

# Agiles Lernen in der Schule mit Scrum

## DIE ROLLEN

Der **Product Owner** ist der Auftraggeber des Projektes. Er bestimmt die Inhalte des Product Backlogs, darf diese verändern und entscheidet, welche Items gerade am wichtigsten sind (Priorisierung). *In der Schule ist der Lehrer der PO. Er übergibt auch den Auftrag.*

Der **Scrum Master** ist verantwortlich für den Ablauf der Scrum-Prozesse. Er sorgt z.B. dafür, dass täglich das Stand-Up abgehalten wird. Der Scrum-Master unterstützt das Team bei der Lösung von Problemen. *In der Schule ist das der Lehrer, der gerade in der Klasse Unterricht hat oder jeweils ein Schüler des Teams.*

Das **Entwicklerteam** ist eine Gruppe von Entwicklern aus verschiedenen Fachdisziplinen (interdisziplinäres Team). Das Entwicklerteam erhält vom Product Owner einen Auftrag, der durch PB-Items im Product Backlog beschrieben ist. Das Team gibt für jeden Sprint ein Versprechen zur Zielerreichung ab. Dafür ist wichtig, dass die Aufgaben vorab zeitlich relativ zueinander eingeschätzt werden (**Planning-Poker/ Schätzen**). *In der Schule ist das Entwicklerteam eine Gruppe von Schülern, die den Arbeitsauftrag gemeinsam bearbeitet.*

## DAS SCRUMBOARD

**PRODUCT BACKLOG**  
mit **PB-ITEMS** und **USER STORIES**



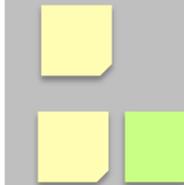
**TO DO**  
zu erledigende  
Aufgaben (Tasks)



**DOING**  
Aufgabe in  
Bearbeitung



**DONE**  
Aufgabe erledigt



## DIE ARTEFAKTE

Der **Product Backlog** enthält alle Arbeitsaufträge und die Anforderungen, die das Produkt erfüllen muss. (PB-Items) In den Items werden auch **User Stories** beschrieben. *In der Schule ist der PB der umfassende Arbeitsauftrag, den der Lehrer mit dem Entwicklerteam beim Product Backlog Refinement bespricht. Der Auftrag beinhaltet meist die Erstellung eines Produkts.*

Der **Sprint Backlog** enthält alle Aufgaben (Tasks), die das Entwicklerteam im nächsten Sprint erledigen muss. Das jeweilige Sprint-Ziel wird vorab mit dem PO beim **Sprint Planning** besprochen. *In der Schule sind das Aufträge wie "Fachbuch S. 22 lesen" oder "Folie erstellen".*

Das **Produkt Inkrement** ist ein gemäß der **Definition of Done** getestetes, auslieferbares (Teil-) Produkt. *In der Schule ist das ein fertiges (Teil-) Ergebnis, das das Entwicklerteam dem PO in der Review präsentiert.*

In der **Retrospektive** wird der Sprint reflektiert. Ziel des Sprints ist die Verbesserung der Teamarbeit von Sprint zu Sprint. *In der Schule erfolgt die Retrospektive am Ende jedes Sprints, meistens direkt im Anschluss an den Sprint Review.*

## DIE EREIGNISSE

Mit dem **Daily Scrum (Stand up)** beginnt man jeden Arbeitstag. Jeder Mitarbeiter beantwortet drei Fragen:

- Was habe ich im letzten Meeting erreicht?
- Was mache ich heute?
- Welche Hindernisse gibt es?

*In der Schule beginnt jede Unterrichtsstunde mit dem Stand-Up. Es dauert maximal fünf Minuten (Time-Boxing). Der PO kann beim Stand up auch Fragen zum Auftrag beantworten.*

Ein **Sprint** ist eine Zeiteinheit, in der die Tasks des Sprint Backlogs bearbeitet werden. Die Planung des Sprints erfolgt vorab beim **Sprint Planning** im Entwicklerteam. *In der Schule dauert ein Sprint zum Beispiel 8 Unterrichtsstunden.*

Bei der **Sprint Review** präsentiert das Entwicklerteam seine Arbeit. Es werden nur fertige (Teil-) Produkte (Inkrement) abgeliefert. Die Abnahme dieser Inkremente erfolgt durch den PO. Neue Items, die sich in der Review ergeben, werden in den Product Backlog aufgenommen. *In der Schule zeigt das Entwicklerteam dem Lehrer im Anschluss an den Sprint die fertigen (Teil-) Ergebnisse.*

