

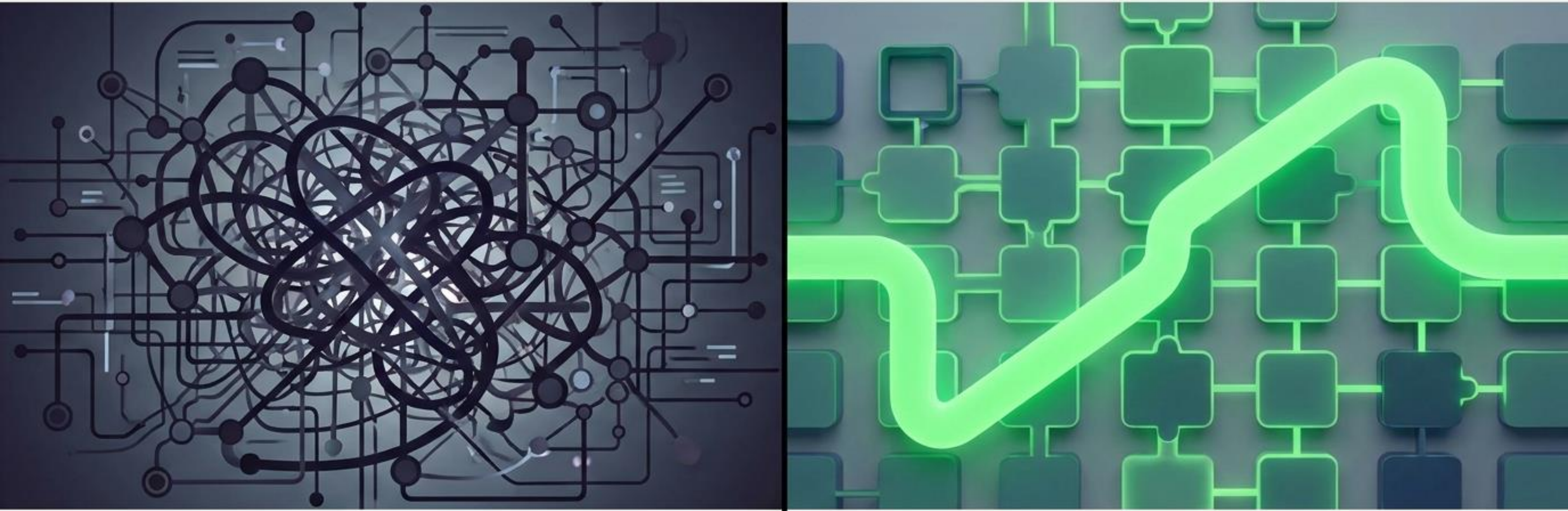


Agilität im Klassenzimmer: Das pädagogische Playbook

Von der Theorie zur Praxis: Wie Scrum und agile
Methoden selbstgesteuertes Lernen befeuern

Die Antwort auf Komplexität

„Die Fähigkeit, in einer unsicheren Welt flexibel, aktiv und eigeninitiativ zu agieren.“ (Wikipedia)



Agilität ist keine Methode, sondern ein pädagogisches Mindset.

Paradigmenwechsel: U-Boot vs. Delfin



Traditioneller Unterricht: Starre Langzeitpläne. Das Ergebnis wird erst am Ende sichtbar.

Agiler Unterricht: Kurze Zyklen (Sprints). Sichtbarkeit, regelmäßiges Feedback und schnelle Anpassung.

Die 5 Säulen der Agilität



Mindset:
Menschen und Interaktionen stehen über starren Prozessen.



Iteratives Vorgehen:
Arbeiten in kurzen Zyklen statt in starren Langzeitplänen.



Kanban-Prinzip:
Visualisierung des Workflows.
Leitsatz:
„Stop Starting – Start Finishing“.



