

AGILE SCHULENTWICKLUNG

Das Kartenset für die Begleitung
basierend auf den Werten des
Scrum-Frameworks



Werte



Rollen



Prinzipien



Prozess-
gestaltung



Anlässe



Prozess-
elemente



Manifest

Das Methodenset «Agile Schulentwicklung»



Das Kartenset zur «Agilen Schulentwicklung» ist ein Instrument zur Gestaltung von agilen Entwicklungsprozessen. Es bietet eine flexible und adaptive Methode, Prozesse der Schulentwicklung zu begleiten. Bei der Entwicklung einer Schule gilt es einerseits den Unterricht (Lernprozesse), wie auch das Personal und die Organisation zu entwickeln. Entscheidend ist, dass die Betroffenen zu Beteiligten werden. Die agile Arbeitsweise ermöglicht eine adaptive und flexible Steuerung des Entwicklungsprozesses, damit das ganze Entwicklungsteam Verantwortung für die Gestaltung der Schule und deren Prozesse übernimmt.

Elemente des Kartensets sind:

Das Agile Manifest | **Die Agilen Werte** | **Die Agilen Prinzipien** | **Die Prozessgestaltung** | **Die Prozesselemente** |

Die Agilen Anlässe | **Die Agilen Rollen**

Quellenangaben: Mit Scrum sinnvoll Führen (sinnvoll-fuehren.com) | Scrum in der Schule (tommittelbach.org) | Der ultimativeScrumguide2.0 (wibas.com) | Schulen agil entwickeln – 42 Karten für Schulleitungen (beltz.de) | eduscrum.org

Das Agile Manifest beschreibt Prinzipien und Werte agiler Entwicklerteams. Es gilt als Commitment agil arbeitender Teams und leitet das Entwicklungsteam in ihrer Art und Form der Zusammenarbeit.



**Interaktionen
vor Prozessen**



**Zusammenarbeit
vor Konzepten**



**Zielprodukte vor
Detaildokumentation**



**Verändern vor
Festhalten**

Agile Schulentwicklung bedeutet für uns:



Interaktionen vor Prozessen

Die *Beteiligten* und ihre *Interaktionen* stehen über Prozessen und Werkzeugen.



Zusammenarbeit vor Konzepten

Die *Zusammenarbeit* und die *Kommunikation* stehen über der detaillierten Ausarbeitung von Konzepten und Vereinbarungen.



Zielprodukte vor Detaildokumentation

Die *Zielprodukte* (Transferprodukte der Unterrichtsentwicklung) stehen über einer umfassenden Dokumentation.



Verändern vor Festhalten

Das *Reagieren auf Veränderungen* steht über dem Befolgen eines Plans.

Agile Werte

Beschreibung der agilen Werte



Fokus



**Selbstverpflichtung
und Verbindlichkeit**



Offenheit



Respekt



Mut



Quellenangaben

Fragen und Textelemente

Your Quick Guide to All Things Scrum
(scrumalliance.org)

Kurzdefinition

Der ultimative Scrumguide 2.0
(wibas.com)

Rollen und Begriffe

Schulen agil entwickeln – 42 Karten für Schulleitungen
(beltz.de)



Selbstverpflichtung und Verbindlichkeit

«Zusage sein Bestes zu geben»

Wir verpflichten uns persönlich darauf, unsere gemeinsamen Ziele zu erreichen. Dadurch wächst unsere Selbstverpflichtung zum Erfolg.



Wie ermöglichen **Selbstverpflichtung und Verbindlichkeit**, dass Entwickler:innen agil sind?

Der agile Wert der **Selbstverpflichtung und Verbindlichkeit** ist wesentlich für den Aufbau einer agilen Kultur. Die Entwickler:innen arbeiten als eine Einheit zusammen. Das bedeutet, dass sie sich gegenseitig vertrauen und getroffene Abmachungen einhalten. Wenn sie unsicher sind, fragen sie nach. Agile Teams erklären sich nur bereit, Aufgaben zu übernehmen, welche sie in einer Entwicklungsschleife bewältigen können.

Begleiter:innen legen Wert auf **Verbindlichkeit**.

Begleiter:innen verstärken das Engagement des Teams, wenn sie die Planungs-Treffen moderieren und als Ermöglicher:innen agieren. Sie schützen das Team vor ungeplanten Veränderungen während einer Entwicklungsschleife und wehren übermässigen Druck von Entwicklungshüter:innen ab.



