

Unterricht digital

Agile Teams machen Schule

Steuerung von Schulentwicklungsprozesse durch ein agiles Mindset

Amelie Klinger & Steffen Wardemann



Pädagogischer-Doppeldecker
Medienkoordination Agilität
Zukunftsschulen-NRW Deutsch
Musik Digitalität Fortbildungen
Unterricht Amelie Lernen Blog
Informatik
unterricht-digital.info
digitaleSchule Steffen Schulleitung
Ruhr-Gymnasium-Witten
iPadklasse Netzwerk iPad
Coaching Mikrofortbildungen NRW
QUA-LiS-NRW
Klassenlehrer*in



Prototyping

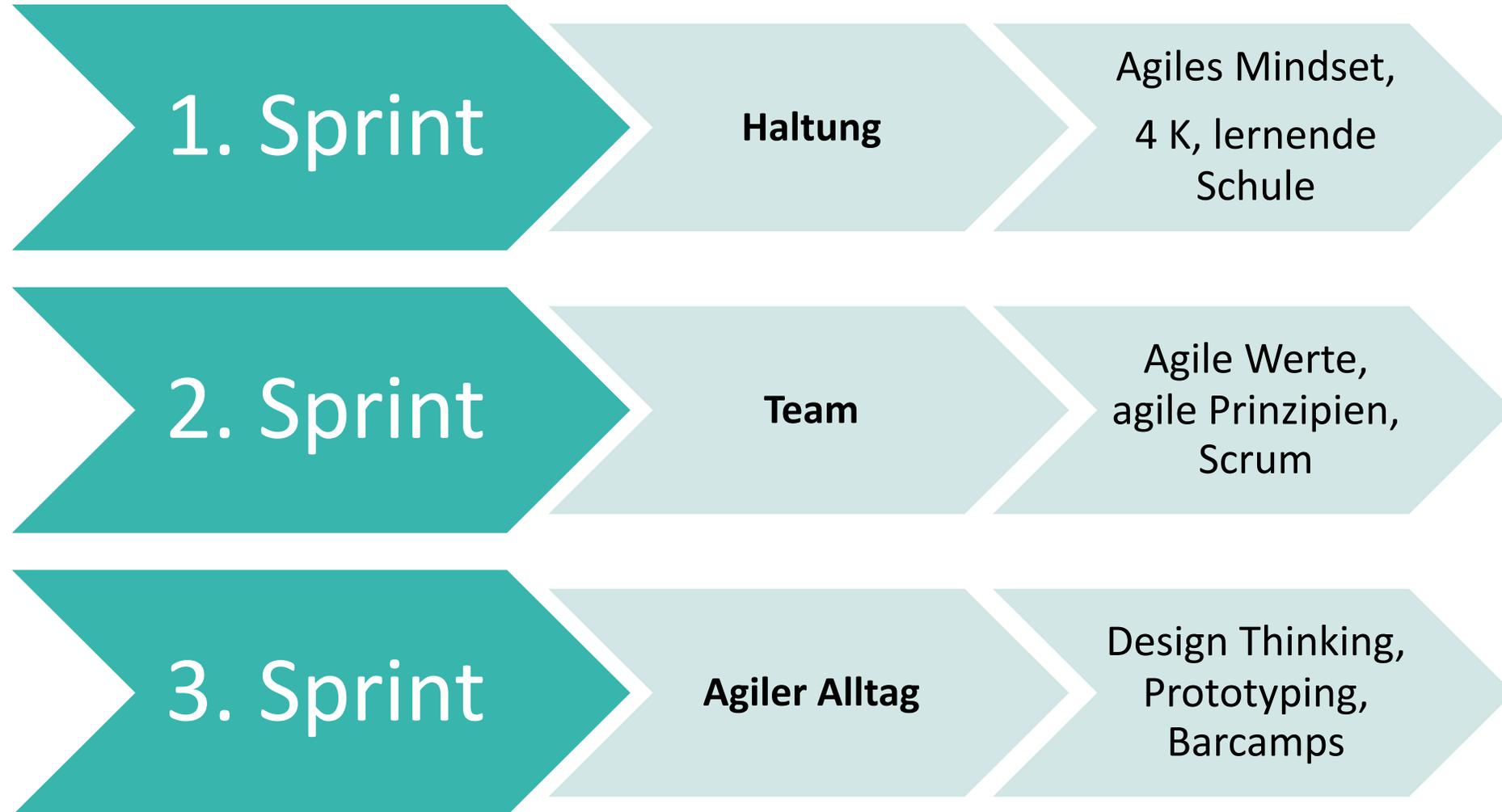
Wie kann Schulentwicklung in agilen Teams gestaltet werden?

Definition agiles Arbeiten

„Agilität ist die Gewandtheit, Wendigkeit oder Beweglichkeit von Organisationen und Personen bzw. in Strukturen und Prozessen. Man reagiert flexibel auf unvorhergesehene Ereignisse und neue Anforderungen. Man ist, etwa in Bezug auf Veränderungen, nicht nur reaktiv, sondern auch proaktiv.“

<https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/agilitaet-99882>

Ablauf





agile Schule

Volatility

Volatilität

Geschwindigkeit, Umfang und Dynamik der Veränderungen werden grösser

Schwankungsbreiten werden umfangreicher



V

Uncertainty

Unsicherheit

Vorhersehbarkeit schwindet

Neues entsteht aus dem nichts

Konsequenzen von Handlungen werden unkalkulierbar

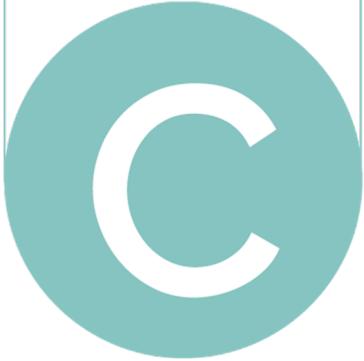


U

Complexity

Komplexität

Durch komplexe Verknüpfungen ist es nicht mehr möglich zu sagen, welche Handlung was genau ausgelöst hat, was die Ursache und was die Wirkung ist.



