM

## DAILY STAND-UP/DAILY SCRUM

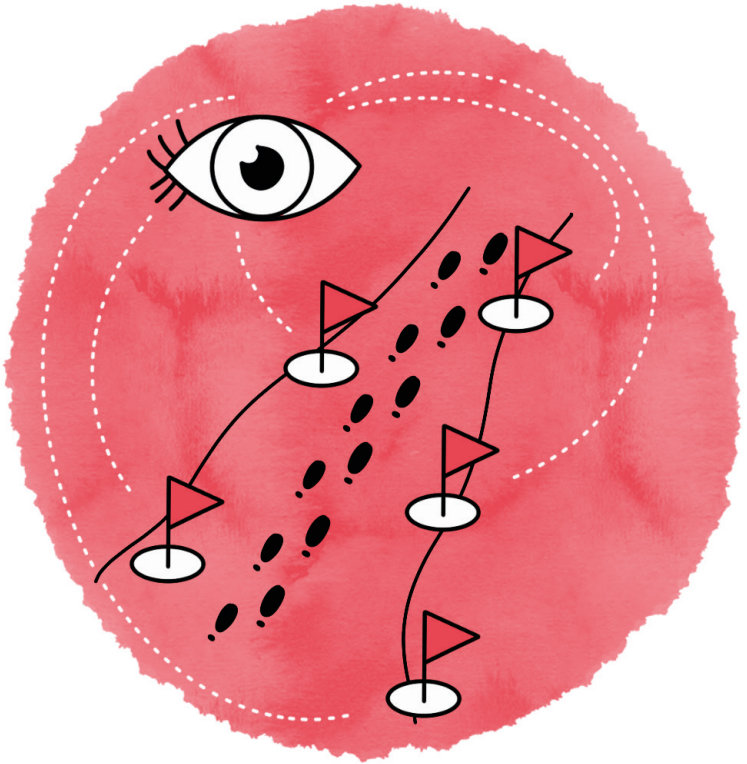
Ihr besprecht Euch am Anfang des Sprints\* und zu Beginn jeder Arbeitsphase, bevor Ihr mit der Weiterarbeit am Produkt beginnt, im Scrum Team\* – am besten mit den drei W-Fragen, während Ihr einen Blick auf das Flip\* werft:

1. Was habe ich getan, um das Team beim Erreichen des Ziels zu unterstützen?
2. Was werde ich heute tun, um das Team beim Erreichen des Ziels zu unterstützen?
3. Welche Schwierigkeiten gibt es aktuell, die es uns erschweren, das Ziel zu erreichen?

Die Timebox für das Daily Stand-up sollte nicht mehr als 10-15 Minuten betragen.