Fokus

«Abkehr von der Ablenkungskultur»

Wir fokussieren uns auf wenige Dinge zu einem Zeitpunkt und auf gemeinsame Ziele. Dadurch arbeiten wir exzellent zusammen und liefern zeitnah wertvolle Ergebnisse.



Wie ermöglicht **Fokus**, dass Entwickler:innen agil sind?

Fokus halten ist eine der wichtigsten Fähigkeiten, die Entwickler:innen haben. **Fokus** bedeutet, dass Entwickler:innen sich auf die aktuell zu bearbeitende Aufgabe fokussieren. Agile Teams begrenzen die Anzahl aktiver Aufgaben.

Begleiter:innen legen Wert auf **Fokus**.

Begleiter:innen halten das Team an, die aktuellen Inhalte der Schleife im Fokus zu behalten. Sie ermutigen die Entwickler:innen, sich an der Team-Synchronisationen zu beteiligen und stellen sicher, dass diese bei der Ergebnisreflexion ihre Arbeitsergebnisse präsentieren.



Mut

«Entkoppelung von der Angst»

Wir haben den **Mut**, neue Wege zu gehen und an grossen Herausforderungen zu arbeiten. Dadurch sind wir nicht allein, fühlen uns unterstützt und haben mehr Ressourcen zur Verfügung.



Wie ermöglicht **Mut**, dass Entwickler:innen agil sind?

Der agile Wert **Mut** ist entscheidend für den Erfolg eines agilen Teams. Entwickler:innen müssen sich sicher genug fühlen, um Nein zu sagen, um Hilfe zu bitten und um neue Dinge auszuprobieren. Agile Teams müssen mutig genug sein, den Status Quo in Frage zu stellen, wenn er ihre Fähigkeit zum Erfolg behindert.

Begleiter:innen legen Wert auf **Mut**.

Begleiter:innen fördern den **Mut** des Teams, indem sie Sicherheit für Teammitglieder schaffen, um schwierige Gespräche zu führen – miteinander, mit der/dem Entwicklungshüter:in und mit Anspruchsgruppen. Begleiter:innen sind mutig, wenn es darum geht, Hindernisse zu beseitigen, die das Team ausbremsen. Begleiter:innen setzen sich auch gegenüber Anspruchsgruppen ein, um Änderungen oder Nebenprojekte während einer Entwicklungsschleife zu verhindern. Wenn sich die Prioritäten zwischen Entwicklungsschleifen verschieben, helfen sie den Entwickler:innen diese anzupassen.



Offenheit

«All-Parteilichkeit: Ziel, dass alle gewinnen können!»

Wir sind uns einig, offen mit allen Belangen unserer Arbeit und den damit verbundenen Herausforderungen umzugehen. Dadurch können wir Probleme ansprechen, adressieren und lösen.



Wie ermöglicht **Offenheit**, dass Entwickler:innen agil sind?

Entwickler:innen suchen ständig nach neuen Ideen und Möglichkeiten zu lernen. Agile Teams sind auch ehrlich, wenn sie Hilfe brauchen. In der Zusammenarbeit sprechen wir Stärken und Schwächen an und stehen zu diesen.

Begleiter:innen legen Wert auf **Offenheit**.

Begleiter:innen fördern **Offenheit** in der Team-Synchronisation, wodurch das Team immer genau weiss, wie der Entwicklungsstand ist. Begleiter:innen fördern **Offenheit** in der Ergebnisreflexion, indem sie sicherstellen, dass das Feedback der Anspruchsgruppen konstruktiv ist. Begleiter:innen erinnern die Teams daran, dass es nachhaltiger und hilfreicher ist, frühzeitig von Entwicklungsschwierigkeiten zu erfahren. Auf die gleiche Weise fördern Begleiter:innen eine offene Umgebung in der Prozessreflexion, damit Teams von Entwicklungsschleife zu Entwicklungsschleife wachsen und sich entwickeln können.



Respekt

«Anerkennung für die Individualität und individuelle Situation»

Wir respektieren uns gegenseitig als fähige und eigenverantwortliche Individuen. Wir teilen unsere Erfolge und Misserfolge. Dadurch können wir uns gegenseitig unterstützen und voneinander lernen.



Wie ermöglicht **Respekt**, dass Entwickler:innen agil sind?