C

Ambiguity

Mehrdeutigkeit

Eindeutigkeiten schwinden, einfache Erklärungen funktionieren nicht

Informationen sind mehrdeutig, verschiedene Gesichtspunkte müssen in Betracht gezogen werden



A

4 Ks



Kreativität



kritisches
Denken

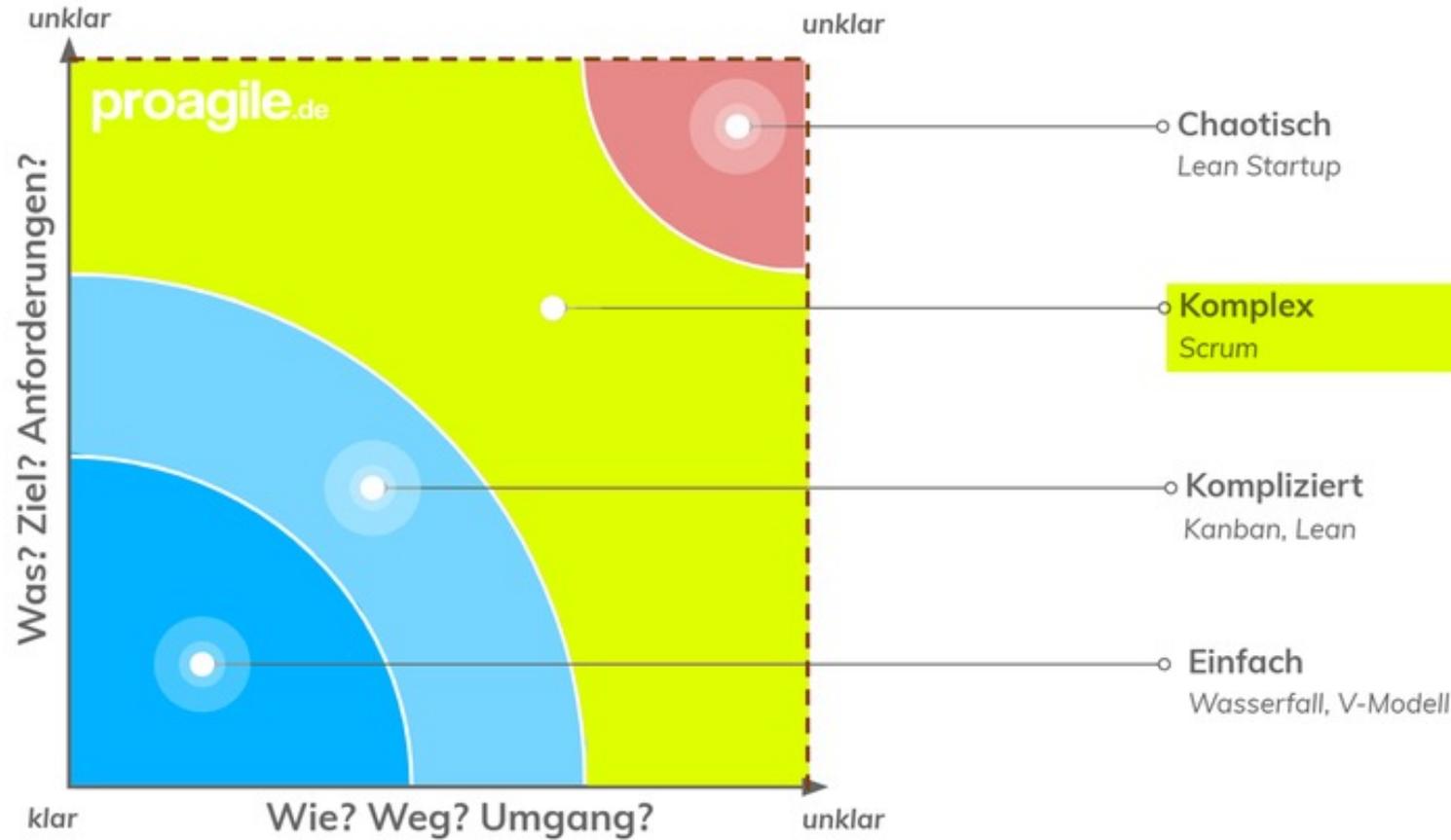


Kollaboration



Kommunikation

Schulentwicklung als komplexes System



Schule als lernende Organisation

Umwelt	gestaltbar	visionär „Ich baue die Welt nach meinen Ideen“	effektuiierend „Ich handle die Zukunft mit euch aus“
	nicht gestaltbar	planend „Gute Analysen sind die halbe Miete“	anpassend „ich muss einfach nur schnell lernen“
		vorhersagbar	nicht vorhersagbar
	Haltung der Zukunft		

Nach Faschingbauer, 2017; Wiltbank et al., 2006

Das agile Manifest

- Februar 2001 in den USA von Softwareentwicklern formuliert
- Ansätze für Entwicklungsprozesse die Transparenz und Flexibilität bieten
- Führen zu schnelleren Einsatz von entwickelten Systemen
- Minimierung von Risiken innerhalb des Entwicklungsprozesses
- Selbstorganisierende Teams
- Geringer bürokratischer Aufwand und Regeln

Das agile Mindset

Agilität als Möglichkeit der Schulentwicklung:

- Digitalität erfordert Beweglichkeit
- Beweglichkeit bedeutet, dass jeder Verantwortung übernehmen muss
- Kleine Einheiten sind beweglicher als große
- In flachen Hierarchien können Menschen/Teams innovativer sein

→ Daraus entstehen Konsequenzen für Schulentwicklungsprozesse!

12 agile Prinzipien

1. Unsere höchste Priorität ist es, den Kunden durch **frühe und kontinuierliche Auslieferung** wertvoller Software (Produkte) zufrieden zu stellen.
2. Radikale Anforderungsänderungen sind selbst spät in der Entwicklung willkommen. Agile Prozesse **nutzen Veränderungen** zum Wettbewerbsvorteil des Kunden.
3. Liefere funktionierende Software (Produkte) regelmäßig innerhalb weniger Wochen oder Monate und bevorzuge dabei die **kürzere Zeitspanne**.
4. Fachexperten und Entwickler müssen während des Projektes **täglich zusammenarbeiten**.
5. Errichte Projekte rund um motivierte Individuen. Gib ihnen das **Umfeld und die Unterstützung**, die sie benötigen und **vertraue darauf, dass sie die Aufgabe erledigen**.
6. Die effizienteste und effektivste Methode, Informationen an und innerhalb eines Entwicklungsteams zu übermitteln, ist im **Gespräch** von Angesicht zu Angesicht.

12 agile Prinzipien

7. Funktionierende Software ist das wichtigste **Fortschrittsmaß**.
8. Agile Prozesse fördern eine **nachhaltige Entwicklung**. Die Auftraggeber, Entwickler und Benutzer sollten ein gleichmäßiges Tempo auf unbegrenzte Zeit halten können.
9. Ständiges Augenmerk auf technische Exzellenz und gutes Design fördert Agilität.
10. **Einfachheit** – die Kunst, die Menge nicht getaner Arbeit zu maximieren – ist essenziell.
11. Die besten Architekturen, Anforderungen und Entwürfe entstehen durch **selbstorganisierte Teams**.
12. In regelmäßigen Abständen **reflektiert** das Team, wie es effektiver werden kann und **passt sein Verhalten entsprechend an**.