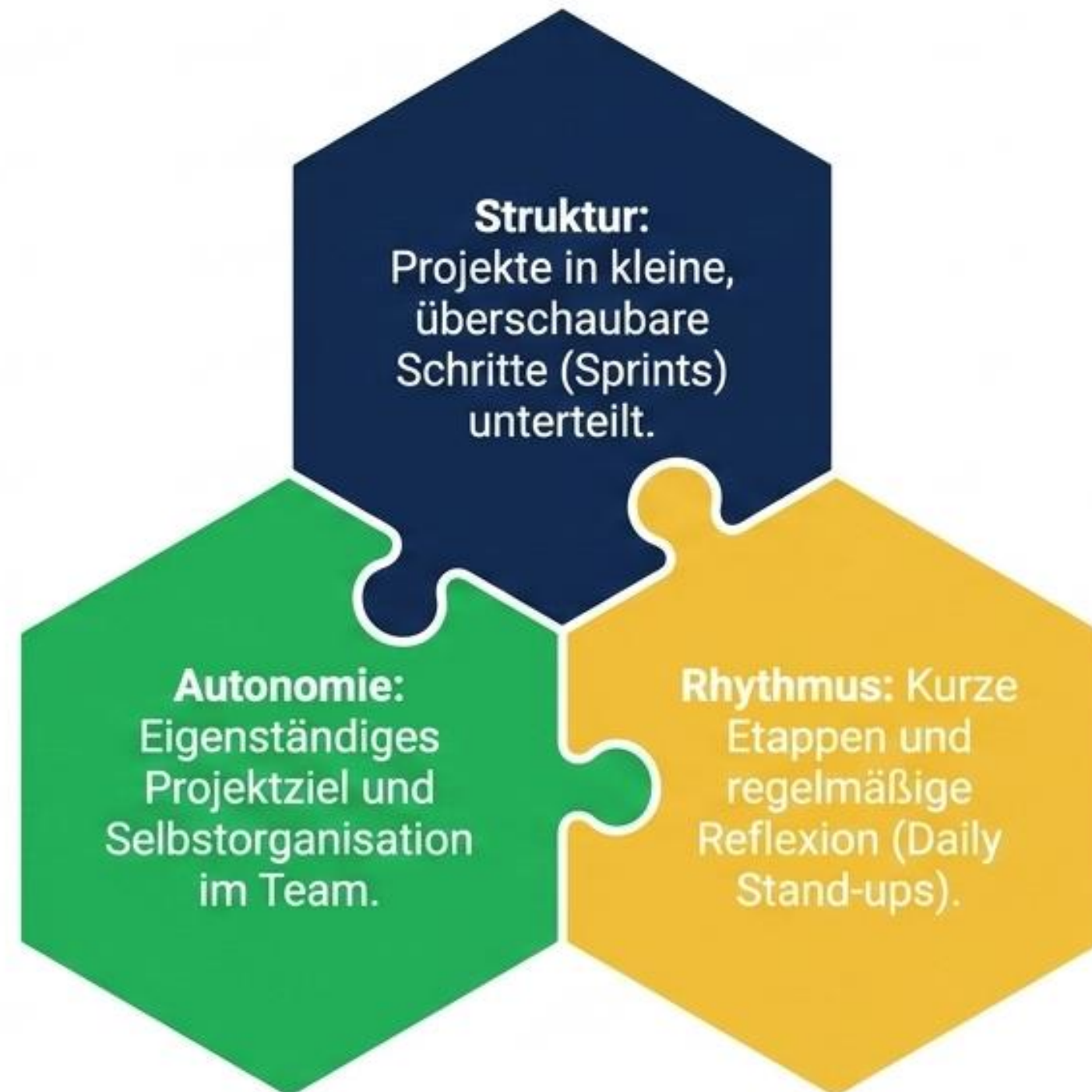
Pull-Prinzip:
Aufgaben werden aktiv „gezogen“, nicht passiv zugewiesen.



Reaktion auf Wandel: Pläne werden sofort angepasst, sobald neue Erkenntnisse vorliegen.

Scrum: Der Rahmen für Agilität im Unterricht

Scrum ist das Framework, das die agilen Prinzipien in eine direkt anwendbare Struktur übersetzt.



Vom passiven Konsum zur aktiven Aneignung

Push (Traditionell)

Aufgaben



Pull (Agil)

To Do

Doing

Done



Das Pull-Prinzip: Aufgaben werden nicht von der Lehrkraft auf die Schüler „gedrückt“. Das Team zieht sich selbstständig machbare Arbeitspakete aus einem gemeinsamen Pool.

Effekt: Steigerung von Autonomie, Transparenz und Motivation. Vermeidung von kognitiver Überlastung.

Transformation der Rollen



Die Lehrkraft

Traditionell:
Wissensvermittler &
Kontrollleur.

Scrum: Coach & Rahmengeber. Gibt die Aufgabenstellung vor und steht den Teams beratend zur Seite.



Die Schüler

Traditionell: Passive
Konsumenten &
Einzelkämpfer.

Scrum: Das Scrum-Team. Arbeiten selbstorganisiert am Lernprodukt und verteilen Aufgaben untereinander.