MEETING



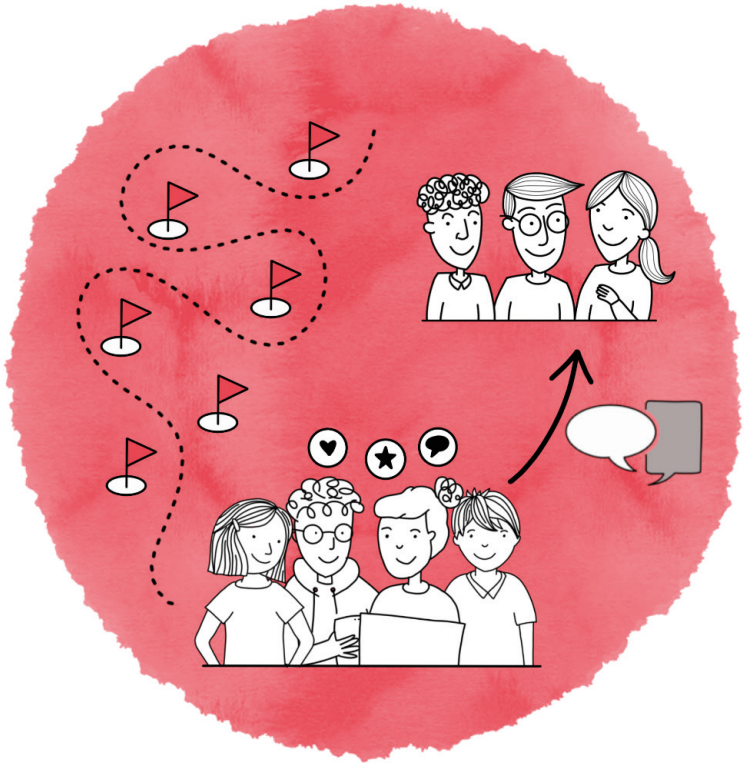
SPRINT RETROSPEKTIVE

## SPRINT RETROSPEKTIVE

In der Retrospektive (von lateinisch retrospectare – zurückblicken) ganz am Ende des gesamten Arbeitsprozesses, nachdem der letzte Sprint\* vorbei ist, reflektiert das Scrum Team\* den Scrum-Prozess. Ihr denkt über die Zusammenarbeit, Eure eigene Entwicklung und die Entwicklung des gesamten Teams nach. Zuerst im Team und anschließend in der Klasse mit der/dem Stakeholder:in\* diskutiert Ihr, was gut gelaufen ist, was Euch Spaß gemacht hat und welche Probleme und Herausforderungen es gab. Ihr überlegt, was Ihr beim nächsten Mal anders machen würdet, und was Ihr dafür braucht. Außerdem tauscht Ihr Euch über Eure zentralen Erkenntnisse aus und besprecht, welche neuen Einsichten Ihr gewonnen habt.

Hier kann ein digitales Feedback-Programm wie z. B. Edkimo in Echtzeit eingesetzt werden.

# MEETING



— SPRINT PLANNING —

## SPRINT PLANNING

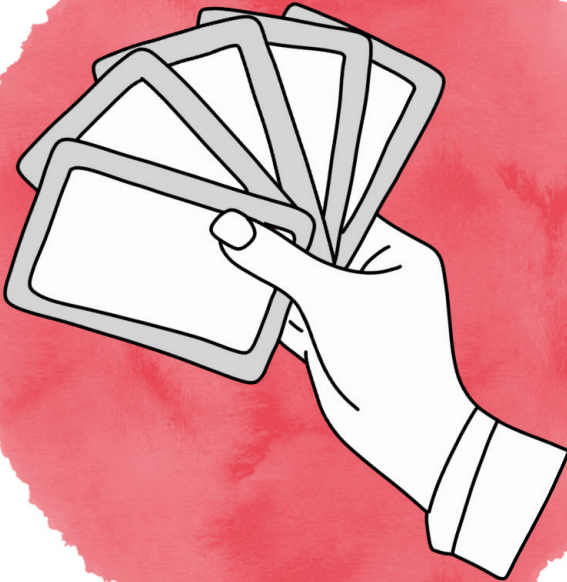
Im Sprint Planning bespricht Ihr im Scrum Team\* die einzelnen Arbeitsschritte, die Eurer Meinung nach nötig sind, um das Ziel zu erreichen. Ihr erstellt das sogenannte Sprint Backlog. Ihr entwickelt auf der Grundlage des Product Backlogs\* Eure eigenen Strategien, Arbeitsschritte und Arbeitsaufgaben.

Ihr bewertet die Arbeitsschritte entsprechend ihrer Schwierigkeit und ihres Umfangs mit einer Methode wie Planning Poker\* oder der Methode der T-Shirt-Größen (Arbeitsschritte werden entsprechend ihrer Schwierigkeit in T-Shirt-Größen XS, S, M, L, XL, XXL eingeteilt, um so eine faire Verteilung der Arbeitsaufgaben zu schaffen).

Ihr legt auch die Definition of Done\* und die Definition of Fun\* fest.

Am Ende des Sprint Plannings erläutert die/der Product Owner:in\* der/dem Stakeholder:in\*, wie das Team vorgehen möchte, und holt sich Feedback ein, welches sie/er dann wieder an das Team zurückgibt.

MEETING



— PLANNING POKER —

## PLANNING POKER/SCRUM POKER

Mit Planning Poker wird sichergestellt, dass alle genau wissen, was mit den Aufgaben gemeint ist. Wenn sich das Scrum Team\* durch das Planning Poker auf einen Wert geeinigt hat, wie lange man für eine Aufgabe braucht, weiß auch jede:r im Scrum Team\* genau, was bei der Aufgabe erledigt werden muss. Ihr geht so vor, dass Ihr die Zeitwerte auf Kommando aufdeckt. Die höchsten und niedrigsten Extremwerte müssen von denjenigen, die sie gelegt haben, erläutert werden.