erster Schritt zur agilen Schule

Sprint 1



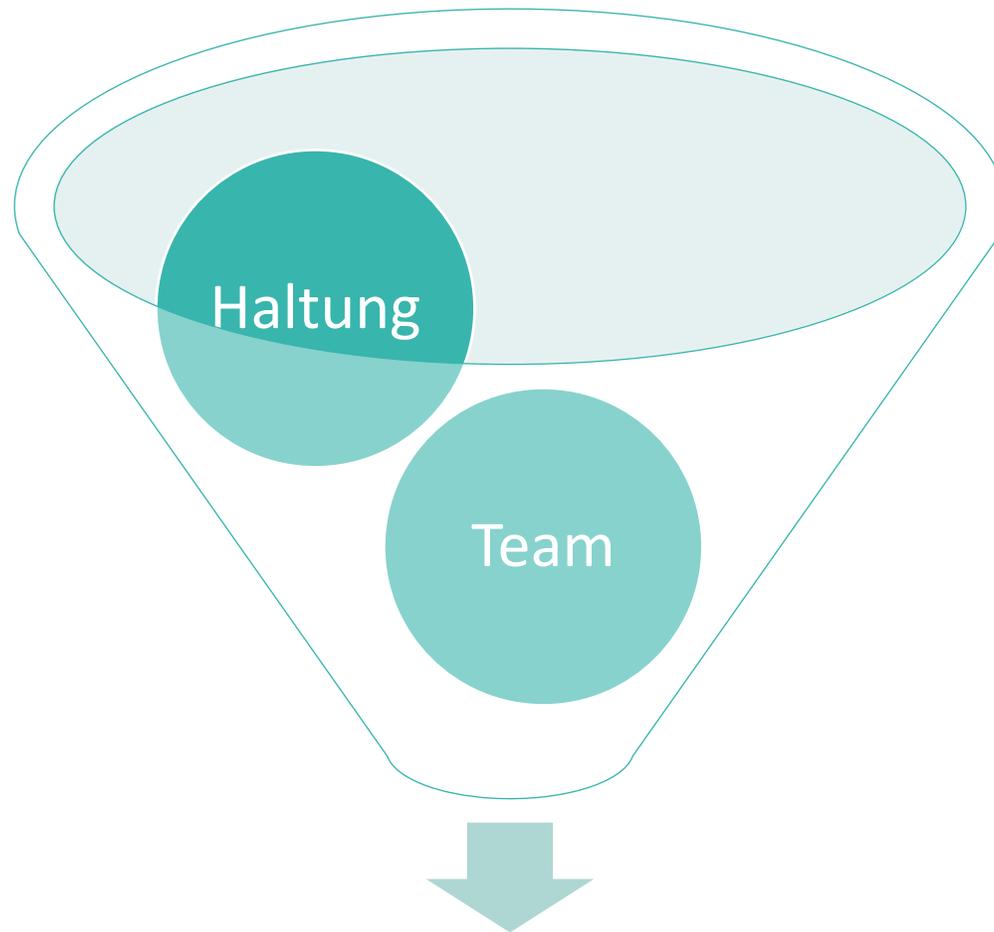
→ Haltung der Lehrkraft

Erstellen Sie die Persona einer Lehrkraft mit einem agilen Mindset.

- So konkret wie möglich (Name, Geschlecht, Alter, Fächer, Interessen, typisches Zitat...)
 - Wie denkt die Person? Was zeichnet ihre Haltung aus?
 - Welche Haltung hat sie zu Schulentwicklung?
 - Welche pädagogische Haltung zeichnet sie aus?