Entwickler:innen zeigen **Respekt** untereinander und gegenüber allen Beteiligten. Agile Teams wissen, dass ihre Stärke in der Zusammenarbeit liegt. Jeder leistet seinen Beitrag zur Fertigstellung der Entwicklungsschleife. Sie respektieren die Ideen der anderen, geben sich gegenseitig den Raum, auch mal einen schlechten Tag zu haben, und erkennen die Leistungen der anderen an.

Begleiter:innen legen Wert auf **Respekt**.

Begleiter:innen befähigen ihr Team im respektvollen Umgang untereinander. Sie helfen den Teams, sich während der Team-Synchronisation gegenseitig zuzuhören. Sie ermutigen Teams, ihre Schwierigkeiten und Erfolge zu teilen. Begleiter:innen weisen auf Momente starker Zusammenarbeit hin und erleichtern Gespräche über neue Ideen.

Agile Prinzipien

Beschreibung der agilen Prinzipien



Rhythmus halten



Offen für
Änderung sein



Selbstorganisation



Selbstreflexion



Folgedenken



Regelmässige
Resultate



Zusammenarbeit



Motivation halten



Fortschrittsdenken



Netzwerk bilden



Fokus halten



Qualität vor Quantität



Quellenangaben

Prinzipien

Mit Scrum sinnvoll Führen
(sinnvoll-fuehren.com)

Scrum in der Schule
(tommittelbach.org)

Übersicht Agile Prinzipien I

Beschreibung der agilen Prinzipien



Rhythmus halten



**Offen für
Änderungen sein**



**Selbst-
organisation**



Selbstreflexion



Folgedenken



**Regelmässige
Resultate**

Übersicht Agile Prinzipien I

Beschreibung der agilen Prinzipien



Übersicht Agile Prinzipien II

Beschreibung der agilen Prinzipien



**Fortschritts-
denken**



Netzwerk bilden



Fokus halten



Zusammenarbeit



**Motivation
halten**



**Qualität vor
Quantität**

Übersicht Agile Prinzipien II

Beschreibung der agilen Prinzipien





Rhythmus halten

Agile Prozesse fördern nachhaltige Entwicklung. Die Beteiligten halten einen gleichmässigen Rhythmus während der Projektzeit.



Entwickler:innen arbeiten in festgelegten Zyklen und achten auf eine nachhaltige Arbeitsbelastung.

Begleiter:innen unterstützen das Team, den Rhythmus zu halten und sorgen für eine angemessene Pausen- und Belastungsgestaltung.



Offen für Änderung sein

Während unseren Entwicklungsprozessen bleiben wir offen für Änderungen und neue Vorschläge.



Entwickler:innen sind flexibel und passen ihre Arbeit bei neuen Erkenntnissen an.

Begleiter:innen fördern die Offenheit des Teams für Anpassungen und unterstützen den Prozess der kontinuierlichen Verbesserung.



Selbstorganisation

Die besten Entwicklungsprozesse, Transferprodukte und generalisierten Erkenntnisse entstehen durch selbstorganisierte Teams.



Entwickler:innen organisieren sich selbst und übernehmen Verantwortung für ihre Aufgaben.

Begleiter:innen fördern die Selbstorganisation im Team und stellen sicher, dass die Rahmenbedingungen dafür gegeben sind.



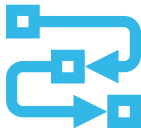
Selbstreflexion

In regelmässigen Abständen reflektiert das Team, wie die eigene (Zusammen-)Arbeit effektiver gestaltet werden kann, und passt ihr Verhalten und Vorgehen entsprechend an.



Entwickler:innen reflektieren kontinuierlich ihre Arbeit und suchen nach Verbesserungsmöglichkeiten.

Begleiter:innen leiten Reflexionsprozesse und unterstützen das Team dabei, aus den Erkenntnissen konkrete Massnahmen abzuleiten.



Folgedenken

Höchste Priorität ist es, die bestmögliche Lernprozessgestaltung für Lehrpersonen und Lernende zu entwickeln und anderen Schulen zu ermöglichen, den Weg der digitalen Transformation zu gehen.



Entwickler:innen konzentrieren sich auf nachhaltige und zukunftsfähige Lösungen.

Begleiter:innen helfen dem Team, langfristige Konsequenzen ihres Handelns zu erkennen und zu berücksichtigen.