Beispiel: Für die Präsentation gibt ein Schüler an, dass er 1 Unterrichtsstunde braucht, eine andere Schülerin, dass sie 5 Minuten braucht. Woher kommt der Unterschied? Was denkt Schüler 1, was er tun soll, was Schülerin 2? Ihr führt zwei Runden durch, in beiden Runden erklären die Schüler:innen mit der niedrigsten und höchsten Karte ihre Beweggründe, nach der zweiten Runde gilt der Durchschnittswert als Bepunktung des Arbeitsschritts. Notiert den Wert für jeden Arbeitsschritt im Flip\*.

# MEETING



Leitfragen beantworten

Ergebnispräsentation



# — SPRINT REVIEW —

## SPRINT REVIEW

Am Ende jedes Sprints\* beantwortet Ihr die Leitfragen oder stellt Eure Ergebnisse der Klasse bzw. der/dem Scrum Master:in\* oder der/dem Product Owner:in\* vor. Die/der Scrum Master:in\* aktualisiert das Flip\* entsprechend Eures heutigen Fortschritts.

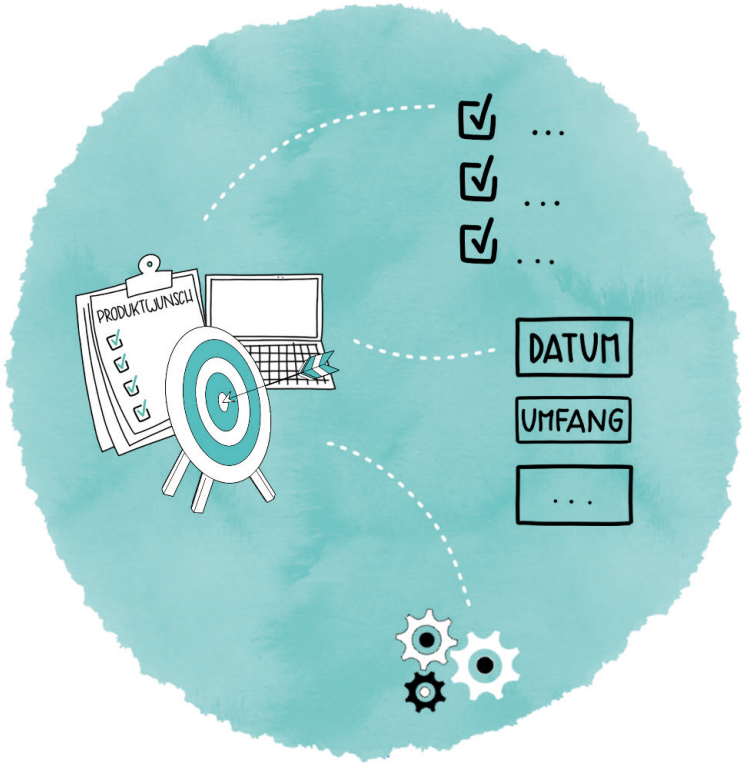
### **Leitfragen:**

- Was haben wir heute geschafft?
- Wo stehen wir?
- Wie hat die Zusammenarbeit heute geklappt?
- Inwieweit sind wir mit dem Ergebnis des heutigen Sprints zufrieden?

Hier können individuelle Feedbackmethoden angewandt werden.



# ARTEFAKT

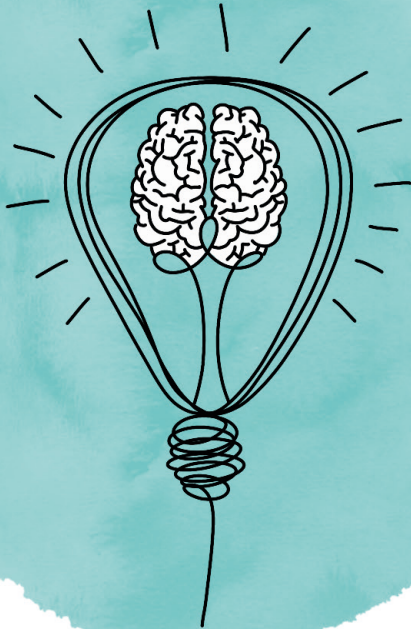


# AKZEPTANZKITERIEN

## AKZEPTANZKRITERIEN

Die Akzeptanzkriterien im Backlog\* helfen dem Team, das Produkt richtig zu verstehen. Sie geben vor, welche Bedingungen erfüllt sein müssen, damit das Team ein Arbeitspaket als fertig betrachten kann. Sie richten sich nach der Art der Aufgabe und werden von der Lehrkraft, bzw. der/dem Product Owner:in\* vorgegeben. Sie beinhalten Details wie Inhalt, Umfang und Abgabedatum der Lernprodukte (beispielsweise kann vorgegeben sein, dass die Rechtschreibung zwingend zu beachten ist).

