



KIDS Scrum® für projektorientiertes, selbstgesteuertes Lernen

Allgemeine Präsentation 01/23

KIDS Scrum Entwicklerinnen:

Miriam Lerch



- Agile Coach & Transformation Consultant®
- Seit 12 Jahren im Bereich (digitales) Lernen und Weiterbildung unterwegs (Hochschuldidaktik, Weiterbildung für Fach- und Führungskräfte)
- Scrum Master PSM I
- Online-Trainerin für agile Methoden, New Learning und KIDS Scrum
- Begleitung von Veränderungs- und Organisationsentwicklungsprozessen (z.B. agile Zusammenarbeit) in Unternehmen und NPOs

20.02.2023



KIDS Scrum Entwicklerinnen:



Barbara Hilgert

- Diplom-Kauffrau mit Fachexpertise im Bereich Führung und Organisationsentwicklung, KMU-Beratung Digitalisierung und KI
- agile & Design Thinking Coach, Scrum Master PSM I & II, Digital-Trainerin
- Senior Business Consultant digitale Transformation Public Sector

20.02.2023





1. Agiles lernen im Team

Social learning im Fokus

Projektbasiertes Lernen

- Auch projektbased learning
- Entspricht dem ursprünglichen, entdeckenden, kindlichen Lernen = Intrinsische Motivation höher
- Fokus auf Kunden und Nutzen erfordert Eindenken und ausreichende Recherche bevor die Projektarbeit beginnt (Use Case und User Story)
- Nutzenorientiertes und nachhaltiges Lernen



20.02.2023

Kollaboratives Lernen

- Das Team Manifest hält Prinzipien zur Zusammenarbeit fest
- Die Gruppenleistung steht bei KIDS Scrum im Vordergrund (statt Förderung von Einzelleistungen)
- enge Zusammenarbeit im Team erfordert hohe soziale Kompetenzen und gegenseitiges Vertrauen und Verständnis für die Unterschiedlichkeit und Einzigartigkeit der Personen → **Diversität und Inklusion**
- Vorbereitende Maßnahmen zur **Teambildung und Feedback geben** und annehmen können hilfreich sein
- Zusammenarbeit im Projektteam während des Sprints fördert außerdem Teambildungsprozess und Zusammenhalt der Gruppe



20.02.2023

Selbstgesteuertes Lernen

- Arbeit mit agilen Methoden wie Scrum ist per se ein selbstorganisierter Prozess
- Hoher Reifegrad der Selbststeuerung und Selbstorganisation bei den Lernenden nötig (und Loslassen auf Seiten der Lehrenden)
- Noch mehr Selbststeuerung möglich, indem Lernende in die Erstellung des Projektplans und der User Storys mit einbezogen werden