Regelmässige Resultate

Wir liefern innerhalb weniger Wochen oder Monate regelmässig Unterrichtsgestaltungselemente und bevorzugen dabei kurze Zeitspannen.



Entwickler:innen streben danach, in kurzen Zyklen Ergebnisse zu liefern.

Begleiter:innen unterstützen das Team dabei, den Fokus auf kontinuierliche Lieferung von Ergebnissen zu halten.



Fortschrittsdenken

Transferierbare und adaptierbare Unterrichtsgestaltungselemente sind das Mass für den Projektfortschritt.



Entwickler:innen messen ihren Fortschritt an handfesten und adaptierbaren Ergebnissen.

Begleiter:innen helfen, den Fortschritt sichtbar zu machen und zu kommunizieren.



Netzwerk bilden

Das Netzwerk zwischen den Modellschulen und interessierten Schulen fördert die direkte und persönliche Kommunikation in der Entwicklung und Zusammenarbeit.



Entwickler:innen bauen ein Netzwerk auf und nutzen es für den Austausch und die Zusammenarbeit.

Begleiter:innen unterstützen den Aufbau und die Pflege des Netzwerks und fördern die Kommunikation innerhalb dessen.



Fokus halten

Ständiges Augenmerk auf Unterrichtsentwicklung und bestmögliche Lernprozessgestaltung verstärken die Agilität.



Entwickler:innen behalten den Fokus auf die Schleifenelemente und lassen sich nicht ablenken.

Begleiter:innen unterstützen das Team dabei, den Fokus nicht zu verlieren und Ablenkungen zu minimieren.



Zusammenarbeit

Entwicklungshüter:innen und Entwickler:innen arbeiten während des Projektes regelmäßig und häufig zusammen.



Entwickler:innen engagieren sich für eine enge Zusammenarbeit mit allen Beteiligten.

Begleiter:innen fördern die aktive und kontinuierliche Zusammenarbeit im Team und mit Anspruchsgruppen.



Motivation halten

Wir entwickeln Schule rund um motivierte Menschen. Wir geben ihnen das Umfeld und die Unterstützung, die sie benötigen.



Entwickler:innen halten ihre Motivation hoch und suchen aktiv nach Möglichkeiten zur Selbstverbesserung.

Begleiter:innen schaffen ein motivierendes Arbeitsumfeld und erkennen die Leistungen des Teams an.



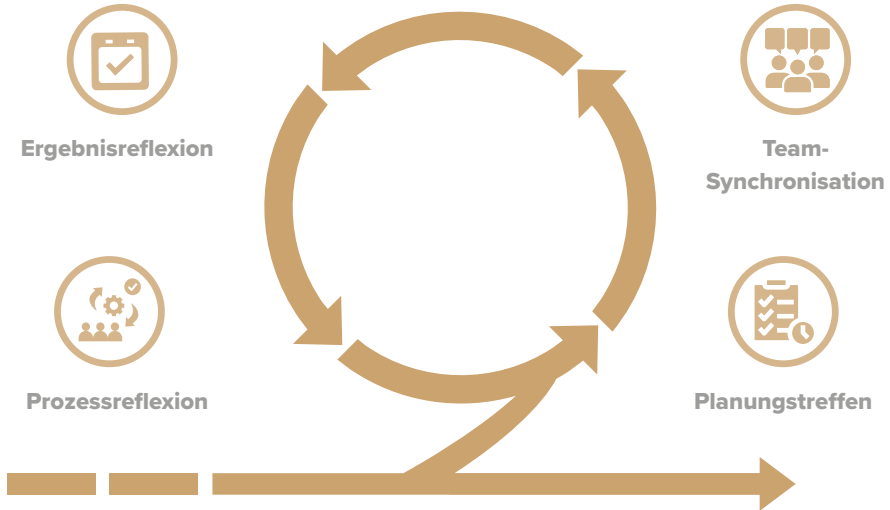
Qualität vor Quantität

Die Kunst, Qualität vor Quantität zu stellen, ist essenziell.



Entwickler:innen legen den Fokus auf hochwertige Arbeitsergebnisse statt auf die Menge.

Begleiter:innen unterstützen Qualitätsstandards und helfen dem Team, diese zu erreichen und zu halten.