ARTEFAKT



— USER STORIES —

## USER STORIES

Darunter versteht man in einfacher Sprache formulierte Anforderungen an das Produkt. Die User Story hilft den Scrum Teams\* dabei, das Ziel, die Anforderungen und die Akzeptanzkriterien\* besser zu verstehen. Die User Stories sind immer aus der Sicht von Nutzer:innen verfasst. Das kann die Lehrkraft sein, aber auch ein Elternteil, ein/e Freund:in der Schüler:innen oder ein/e User:in, deren/dessen formulierte Anforderung hilft, das Produkt in seiner Ganzheit zu verstehen.

Formulierung: Als „Rolle“ möchte ich XY, um/damit XY.

Beispiel: Als Stakeholder:in\* (Lehrkraft) möchte ich das E-Book flüssig lesen können, damit ich Spaß beim Lesen habe.

ARTEFAKT



DEFINITION OF DONE

## DEFINITION OF DONE

In der Definition of Done verständigt Ihr Euch darüber, wann Euer Produkt fertig und Euer Scrum-Prozess abgeschlossen ist. Ihr einigt Euch, welche Kriterien es erfüllen muss, damit alle aus dem Team mit der Qualität des Produkts einverstanden sind. Tipp: Orientiert Euch hier am Product Backlog\* und an den Akzeptanzkriterien\*. Die DoD ist sozusagen Euer Qualitätsversprechen.

Leitfragen: Wann ist das Produkt unserer Meinung nach fertig? Wann wird die/der Stakeholder:in\* das Produkt akzeptieren?

ARTEFAKT



DEFINITION OF FUN

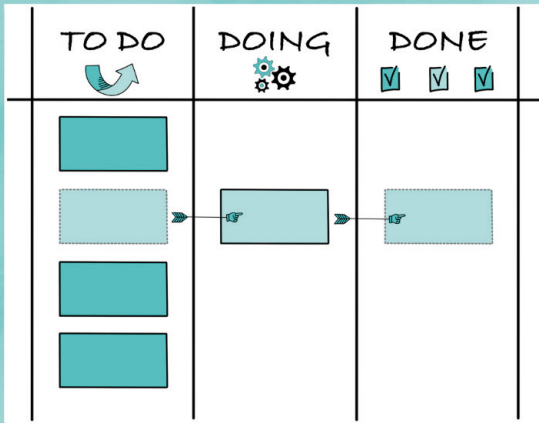
## DEFINITION OF FUN

In der Definition of Fun klärt Ihr gemeinsam, wie Ihr zusammenarbeiten wollt, so dass Ihr gut vorankommt und Spaß dabei habt. Ihr überlegt Euch, welche Gegebenheiten Ihr braucht, um mit Freude arbeiten zu können.

Leitfrage: Was vereinbaren wir, um gut und mit Spaß arbeiten zu können?



# ARTEFAKT



— FLIP / BOARD —

## FLIP/KANBAN-BOARD

Das Kanban-Board (Kanban kommt aus dem Japanischen und bedeutet 'Karte') dient dem Scrum Team\* als Flip. Auf dem Board dokumentiert Ihr Eure Planung mit den einzelnen Arbeitsschritten (mit Inhalt, Verantwortlichkeit und Bewertung aus dem Sprint Planning\* – Stichwort Planning Poker\* oder T-Shirt-Größen) Eure Fortschritte.

Auf dem Flip seht Ihr immer gleich auf einen Blick, was noch zu tun ist, woran Euer Scrum Team\* gerade arbeitet und was Ihr bereits erledigt habt.

Es empfiehlt sich, das Flip online zu nutzen (z.B. cryptpad.fr, miro.com oder ähnliche).