Die neue Instanz

Scrum: Der Scrum Captain. Ein Teammitglied, das den Kodex im Blick behält, den Prozess moderiert und bei Bedarf die Lehrkraft anfordert. (Kein Chef, sondern eine „dienende Führungskraft“, die das Team unterstützt und Hindernisse beseitigt)).

Die Werkzeuge: Sichtbarkeit schafft Klarheit



Aufgabenstellung

Der zentrale Arbeitsauftrag der Lehrkraft. Das übergeordnete Ziel, auf das alle Teams hinarbeiten.



Scrum Board

Das wichtigste Arbeitswerkzeug der Teams. Es visualisiert transparent alle Aufgaben, Verantwortlichkeiten und den aktuellen Fortschritt.



Lernprodukt

Das konkrete Ergebnis, das jedes Team im Rahmen eines Sprints eigenständig erarbeitet hat.

Der Rhythmus: Strukturierte Autonomie



1. Sprint-Planung

Teams leiten konkrete Aufgaben ab und schätzen den Aufwand.



2. Stand-up

Zu Beginn der Stunde: Kurze Besprechung des aktuellen Stands (Was habe ich getan? Was mache ich heute? Was blockiert mich?).



3. Sprint Review

Teams präsentieren der Lehrkraft die Ergebnisse (Lernprodukt) und erhalten inhaltliches Feedback.

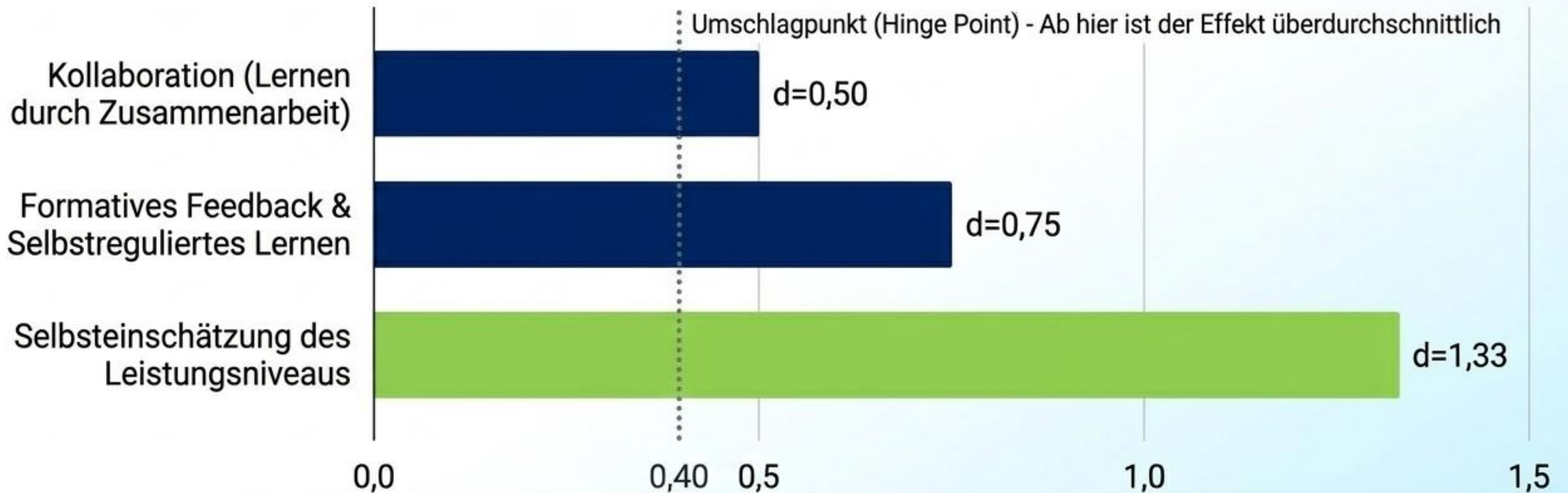


4. Sprint-Retrospektive

Teammitglieder reflektieren die Zusammenarbeit auf sozialer und prozessualer Ebene. Anpassungen für den nächsten Sprint werden leastert werden beschlossen.

Bildung auf wissenschaftlichem Fundament

Spitzenwerte nach Hattie (Effektstärken)



Key Insight: Agile Methoden wie Scrum zwingen Schüler durch regelmäßige Retrospektiven und Aufgaben-Schätzungen zur kontinuierlichen Selbsteinschätzung ($d=1,33$) – dem stärksten Hebel für Lernerfolg.