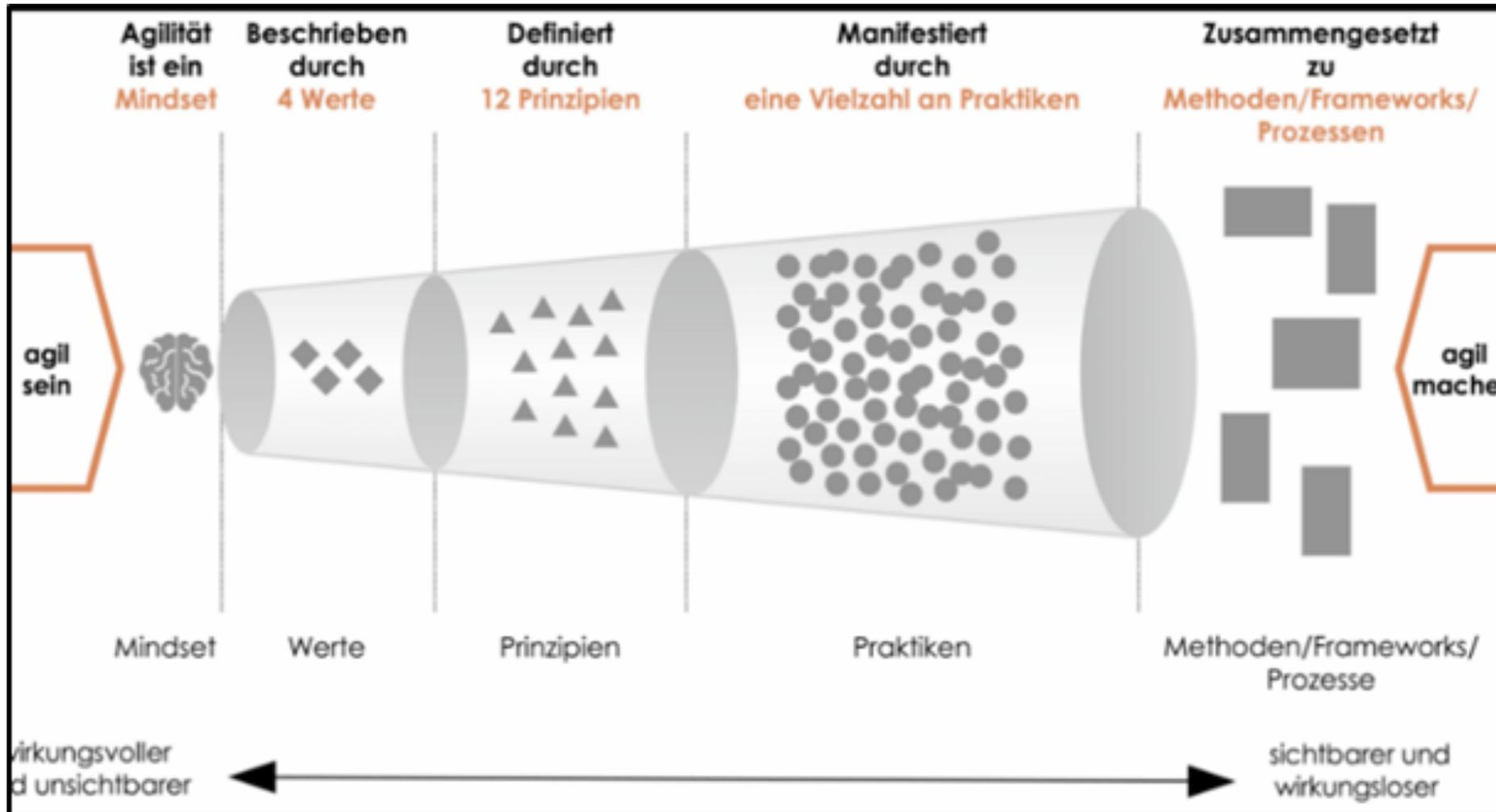


10 min

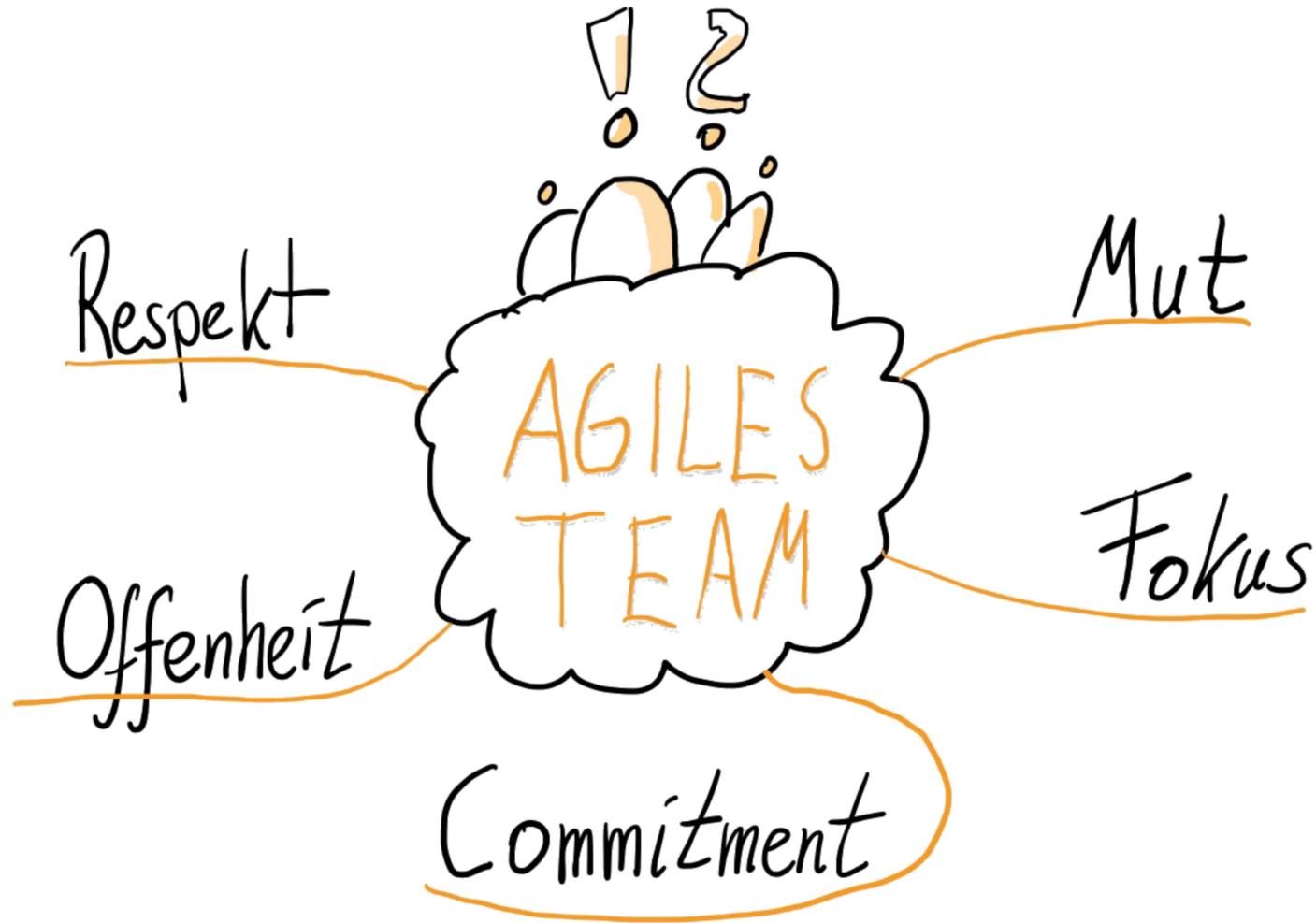


agile Schule

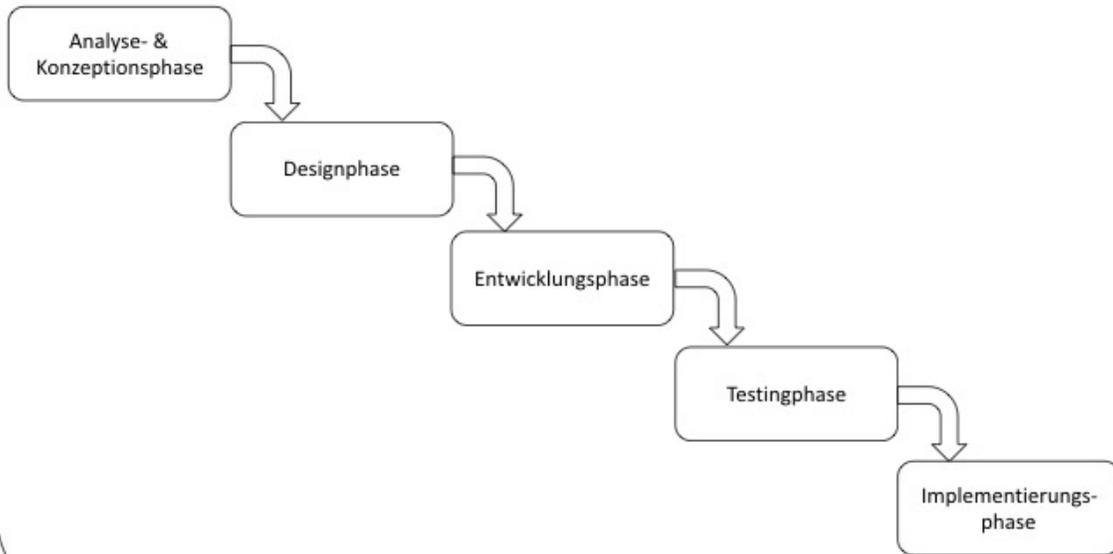
Agile Teams in der Schule



fünf agile Werte

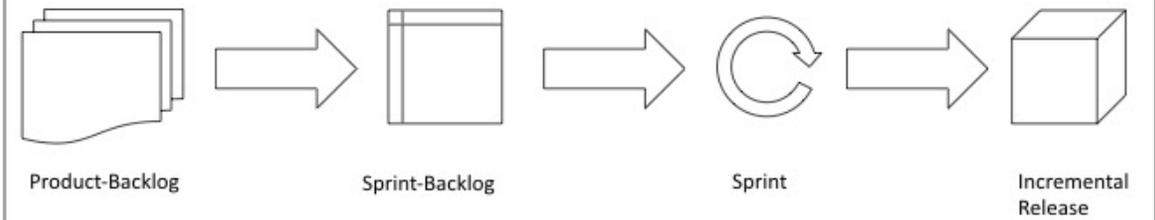


Wasserfall