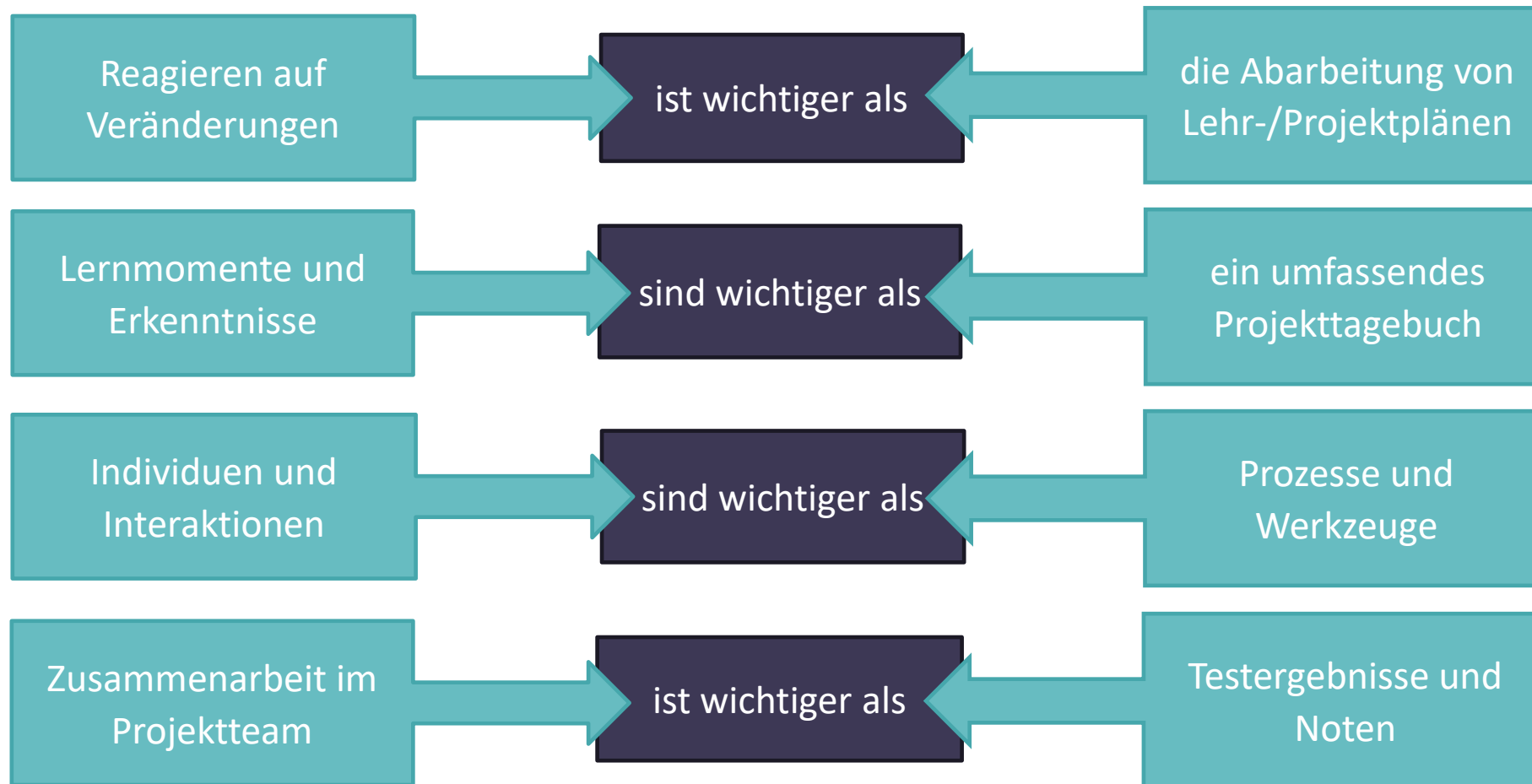
20.02.2023



2. DAS KIDS SCRUM RAHMENWERK

Zeit für agiles Lernen

Das KIDS Scrum Manifest



Definition

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.

Die Säulen und Werte von KIDS Scrum

Experimentieren und aus Fehlern lernen – die Vorgehensweise anpassen

Transparenz bei allen Aufgaben und Tätigkeiten

Mut

Ich habe den Mut haben, mich auf den Prozess einzulassen

Offenheit

Ich bin offen für neue Wege und sage, wenn ich etwas nicht weiß oder verstanden habe

Respekt

Ich akzeptiere andere Sichtweisen und schätze meine Kompetenzen genauso wie die meiner Team-Kolleg:innen wert

Selbstverpflichtung

Ich versuche immer, mein Bestes zu geben

Fokus

Ich versuche immer, bei der Sache zu bleiben und mit den anderen an unserem Ziel zu arbeiten. Wenn mir das einmal schwer fällt, dann sage ich das ganz offen und ehrlich.

Experimentieren und aus Fehlern lernen – die Vorgehensweise anpassen

INSPECT and ADAPT

Transparenz bei allen Aufgaben und Tätigkeiten

Mut

Ich habe den Mut haben, mich auf den Prozess einzulassen

Offenheit

Ich bin offen für neue Wege und sage, wenn ich etwas nicht weiß oder verstanden habe

Respekt

Ich akzeptiere andere Sichtweisen und schätze meine Kompetenzen genauso wie die meiner Team-Kolleg:innen wert