Die 4K-Kompetenzen als natürliches Nebenprodukt



Kreativität

Selbstgestaltung der Arbeit, originelle Ideen einbringen.



Kommunikation

Daily Stand-up fördert klaren Austausch, Einigung über Projektziele und -aufgaben.



Kollaboration

Teamarbeit, Stärken einbringen, Arbeit übernehmen.



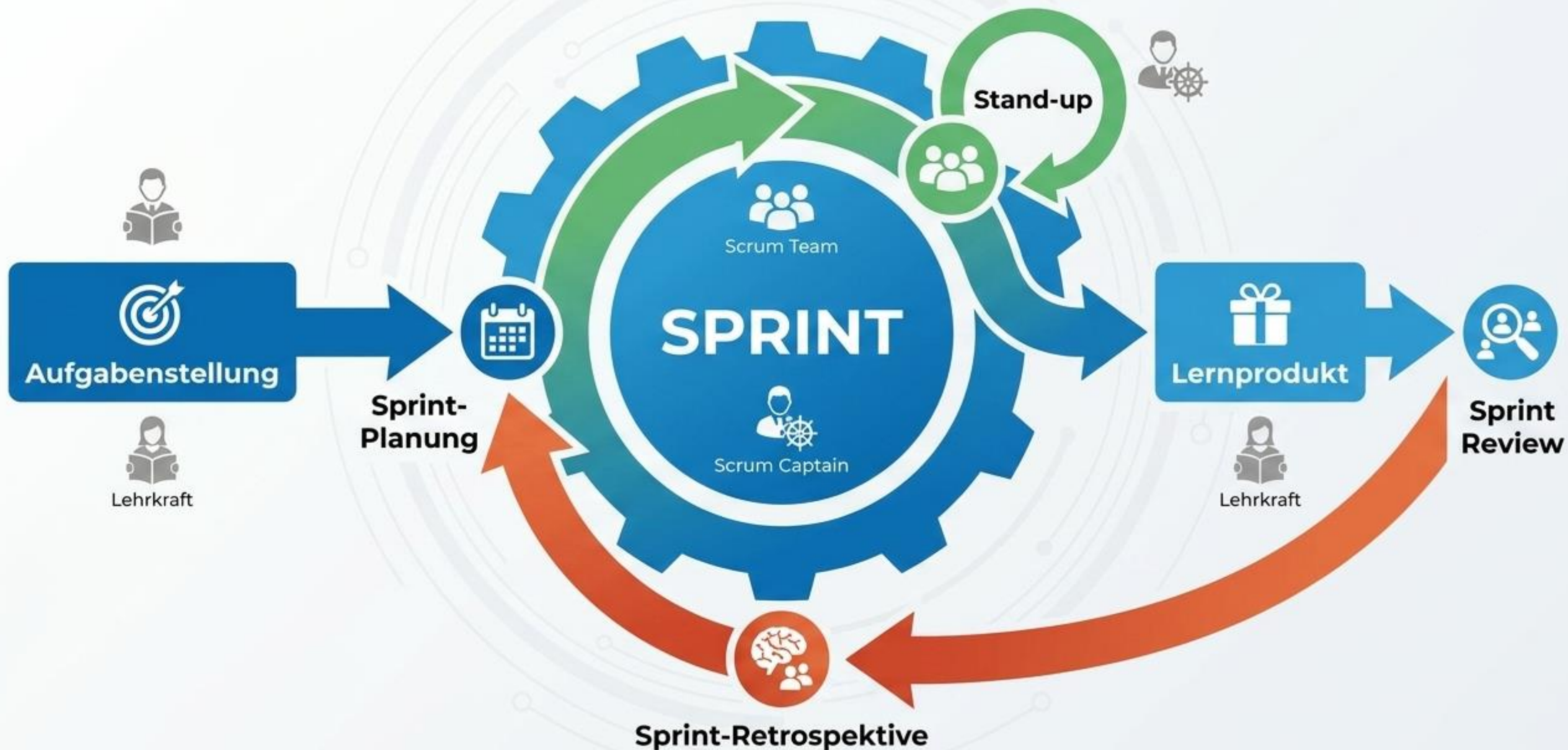
Kritisches Denken

Regelmäßige Reflexionen (Retrospektiven) schulen den kritischen Blick auf den eigenen Prozess