Quellenangaben

Prozessgestaltung

Mit Scrum sinnvoll Führen
(sinnvoll-fuehren.com)

Scrum in der Schule
(tommittelbach.org)

Scrum in der Schule
(tommittelbach.org)

Schulen agil entwickeln – 42 Karten
für Schulleitungen (beltz.de)

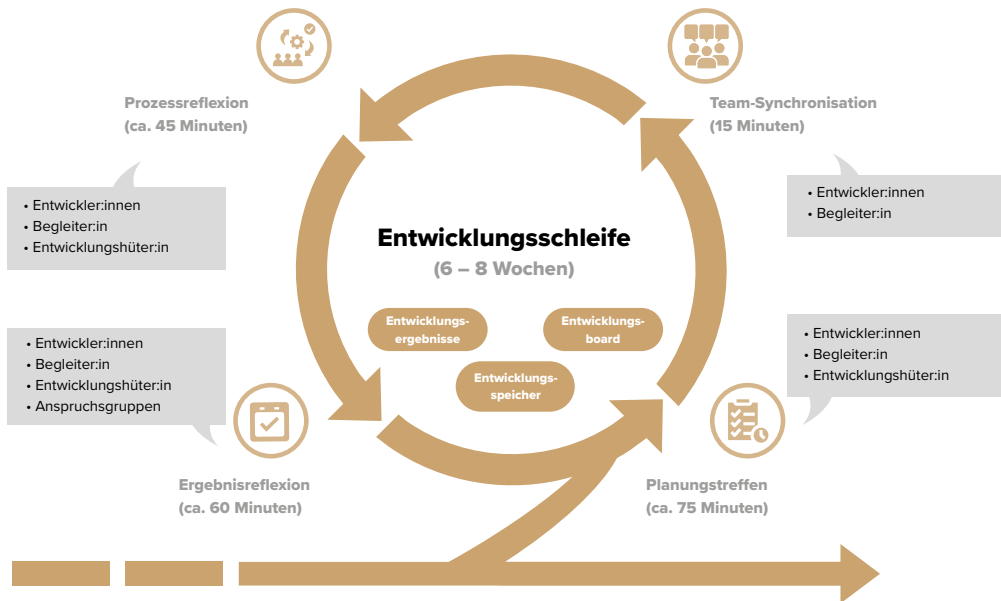
Variante I

Prozessgestaltung in der agilen Schulentwicklung



Variante II

Prozessgestaltung in der agilen Schulentwicklung





**Entwicklungs-
speicher**



Schleifenziel



**Entwicklungs-
ergebnis**



**Entwicklungs-
board**



Schleifenelement



Schleifen-Checkliste



Quellenangaben

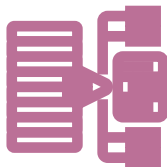
Prozessgestaltung

Mit Scrum sinnvoll Führen
(sinnvoll-fuehren.com)

Scrum in der Schule
(tommittelbach.org)

Scrum in der Schule
(tommittelbach.org)

Schulen agil entwickeln – 42 Karten
für Schulleitungen (beltz.de)



Entwicklungsspeicher



- Der Entwicklungsspeicher ist eine geordnete Liste von Schleifenelementen. Diese Schleifenelemente bestehen aus Entwicklungsbeschreibung, Akzeptanzkriterien und allenfalls passenden Aufgaben.
- Die Elemente sind bevorzugt in der aufgeführten Reihenfolge abzuarbeiten. Das heisst die geplanten Schleifenelemente müssen nach der Dringlichkeit geordnet werden.
- Der Entwicklungsspeicher ist ständig zu pflegen und ist die (einzige) Quelle für die Arbeit der Entwickler:innen, bzw. die Planung der nächsten Schleife.



Entwicklungsboard



- Das Entwicklungsboard ist eine Übersicht von und für die Entwickler:innen.
- Das Entwicklungsboard besteht aus dem Schleifenziel (wozu), einer Menge von Schleifenelementen (was), sowie Aufgaben für die Erreichung des Entwicklungsergebnisses (wie).
- Die Aufgaben sind so verständlich und detailliert beschrieben, dass sie auch andere Personen übernehmen könnten und Aussenstehende diese verstehen.
- Das Entwicklungsboard wird während der Entwicklungsschleife regelmässig aktualisiert, um den Fortschritt sichtbar zu machen oder neue Aufgaben aufzunehmen oder wegzulassen.
- Es ist so detailliert, dass bei der Team-Synchronisation der Fortschritt ersichtlich ist.