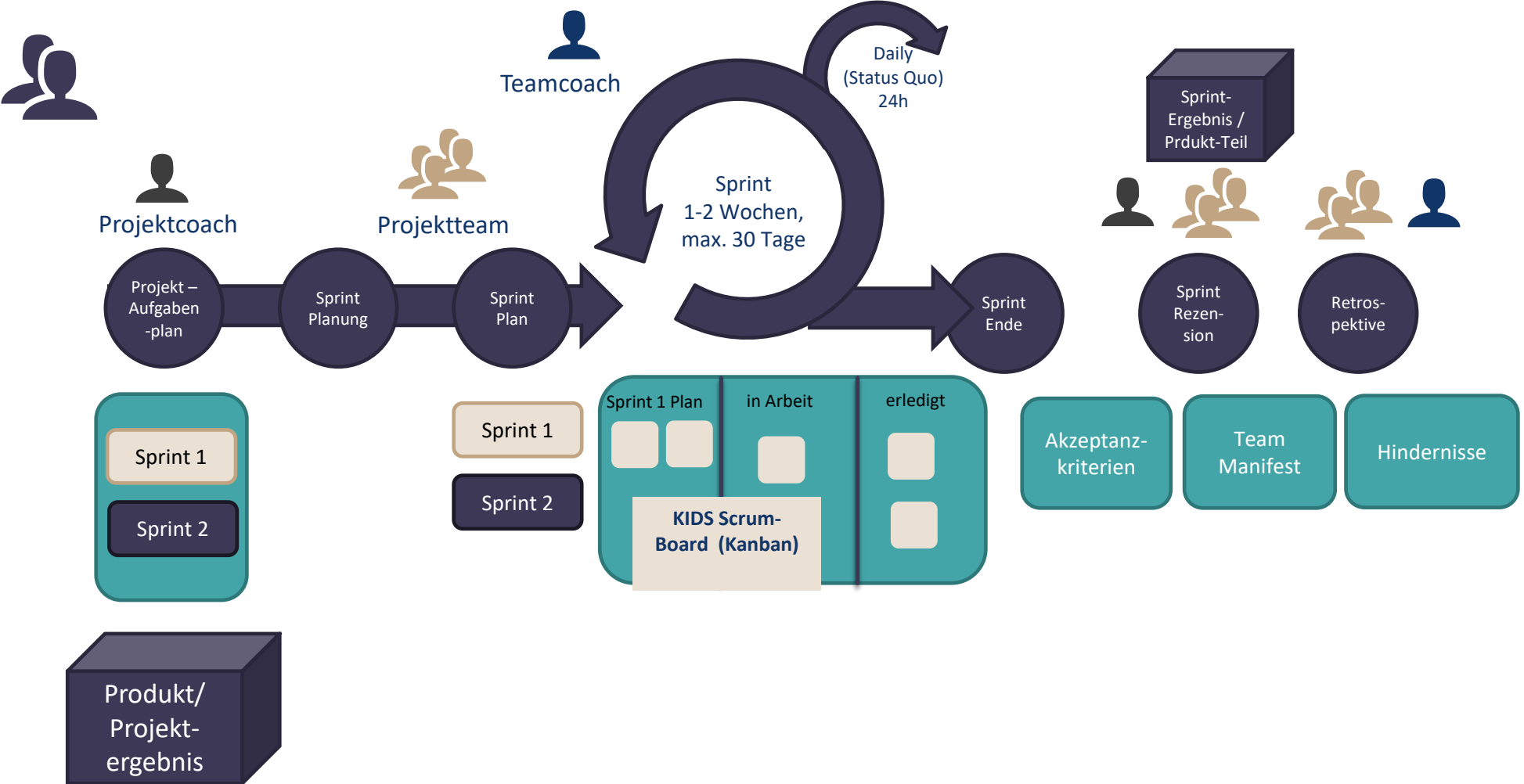
Selbstverpflichtung

Ich versuche immer, mein Bestes zu geben

Fokus

Ich versuche immer, bei der Sache zu bleiben und mit den anderen an unserem Ziel zu arbeiten. Wenn mir das einmal schwer fällt, dann sage ich das ganz offen und ehrlich.