Die pädagogische Impact-Matrix

Agiles Element (Wie wir arbeiten)	4K-Kompetenz (Was gefördert wird)	Wissenschaftliche Evidenz (Warum es wirkt)
Sprint Planning & Ticket-Schätzung	Kritisches Denken	Selbsteinschätzung (d=1,33)
Daily Stand-up & Scrumboard	Kommunikation	Formatives Feedback (d=0,75)
Gemeinsames Lernprodukt	Kollaboration	Lernen durch Zusammenarbeit (d=0,50)

Das agile Unterrichts-Getriebe





„Als rasende Reporter und Medienteams möchten wir eine packende **Reportage** über die Ereignisse unserer Ballade verfassen und ein **interaktives Sprechendes Plakat** bauen. Dadurch soll unser Publikum bei der großen Abschluss-Präsentation die dramatische Geschichte durch Berühren und Höret berühren und Hören **hautnah** wie echte Augenzeugen miterleben können.“



Phase 1: Das Fundament

Rezeption der Ballade "Der Knabe im Moor" & Analyse eines Sachtextes zur Kunstform.

Phase 2: Die Methodik

Analysemethoden erproben und das Wirken literarischer Werkzeuge verstehen.

Phase 3: Die Schreibwerkstatt

Transformation der Ballade in strukturierte, packende Reportage-Skripte.

Phase 4: Die Agile Umsetzung

eduScrum: Teams wählen aus 4 Balladen und bauen das "Sprechende Plakat".

Kanban Board: Mechanik und Arbeitsfluss

To-Do (Arbeitsspeicher)

Alle anstehenden Tickets (Aufgaben).
Noch nicht begonnen.
Müssen prägnant formuliert sein.

In Bearbeitung

Sichtbarmachung des aktuellen Fokus. Hier gilt das Pull-Prinzip: Stop Starting – Start Finishing.

Review (Sprintziel)

Abgeschlossene Aufgaben werden präsentiert.
Entsprechen sie den Qualitätsansprüchen?

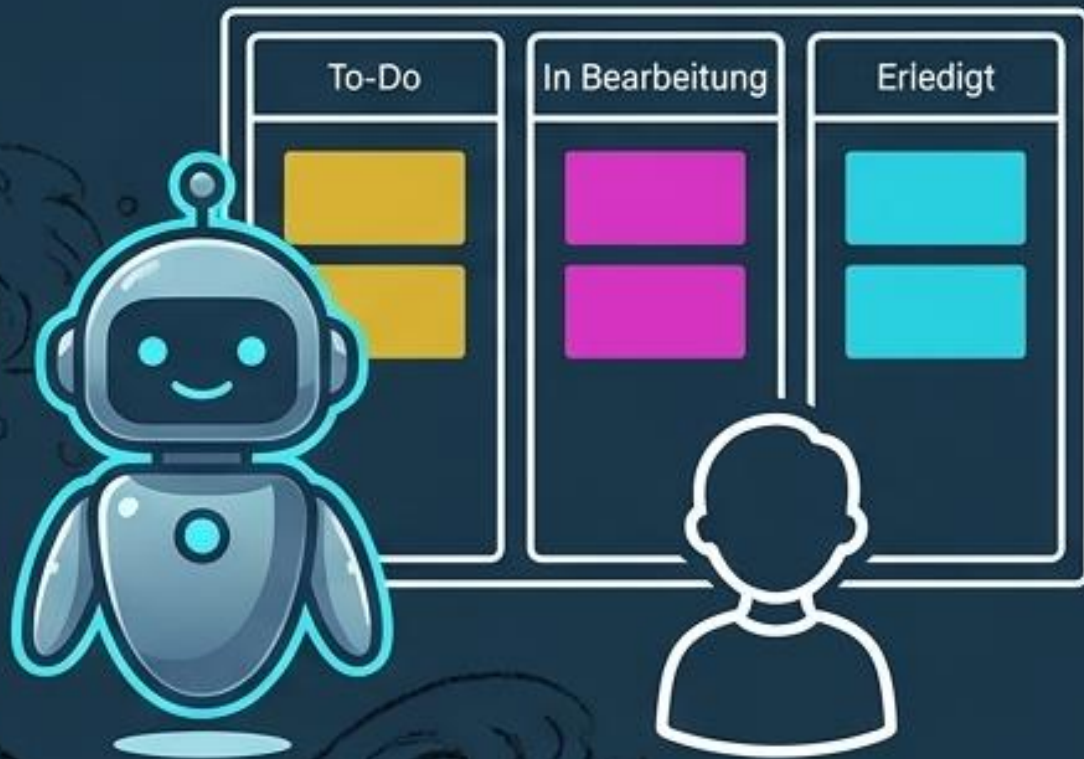
Erledigt

Bestanden!
Die zentrale, transparente Informationsquelle für den Projektfortschritt.