Schleifenziel



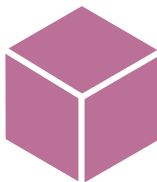
- Das Schleifenziel ist das übergeordnete Ziel für die aktuelle Entwicklungsschleife.
- Das Schleifenziel wird während dem Planungstreffen definiert und dann dem Entwicklungsboard hinzugefügt.
- Wenn während der Entwicklung durch die Entwickler:innen festgestellt wird, dass sich das Schleifenziel nicht, bzw. nur teilweise erreichen lässt, werden die Ziele für die nächste Entwicklungsschleife in ihrem Umfang angepasst.
- Auf dem Entwicklungsboard werden die Aufgaben stets aktuell gehalten und gemäss ihrem Arbeitsstatus in die entsprechende Spalte verschoben.



Schleifenelement



- Das Schleifenelement besteht aus einer Entwicklungsbeschreibung und den dazugehörigen Akzeptanzkriterien.
- Um die Vorstellungen und Wünsche der Betroffenen auszugestalten und abzugleichen, wird eine Entwicklungsbeschreibung gemeinsam erstellt. Dies sind kurze Beschreibungen der Eigenschaften eines Teilaspektes aus der Perspektive der Betroffenen / Anspruchsgruppen.
- Die Akzeptanzkriterien werden gemeinsam ausgehandelt und sorgen für ein vertieftes und gemeinsames Verständnis der zu erreichenden Ziele des Schleifenelementes. Sie definieren den zu erreichenden Endzustand. Akzeptanzkriterien sollten unabhängig überprüfbar und eindeutig beurteilbar sein (erfüllt oder nicht erfüllt).



Entwicklungsergebnis



- Ein Entwicklungsergebnis ist das fertiggestellte Teilergebnis.
- Am Ende jeder Entwicklungsschleife sind neue Entwicklungsergebnisse fertiggestellt. Das bedeutet, dass alle Anforderungen der Akzeptanzkriterien erfüllt sein müssen.
- Das Entwicklungsergebnis ist auf die Bedürfnisse der Schule ausgerichtet und dient dem Unterricht. Über eine weitere Verwendung im Gesamtprojekt entscheidet die/der Entwicklungshüter:in.
- Das Entwicklungsergebnis ist entweder einsatzbereit, wird in folgenden Schleifen weiterentwickelt oder allenfalls vom Entwicklerteam in Absprache mit dem/der Entwicklungshüter:in verworfen.



Schleifen-Checkliste



- Die Schleifen-Checkliste enthält Inhalte, Prozesselemente und Aufgaben, welche für alle Schleifen gelten.
- Eine Entwicklungsschleife ist abgeschlossen, wenn die Schleifen-Checkliste vom Entwicklerteam überprüft und für erfüllt erachtet wurde.
- Die Schleifen-Checkliste schafft Transparenz, indem sie allen ein gemeinsames Verständnis davon vermittelt, welche grundlegenden Anforderungen der Entwicklungsarbeit erfüllt wurden.
- Wenn bei einem einzelnen Schleifenelement Teile der Schleifen-Checkliste nicht erfüllt wurden, müssen diese Teile in einer nächsten Entwicklungsschleife nachgearbeitet werden.



Entwicklungsschleife



Ergebnisreflexion



Planungstreffen



Team-Synchronisation



Prozessreflexion



Quellenangaben

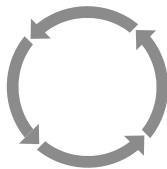
Anlässe

Mit Scrum sinnvoll Führen
(sinnvoll-fuehren.com)

Scrum in der Schule
(tommittelbach.org)

Der ultimative Scrumguide 2.0
(wibas.com)

Schulen agil entwickeln – 42 Karten
für Schulleitungen (beltz.de)



Entwicklungsschleife

Dauer: *6 bis 8 Wochen*

Personen: *Entwicklungshüter:in | Begleiter:in | Entwickler:innen | Anspruchsgruppen*



- Die Entwicklung besteht aus zeitlich definierten Entwicklungsschleifen und bleiben immer gleich lang. Eine Entwicklungsschleife wird durch den Schleifenwechsel, bestehend aus Ergebnisreflexion, Prozessreflexion und Planungstreffen, abgeschlossen.
- Die nächste Entwicklungsschleife startet direkt im Anschluss an den Schleifenwechsel. Besteht ein zeitliches Ressourcenproblem im Entwicklerteam, werden die Schleifenziele entsprechend angepasst.
- Das Entwicklungsziel der Schleife wird während der Dauer der Entwicklungsschleife nicht geändert. Eine Entwicklungsschleife kann nur durch die/den Entwicklungshüter:in abgebrochen werden und nur dann, wenn das Ziel obsolet wurde.
- Die Schleifenelemente werden am Schleifenwechsel gemeinsam ausgehandelt und im Verlaufe der Schleife nicht mehr verändert.