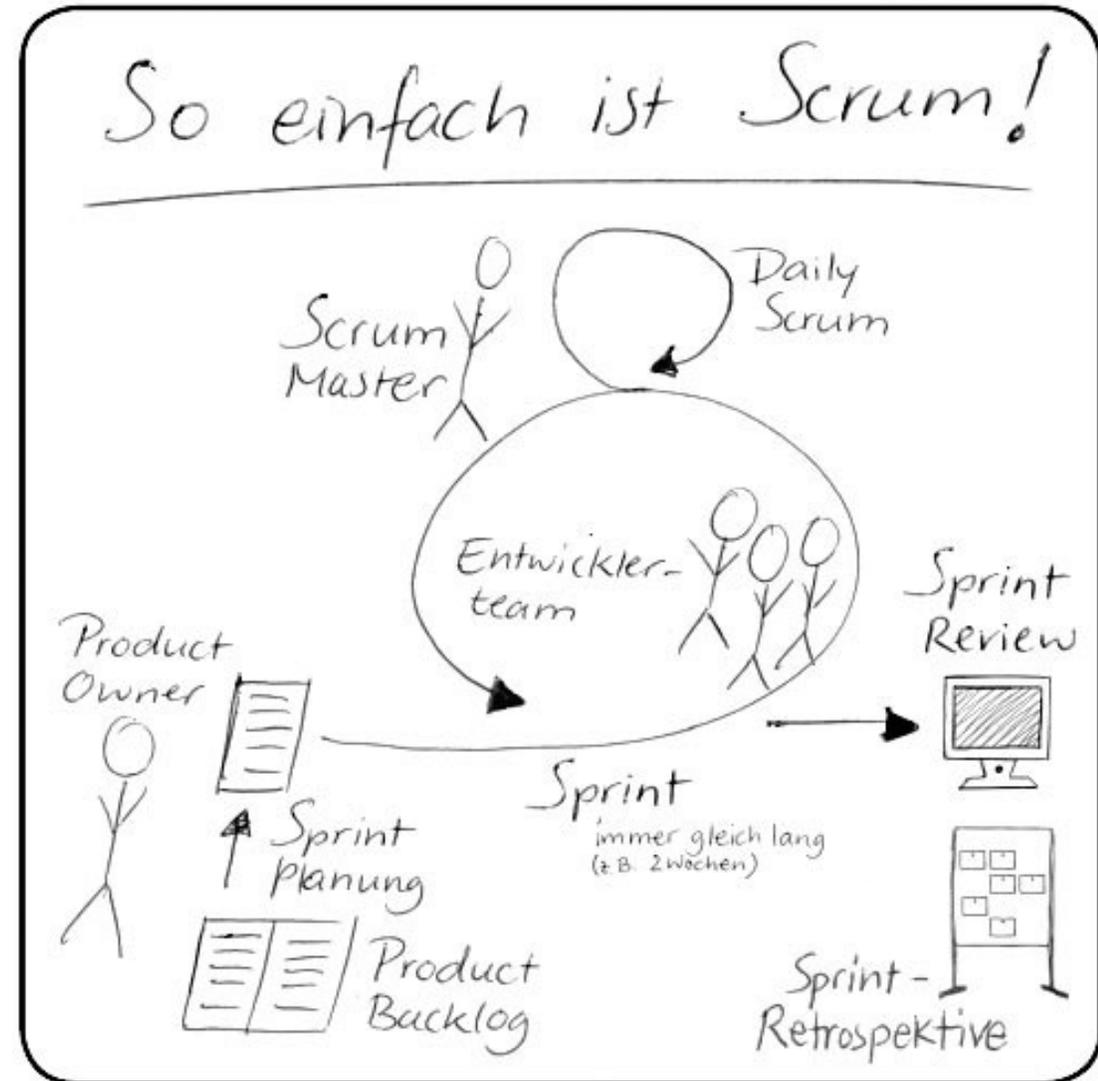
vs.

SCRUM

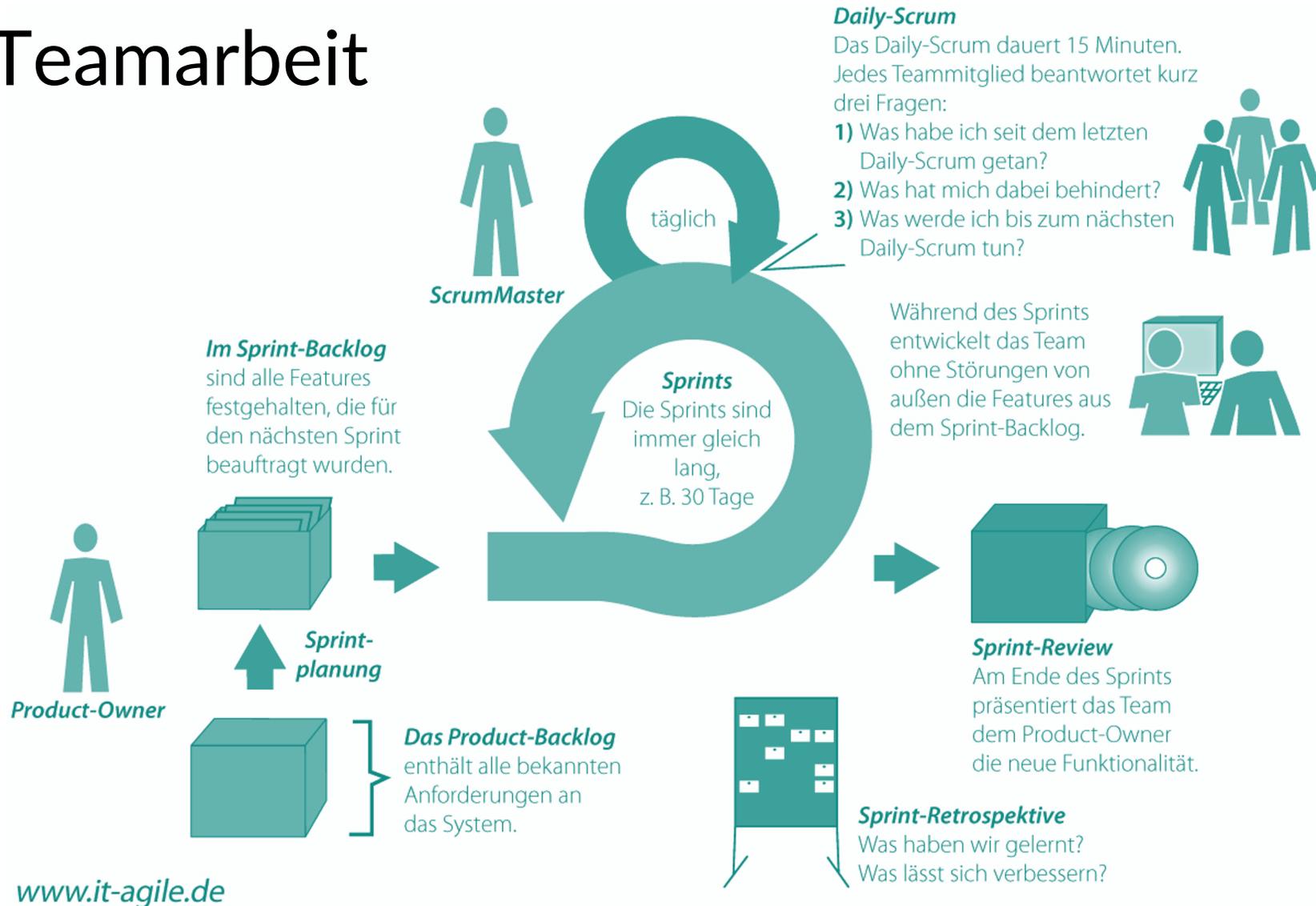


Scrum als Methode zur Schulentwicklung

- Klare Rollen und Abläufe
- Priorisierung von Aufgaben
- Kommunikation
- Kreativität
- Produktivität
- Feedback