Der KIDS Scrum Prozess



Die Rollen im KIDS Scrum



Stakeholder (Kunden,
Auftraggeber oder andere
ins Projekt involvierte
Menschen)



Teamcoach
(Scrum Master)



Projektcoach
(Product Owner)

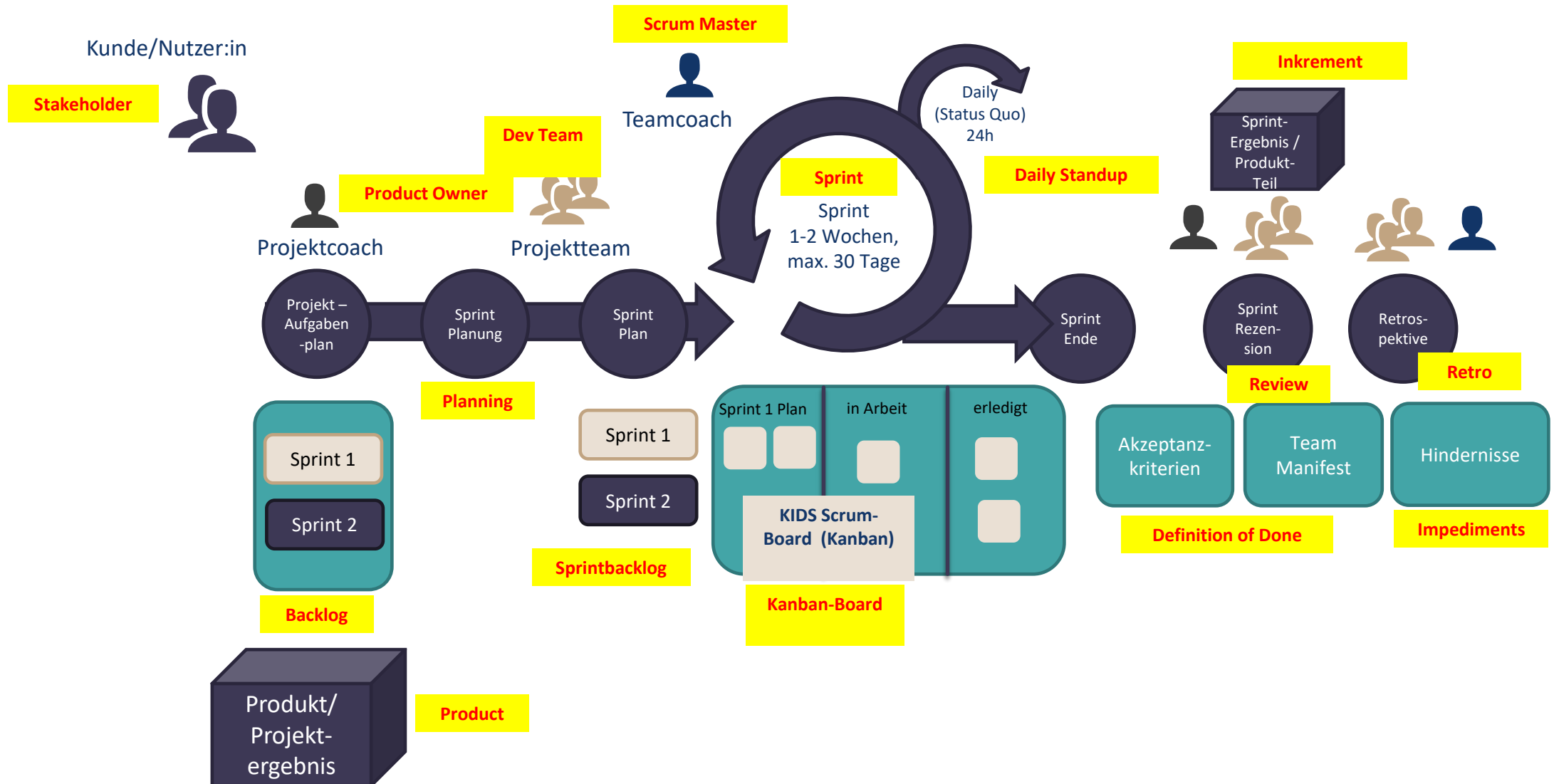


Projektteam
(Entwicklungsteam)

20.02.2023

Der KIDS Scrum Prozess

Scrum-Begriffe



Die Rollen im Scrum

Projektcoach (Product Owner)

- Der Projektcoach ist für das **Projekt/Produkt** verantwortlich. Er/Sie sammelt, beschreibt und priorisiert die Anforderungen des Kunden. Der PC hält außerdem regelmäßig mit den Stakeholdern Kontakt. Er **trifft Entscheidungen über das Produkt, seine Merkmale und Reihenfolge der Implementierung**. Somit maximiert er den Wert des Projektergebnisses.