Planungstreffen

Dauer:	<i>ca. 75 Minuten</i>
Frequenz:	<i>6 bis 8 Wochen</i>
Personen:	<i>Entwicklungshüter:in Begleiter:in Entwickler:innen</i>



- Mit dem Planungstreffen startet die neue Entwicklungsschleife. Gemeinsam werden die neuen Schleifenelemente sowie das Schleifenziel ausgehandelt, welche zueinander in Bezug stehen müssen. Die/der Entwicklungshüter:in gibt thematische Impulse und wirkt beratend.
- Das Schleifenziel und die Schleifenelemente werden entsprechend den vorhandenen Ressourcen gesetzt und sollen innerhalb der Schleife erreichbar sein. Dies wird von den Teilnehmenden am Ende des Planungstreffens abgeschätzt. Bei wenig Zuversicht zur Zielerreichung diskutieren die Teilnehmenden mögliche Anpassungen.
- Die Schleifenelemente (Entwicklungsbeschreibung mit zugehörigen Akzeptanzkriterien) werden aus dem Entwicklungsspeicher in das Entwicklungsboard eingefügt und nach Priorität in der Bearbeitung geordnet.
- Die Entwickler:innen legen die Aufgaben fest, welche zum Erreichen der Schleifenelemente nötig sind. Die Aufgaben werden in Stichworten festgehalten und können einzelnen Entwickler:innen zugeordnet werden. In der Team-Synchronisation werden die Aufgaben thematisiert und allenfalls ergänzt.



Team-Synchronisation

Dauer:	<i>15 Minuten</i>
Frequenz:	<i>1- oder 2-wöchentlich</i>
Personen:	<i>Begleiter:in Entwickler:innen</i>



- Die Team-Synchronisation findet idealerweise im Stehen und in einem vordefinierten Rhythmus statt.
- Direkt im Anschluss sollte eine Arbeitsphase folgen. Ist dies nicht möglich, müssen die Entwickler:innen genügend Zeit für die Vor- und Nachbereitung einplanen. Eine alleinstehende Team-Synchronisation ist nicht empfehlenswert.
- Die Team-Synchronisation besteht aus einem kurzen Rückblick auf die erledigten Arbeiten und einem Ausblick auf die anstehenden Aufgaben. Dieser Austausch dauert maximal 15 Minuten. Weitere Absprachen, Demos und Klärungen offener Fragen sind Teil der Arbeitsphase und finden erst nach der Team-Synchronisation statt.
- Das Entwicklungsboard wird während der Team-Synchronisation aktualisiert und allenfalls mit weiteren Aufgaben ergänzt.



Ergebnisreflexion

Dauer: *ca. 60 Minuten*

Frequenz: *6 bis 8 Wochen*

Personen: *Entwicklungshüter:in | Begleiter:in | Entwickler:innen | Anspruchsgruppen*



- Die/der Begleiter:in leitet die Ergebnisreflexion. Anwesend sind die/der Entwicklungshüter:in, die Entwickler:innen, die/der Begleiter:in und bei Bedarf die Anspruchsgruppen.
- Die Ergebnisreflexion findet im Rahmen des Schleifenwechsels statt und gibt dem Entwicklerteam die Möglichkeit, die Entwicklungsergebnisse vorzustellen und Feedback einzuholen.
- Die Entwickler:innen stellen gemeinsam die bearbeiteten Schleifenelemente vor. Sie zeigen auch die unfertigen Produkte und holen Feedback ein.
- Die Anspruchsgruppen werden zu diesem Anlass eingeladen. Wird eine bestimmte Person/Gruppe zwingend benötigt, muss diese persönlich oder in Vertretung anwesend sein.