Agile Teamarbeit

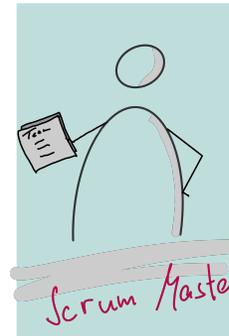


Teams machen Schule



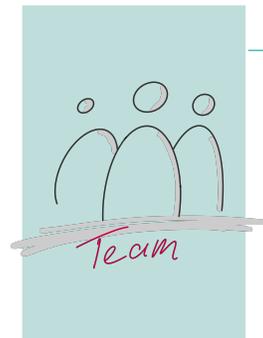
Product Owner

- Verantwortung für das "Produkt"
- Zielsetzung



Scrum Master

- Verantwortung für den Prozess
- Moderation

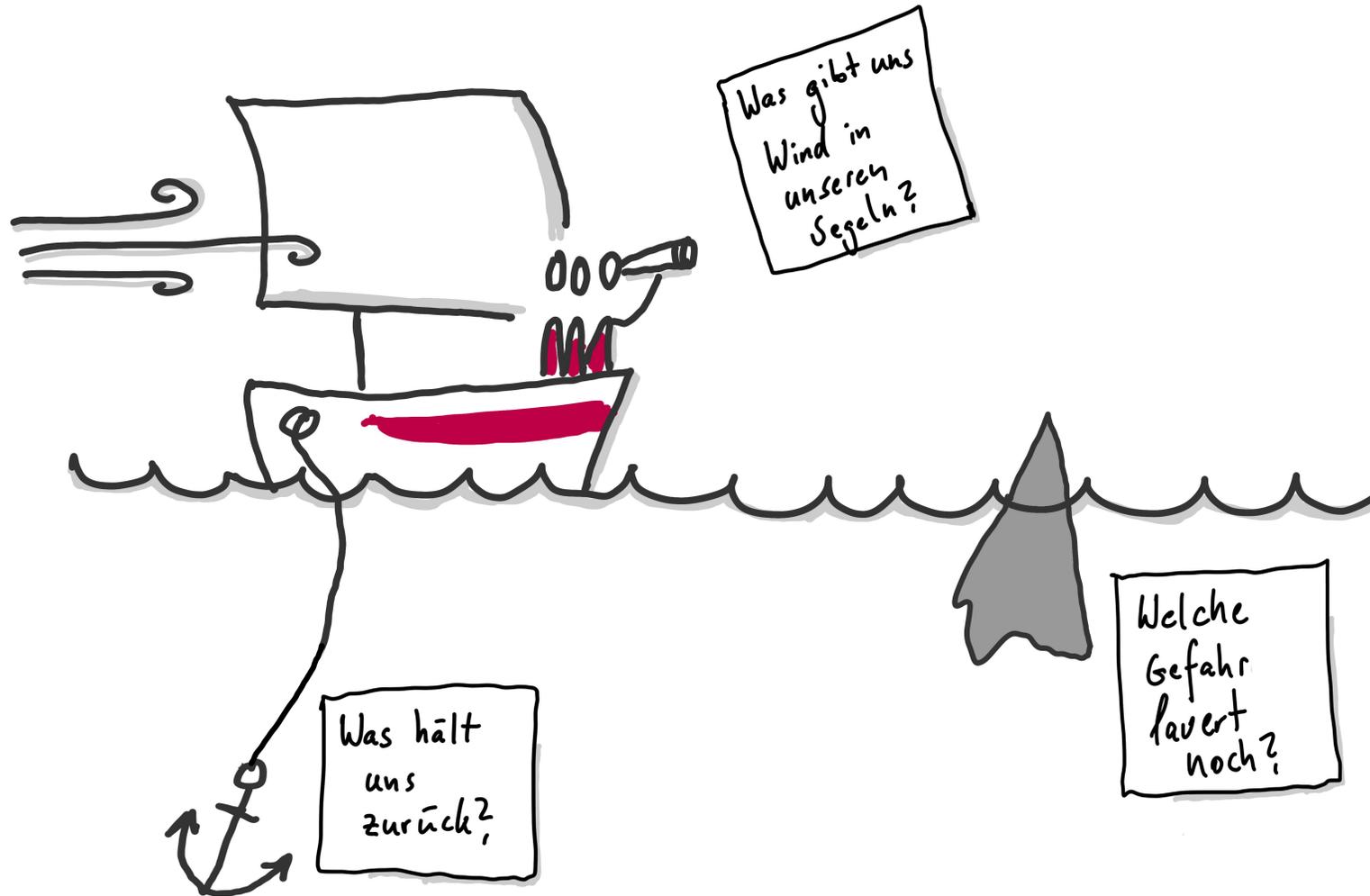


Team

- Verantwortung für die Inhalte
- eigenständige Strukturierung des Arbeitsprozesses

Verbesserung des "Produkts" / Verbesserung des Prozesses / Verbesserung des Systems

Retrospektive



zweiter Schritt zur agilen Schule

Sprint 2

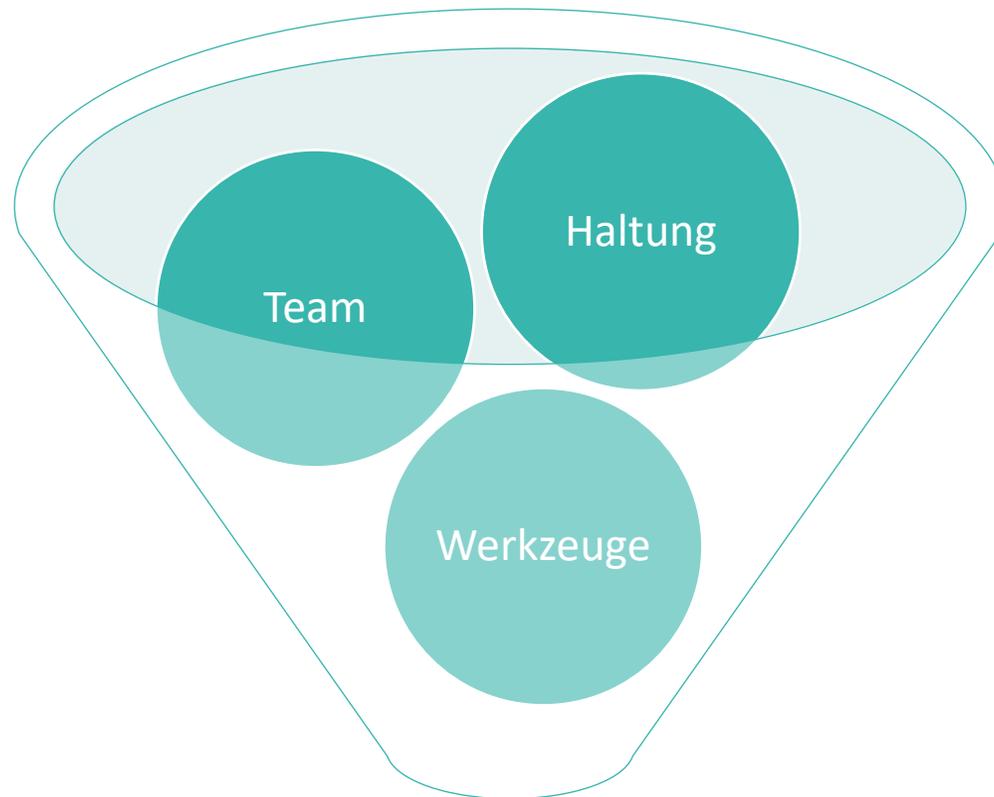
Welche agilen Teams können Schulentwicklung ermöglichen?