Teamcoach (Scrum Master)

- Der Teamcoach **sorgt für den reibungslosen Ablauf in der Projektarbeit**.. Der TC unterstützt das Team dabei eigenständig zu arbeiten und hilft ihm so bei der Weiterentwicklung.

Projektteam (Entwicklungsteam)

- Das Projektteam **arbeitet selbstorganisiert und liefert das Projekt**. Es besteht aus mindestens 3 Personen.

20.02.2023



Die Meetings im Scrumprozess

Sprint-Planung (Planning)

- Teamfindung / Vorgehens- und Taskplanung.

Status Update (Daily / Weekly)

- regelmäßige Abstimmung des Arbeitsstandes vor dem Kanbanboard.

Sprint-Ergebnis (Review)

- Kontrolle und Vorstellung der Arbeitsergebnisse.

Sprint-Retrospektive (Retro)

- Beurteilung der Teamarbeit, Anpassung der Akzeptanzkriterien und des Teammanifests.

Das KIDS Scrum Board

The image shows a digital Scrum board template with the following sections:

- Projekt:** Projektname
- Team:** Teamname
- Teammitglieder:** S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7
- Aufgaben/ Backlog:** Aufgaben (with a sticky note: "ALLES auf einen Blick")
- Akzeptanzkriterien:** Kriterium
- Kanban Board:** Columns for "ToDo", "In Progress", and "Done". A yellow sticky note with the word "Kanban" is placed over the board.
- Legende:** Arbeitsbereich (Transparenz), Teambereich, Lehrkraftbereich
- Team Manifest:** Fehler sind HELFER
- Chart:** Includes a "BURN-DOWN CHART" and "Ausstehende Aufgaben".
- Impediments / Hindernisse:** Das war nicht gut / Das war top!



<https://ogy.de/q76a> hier geht's zum kostenlosen Template

Mehr erfahren? www.kidsscrum.de

Frei Day + KIDS Scrum = 

20.02.2023



Beispiel Use Case und User Story: Wildblumenwiese

Use Case



Wildblumenwiese

Der Verein der Gartenfreunde spendet Geld um eine insekten-freundliche Blumenwiese anzulegen. Neben der Wiese soll auch ein Insektenhotel angelegt werden.

Florfliegen, Marienkäfer, Wildbienen, Schmetterlinge und Ohrenkneifer sollen sich wohl fühlen. Deshalb soll neben der Wiese auch ein Insektenhotel gebaut werden.