ARTEFAKT



- PRODUCT BACKLOG -

## PRODUCT BACKLOG

Das Product Backlog wird von der/dem Stakeholder:in\* ausgehändigt (analog und digital). Im Product Backlog befindet sich das Produktziel. Es beschreibt einen zukünftigen Zustand des Produkts. Im Product Backlog sind die Ziele, welche die Teams im Scrum erreichen sollen, genau formuliert. Daran orientiert sich das Scrum Team\* bei der Entwicklung. Hier können Euch die User Stories\* helfen, das Produkt richtig zu verstehen. Das Product Backlog kann von der/dem Product Owner:in\* verändert werden. Sie/er fügt dem Product Backlog ein oder mehrere Sprintziele zu.

# ROLLENKARTE



PRODUCT OWNER: IN / LEHRKRAFT

## **PRODUCT OWNER:IN/LEHRKRAFT**

Die/der Product Owner:in ist Mitglied des Scrum Teams\* und arbeitet an den Sprints\* mit. Die spezielle Aufgabe der/des Product Owner:in ist es, dass sie/er das Product Backlog\* ändern kann.

Auf einem höheren Erfahrungslevel können auch Schüler:innen als Product Owner:innen eingesetzt werden. Dann ist die/der Product Owner:in auch ergebnisverantwortliches Teammitglied\*.

# ROLLENKARTE



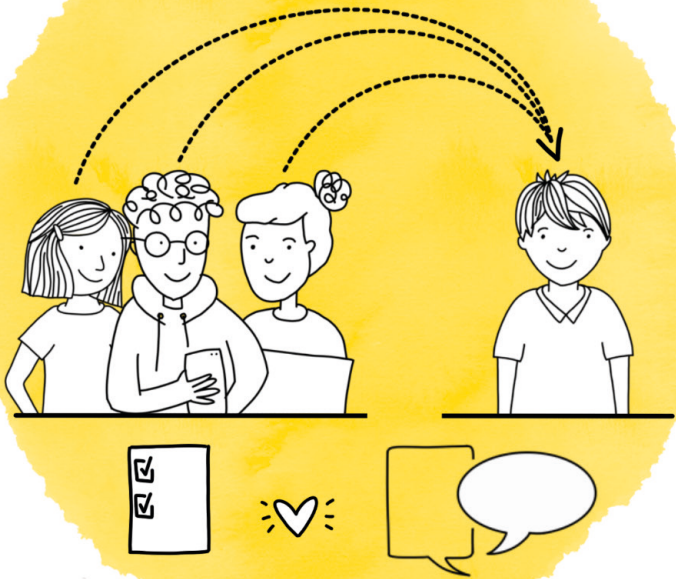
PRODUCT OWNER:IN / SCHÜLER:IN

## **PRODUCT OWNER:IN/SCHÜLER:IN**

Die/der Product Owner:in ist ergebnisverantwortliches Mitglied des Scrum Teams\* und arbeitet an den Sprints\* mit. Die spezielle Aufgabe der/des Product Owner:in ist es, dass sie/er das Product Backlog\* ändern kann. Die/der Product Owner:in steht mit der/dem Stakeholder:in\* in Kontakt und vertritt ihre/seine Interessen.



# ROLLENKARTE



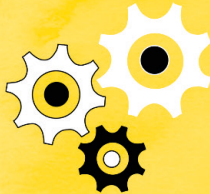
— SCRUM MASTER : IN —

## SCRUM MASTER:IN

Ein/e Schüler:in aus dem Scrum Team\* wird vom Team gewählt. Die/der Scrum Master:in ist im Scrum Team\* verantwortlich für die Fokussierung des Scrum Teams\* auf die Aufgabe, die Beseitigung von Hindernissen und Problemen sowie für die Moderation und die Pflege des Flip\*. Besonders wichtig ist dabei, dass auf dem Flip\* alle Einträge für alle Teammitglieder gut verständlich sind. Im Besonderen ist die/der Scrum Master:in für eine konfliktfreie und wertschätzende Kommunikation im Scrum Team\* verantwortlich (andere Bezeichnungen für diese Rolle: Regelhüter:in, Coach, Moderator:in, Kümmerer:in).

Es ist die Aufgabe der Lehrkraft, die/den Scrum Master:in in allen Situationen zu unterstützen.

# ROLLENKARTE



— SCRUM TEAM —

## SCRUM TEAM

Ein Team besteht aus vier (+x, je nach Euren Bedingungen) Schüler:innen. In einem Scrum Team kann jede:r ihre/seine Kompetenzen einbringen, also das, was sie/er kann. Alle Fähigkeiten sind wichtig und bringen das Team voran. Im Scrum Team sind alle Mitglieder Ergebnisverantwortliche, das bedeutet, dass sie gleichberechtigt und gleich verantwortlich am Produkt arbeiten.