Skizziere ein Team konkret:

- Welche Inhaltlichen Schwerpunkte?
- Welche Expertisen (externe Partner) sind vorhanden?
- Welche Rollenverteilung?
- Welche Arbeitsprozessstruktur (zeitlich)?



10 min

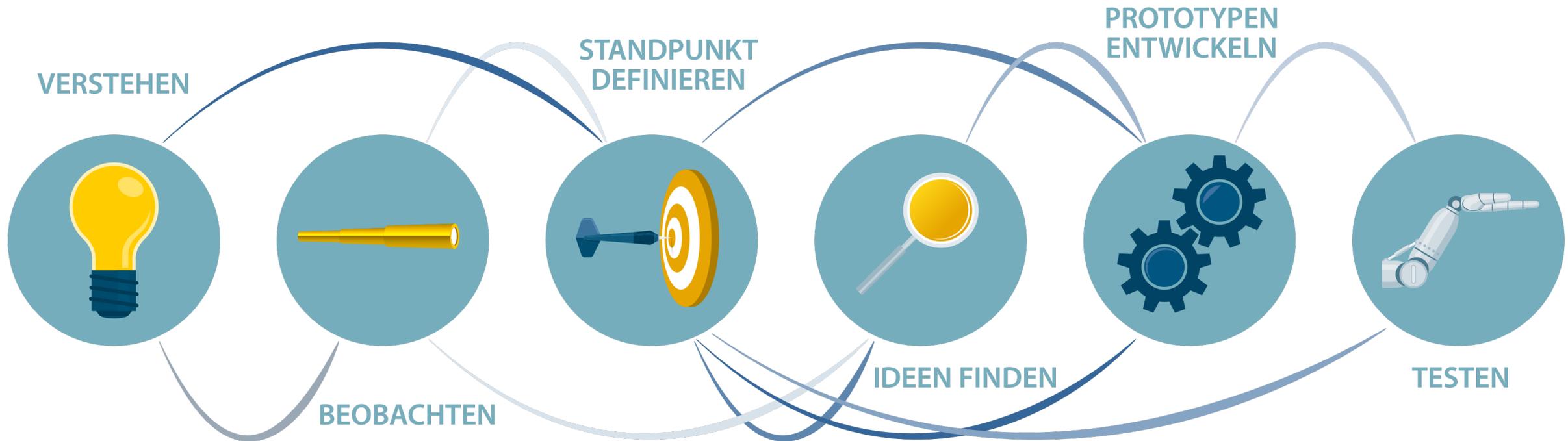


agile Schule

Agiler Alltag

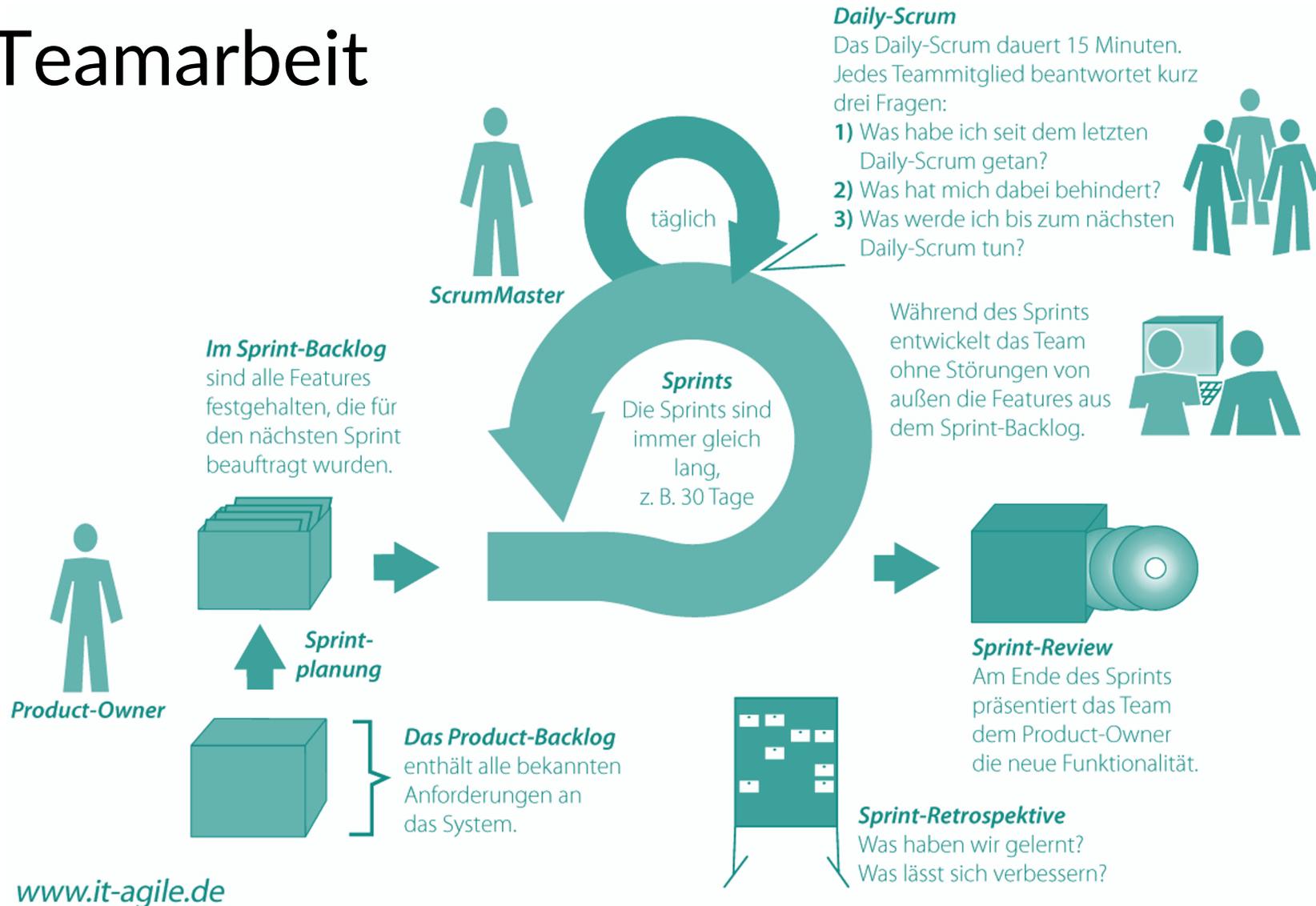


Design Thinking



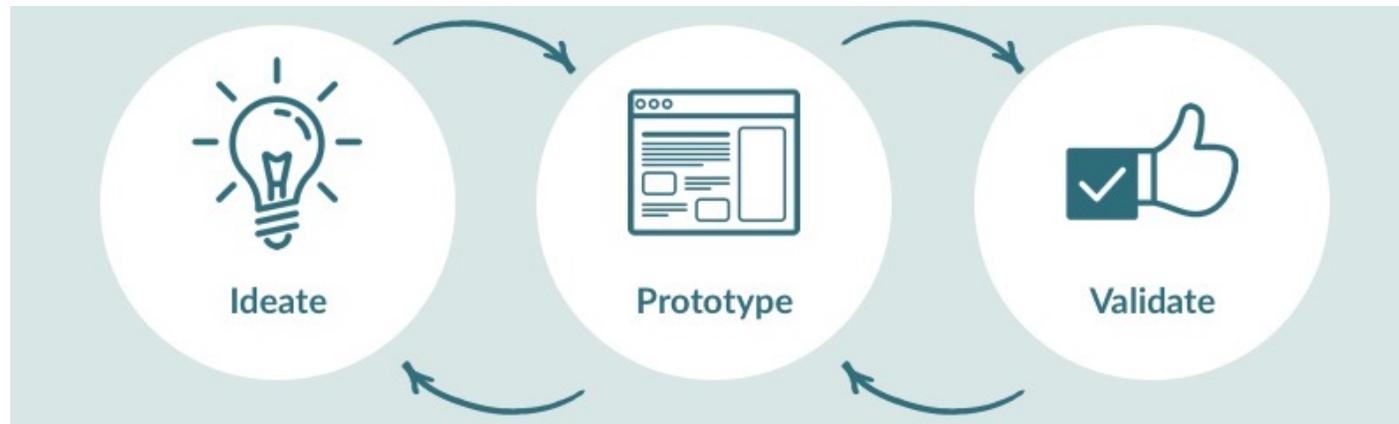
<https://www.wfa-akademie.de/design-thinking.html>

Agile Teamarbeit



Prototyping

- Methode aus der Produktentwicklung
- Der Prototyp ist die Grundlage, um Ideen weiterzuentwickeln
- Aus dem Blickwinkel der Zielgruppe Innovationsprozesse anregen
- Ziel der Methode: Ideen konkretisieren, greifbar machen und mögliche Schwachstellen identifizieren



<https://medium.com/@ekisnaomi2/interaksi-manusia-dan-komputer-prototyping-a8269ee7d73a>

Barcamps



dritter Schritt zur agilen Schule



Sprint 3

Wie kommen die agilen Werkzeugen in den Teams konkret zum Einsatz?

- Mit welchen agilen Methoden arbeitet euer Team?
- Wie wird der Arbeitsprozess langfristig strukturiert?
- Wie werden die Prozesse gesteuert und dokumentiert?