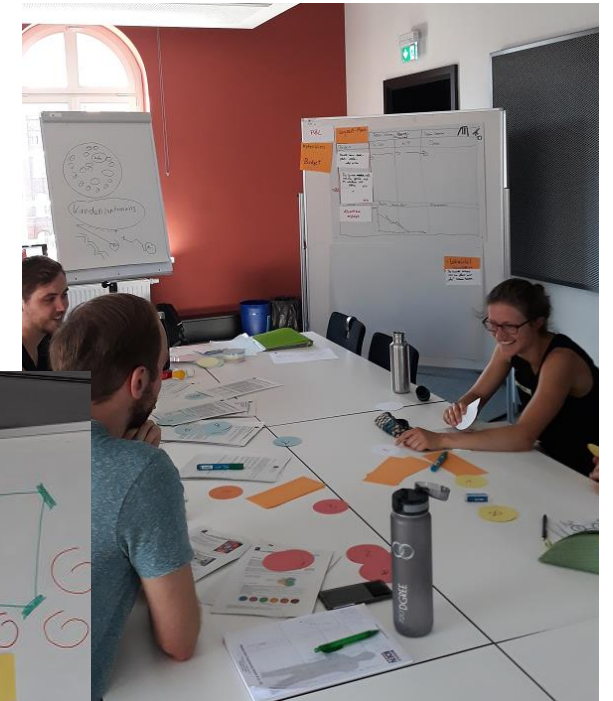
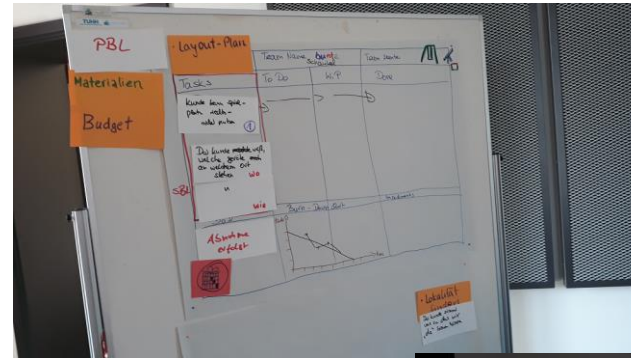
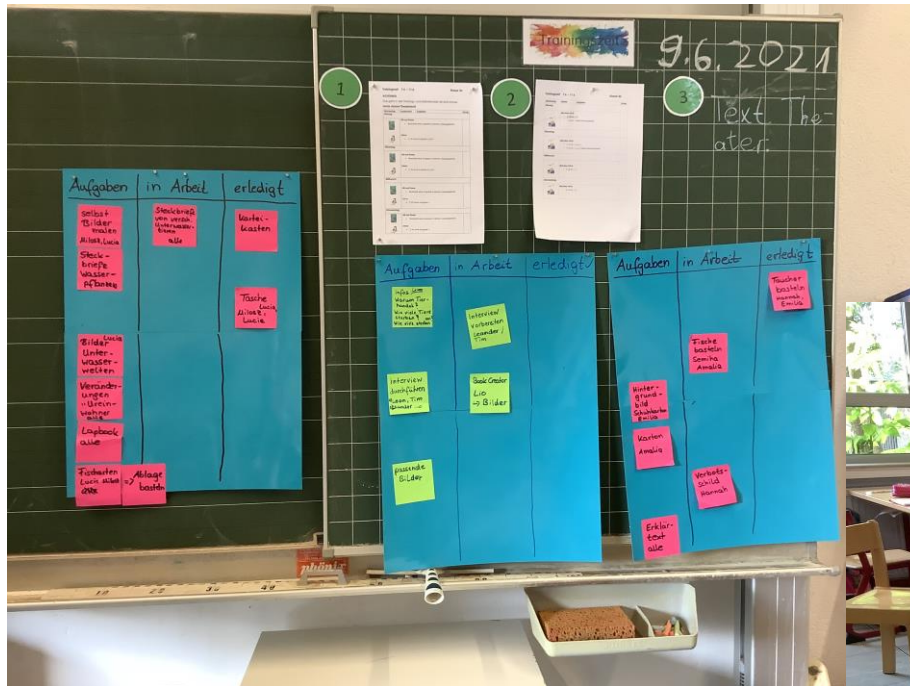
Einige Gartenfreunde hoffen, dass durch die Blumenwiese ihre Obstbäume mehr Früchte tragen.

Userstory



...und ich brauche ein üppiges Blumenbeet mit Blattläusen, Pollen und Nektar, weil ich mich im jungen Alter anders ernähre als später.

Eindrücke aus der Praxis



20.02.2023



KIDS Scrum
ZEIT FÜR AGILES LERNEN

Linksammlung

- Buch: Scrum in die Schule (2020), Herausgeber: Tom Mittelbach:
<https://www.thalia.de/shop/home/artikeldetails/ID150264832.html> und Apple Books:
<https://books.apple.com/de/book/scrum-in-die-schule-tom-mittelbach-a4-version-1/id1534490853?id=1534490853&ign-mpt=uo%3D2>
- Rahmenwerk zu Scrum in der Schule mit Rollen, Ereignissen und Artefakten: <https://agileatschool.de/wp-content/uploads/2020/10/uebersicht-rahmenwerk-scrum-agileatschool-2020.pdf>
- Hilfe zu Use Case, User Story und Aufgabe von Christine Parbey:
https://www.canva.com/design/DAEkFn4aFF0/nXg_qdxcYU4_fNk6y_CJQ/view?utm_content=DAEkFn4aFF0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=viewer
- KIDS Scrum Workbook: <https://kidsscrum.de/wp-content/uploads/2021/07/KIDS-Scrum-Workbook-V1.0.pdf>
- Anmeldung Miro Education Version: <https://miro.com/contact/education/> und Hilfe um kostenlosen EDU-Account einzurichten: <https://help.miro.com/hc/en-us/articles/360017730473-Education-Plan>