Prozessreflexion

Dauer:	<i>ca. 45 Minuten</i>
Frequenz:	<i>6 bis 8 Wochen</i>
Personen:	<i>Begleiter:in Entwickler:innen Entwicklungshüter:in</i>



- Die/der Begleiter:in führt durch die Prozessreflexion.
- Das Ziel der Prozessreflexion ist die Verbesserung des Entwicklungsprozesses und ist lösungsorientiert. Es wird besprochen, was in der Zusammenarbeit für zukünftige Entwicklungsschleifen verbessert werden könnte.
- Es gibt verschiedene Umsetzungsmethoden, wie die Prozessreflexion durchgeführt werden kann. Die Methode sollte auf die Bedürfnisse des Entwicklerteams angepasst ausgewählt werden.
- Aus der Prozessreflexion können Ziele zur Prozessentwicklung definiert werden, welche von allen getragen und von der/dem Begleiter:in in der Umsetzung angeleitet werden.
- In einem eingespielten Team ist nicht zwingend in jeder Entwicklungsschleife eine Prozessreflexion notwendig.



Entwicklerteam



Anspruchsgruppen



Begleiter:in



Entwicklungshüter:in



Quellenangaben

Rollen

Mit Scrum sinnvoll Führen
(sinnvoll-fuehren.com)

Scrum in der Schule
(tommittelbach.org)

Der ultimative Scrumguide 2.0
(wibas.com)

Schulen agil entwickeln – 42 Karten
für Schulleitungen (beltz.de)

Rollen

in der agilen Schulentwicklung



Entwicklerteam



- Das Entwicklerteam bestimmt, wie das gemeinsam am Planungstreffen definierte Ziel umgesetzt wird.
- Die Entwickler:innen informieren die/den Begleiter:in im Rahmen in der Team-Synchronisation über den aktuellen Arbeitsstand.
- Die Entwickler:innen informieren die/den Entwicklungshüter:in im Rahmen der Ergebnisreflexion, welche Ziele in der gegebenen Zeit mit den zur Verfügung stehenden Ressourcen erreicht wurden.
- Das Entwicklerteam organisiert sich selbst, bildet eine Einheit und ist mitverantwortlich für die Entwicklungsergebnisse.



Begleiter:in



- Die/der Begleiter:in ist für den agilen Prozess und die einzelnen Prozessschritte verantwortlich.
- Sie/er löst oder vermeidet Hindernisse während der Entwicklungsschleife und sorgt für ungestörtes Arbeiten.
- Sie/er stellt sicher, dass alle im Entwicklungsteam verstehen, was zu tun ist und warum. Er/sie achtet darauf, dass im Entwicklungsteam alle zu Wort kommen.
- Die/der Begleiter stellt Schnittstellen zu Entwicklungshüter:innen und Anspruchsgruppen sicher.



Entwicklungshüter:in



- Die/der Entwicklungshüter:in hat die Übersicht über die Bedürfnisse und Interessen der Anspruchsgruppen. Sie/er steht mit den Anspruchsgruppen in Kontakt und sorgt dafür, dass das Entwicklungsteam über deren Vorstellungen, Anforderungen und Anmerkungen informiert sind.
- Sie/er wandelt die Anforderungen in klare Entwicklungsbeschreibungen und Fragestellungen zu Händen des Entwicklerteams um und bestimmt in Absprache mit der/dem Begleiter:in die Reihenfolge aufgrund ihrer Priorität.
- Die/der Entwicklungshüter:in ist die Ansprechperson für die Projekthinhalte und behält den Fortschritt des gesamten Projektes im Auge. Sie/er achtet auf die gemeinsame Vision und ist an deren Entwicklung beteiligt.
- Sie/er nimmt an Planungstreffen und der Ergebnisreflexion teil und ist dafür verantwortlich, dass die Kommunikation zwischen dem Entwicklungsteam und den Anspruchsgruppen funktioniert.



Anspruchsgruppen



- Anhand der Interessen, Fragestellungen und Bedürfnisse der Anspruchsgruppen entwickelt das Entwicklungsteam entsprechende Lösungen.
- Die Anspruchsgruppen können an der Ergebnisreflexion teilnehmen und werden über die Entwicklungsergebnisse ins Bild gesetzt.
- Die Anspruchsgruppen bringen sich über die/den Entwicklungshüter:in in den Entwicklungsprozess ein, falls sie dies für wichtig erachten.