Das Scrum Team kann durch die/den Stakeholder:in\* oder durch die Schüler:innen selbst eingeteilt werden.

# ROLLENKARTE



STAKEHOLDER : IN / LEHRKRAFT

## STAKEHOLDER:IN / LEHRKRAFT

Die Lehrkraft ist die „Kundschaft“ des Scrum Teams\*. Sie gibt über einen Input (schriftlich im Product Backlog\* formuliert) vor, was für ein Produkt (auch Lernprodukt, das unterschiedliche Lernziele abbildet und beinhaltet) sie möchte. User Stories\* geben den Scrum Teams\* zusätzliche Informationen zum Produkt. Stakeholder:innen\* halten Kontakt zur/zum Product Owner:in\* im Scrum Team\*.

WERTE



- ENGAGEMENT -

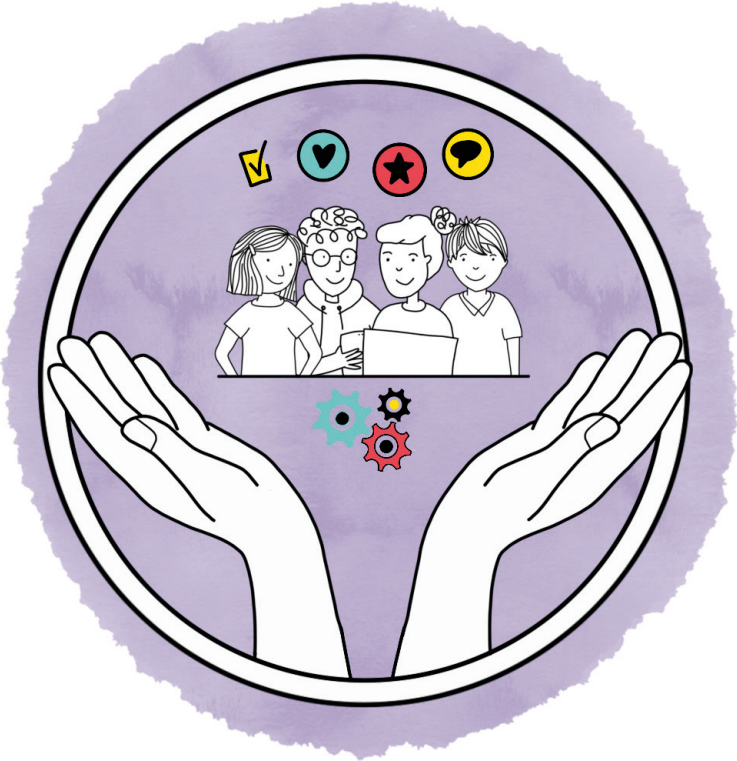
# WERTE



- MUT / COURAGE -

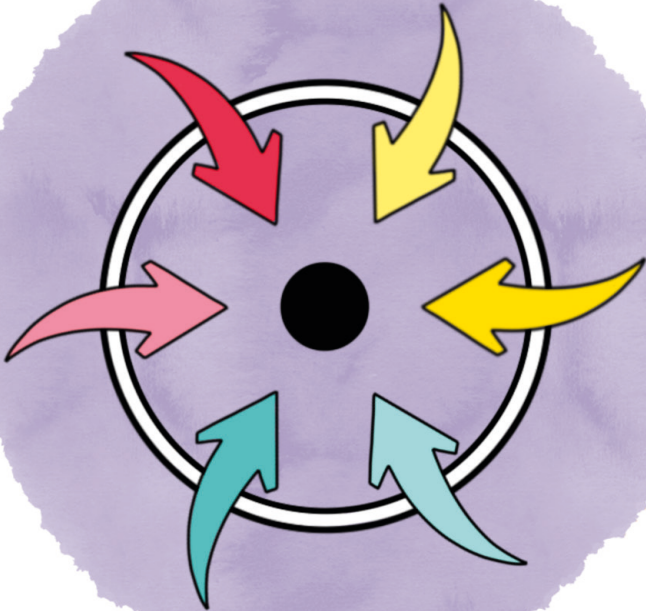


WERTE



— OFFENHEIT —

WERTE



— FOKUS —

WERTE



— RESPEKT —

# — SCRUM IN DIE SCHULE —

## WERTE