- Durch welche Methoden reagiert das Team auf Veränderungen?



10 min

Museumsgang

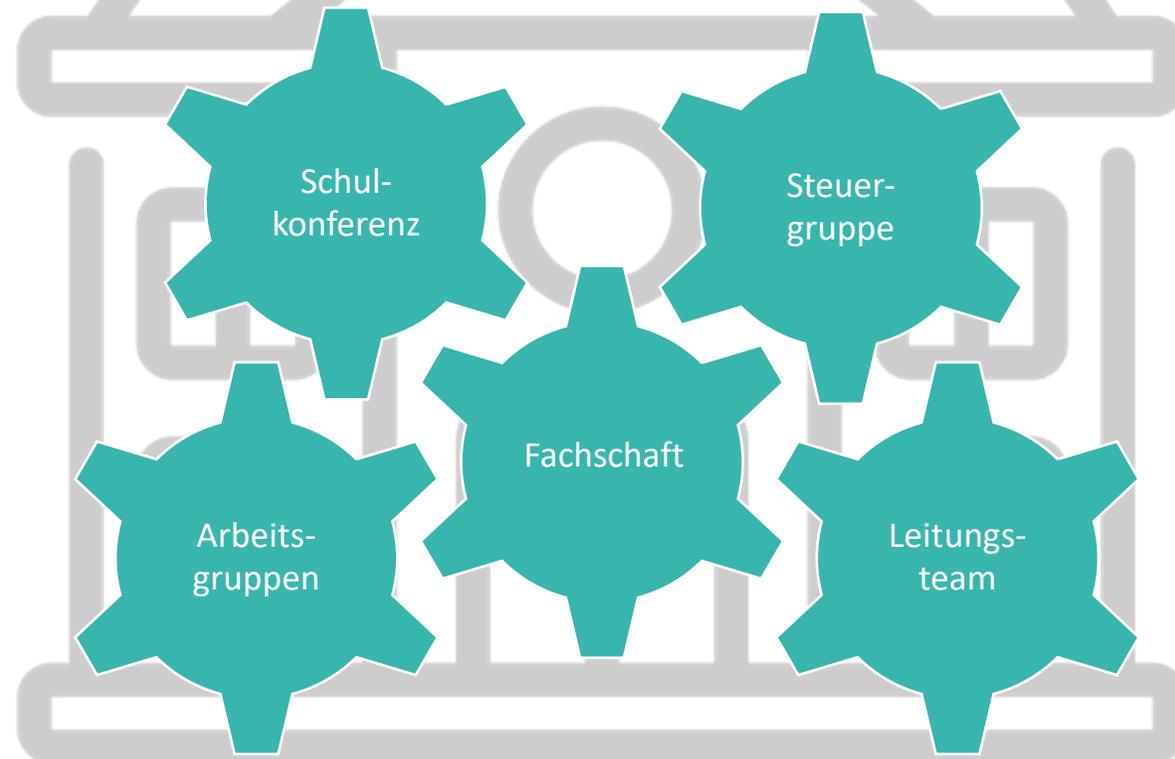
Nehmen Sie sich 10 min Zeit, die Prototypen der anderen agilen Teams zu betrachten.

- Welche neuen Impulse nehmen Sie für sich mit?
- Welche Konsequenzen ergeben sich für eine agile Organisation?
 - Was ist für Sie der zentrale Gedanke einer agilen Schule?



10 min

agile Teams machen Schule!



Literaturimpulse

- Peter Brichzin, Petre Kastl: Agile Schule: Methoden für den Projektunterricht in der Informatik und darüber hinaus; HEP Verlag
- Christoph Frei, Frido Koch: Schulen agil entwickeln – 42 Karten für Schulleitungen; Belz-Verlag
- S. Hofert: Das agile Mindset - Mitarbeiter entwickeln, Zukunft der Arbeit gestalten, Springer Fachmedien
- M. Huber: Schulen agil gestalten, entwickeln, führen; Carl-Auer-Verlag
- Tim Kantereit u.A.: Agilität und Bildung. Reiseführer durch die Welt der Agilität;
<https://media4schools.de/wp-content/uploads/2021/02/Agilität-und-Bildung-book-sprint.pdf>
- Tom Mittelbach (Hrsg.): Scrum in die Schule! – Zeit für mehr Agilität in Unterricht; Visual Ink