Ticket 8:
Scratch-
Projekt
aufsetzen



KI als Agile Coach (Reflexion & Prompting)



Rules 1: Interaktiver Lernbegleiter

Nutzung von KI (z.B. Telli) zur Formulierung präziser Tickets, zur Ideenfindung und als Scrum-Coach.

Rules 2: Aktive Mitarbeit bleibt zentral

KI ist Inspiration und Denkanstoß, kein Ersatz. Die eigene kreative Leistung muss im Endprodukt erkennbar bleiben.

Rules 3: Absolute Transparenz

Vollständige Dokumentation ist Pflicht! Alle Prompts müssen über die Download-Funktion gesichert und transparent dargelegt werden.

Das Sprechende Plakat (Synthese)

KLP Deutsch NRW (Inhalt)

- **Identifikation:** Lyrische, epische & dramatische Gestaltungsmittel in Balladen erkennen.
- **Transformation:** Literarischen Text produktiv in eine Reportage umwandeln.
- **Präsentation:** Gestaltender Vortrag durch gezielten Einsatz von Stimme (Audio).

Medienkompetenz NRW (Technik)

MKR 4.1/4.2:
Mediales Produkt adressatengerecht planen, gestalten und kombinieren.

MKR 6.1/6.3: Einfache Algorithmen in Scratch beschreiben und programmieren.

KMK-Strategie (Methodik)

4K-Modell:
Kooperation & kritisches Denken.

Agiles Arbeiten:
Komplexe Prozesse in Teilschritte (Tickets) zerlegen.

Reflexion: KI als Lernbegleiter & Evaluierung.

Der digitale Workspace: TaskCards



Alles an einem Ort: Die digitale Projektzentrale der Schüler. Hier finden sich alle vordefinierten Tickets: Von Phase 1 (Den Stoff knacken) über Phase 2 (Schreibwerkstatt) bis hin zum Plakatbau.



Ein sprechendes Plakat erstellen - TaskCards

Zeitgemäße Prüfungskultur



Nicht nur das Produkt zählt:
Die Leistung wird maßgeblich durch die Dokumentation des gesamten Lern- und Arbeitsprozesses nachgewiesen.

Systemische Transparenz:
Das Kanban-Planungsboard weist exakt nach, wer welche Aufgaben (Tickets) übernommen und erledigt hat.

Die 50%-Regel: Der Anteil der selbstständigen Erarbeitung muss bei mindestens der Hälfte der Aufgaben für jedes Teammitglied deutlich werden.

1. Organisation mit Plan: Das Kanban-Board

Schau dir deine erledigten Aufgaben (Tickets) auf dem Board noch einmal an.

Frage: Betrachte deine Arbeit mit dem Kanban-Board: Inwiefern hat dir die Aufteilung des Projekts in kleine ‚Tickets‘ geholfen, deine Aufgaben eigenständig zu bewältigen? Nenne ein konkretes Beispiel für ein Ticket, das du erfolgreich bearbeitet hast, und beschreibe, wie du dabei vorgegangen bist.

Mir hat es geholfen den Überblick zu behalten und immer zu wissen bis wann ich was fertig haben musste. Die konkreten Ziele haben glaube ich der ganzen Gruppe geholfen zügig aber trotzdem vernünftig die Aufgaben zu bearbeiten. Die kleinen Tickets haben mir außerdem genau gezeigt was ich zu tun hatte.

Beispiel: Bei Ticket 12 (Hauptteil 1) hat es mir geholfen das es genau ist sodass ich ziemlich genau wusste was ich schreiben musste, das Ticket aber trotzdem nicht zu kompliziert war. Vor allem bei dem schreiben der Reportage hat es mir geholfen das wir Einzelnt gearbeitet haben da ich mich dadurch nur auf mein Ticket konzentrieren musste. Durch all dies konnte ich z.B. Ticket 12 schnell, ordentlich und konzentriert bearbeiten.

2. Von der Ballade zur Reportage: Die Schreibwerkstatt

Du hast den alten Text einer Ballade in eine moderne Reportage verwandelt. Das ist eine große kreative Leistung.

Frage: Welcher Teil dieser Verwandlung war für dich am schwierigsten (z. B. das Erfinden der Interview-Fragen oder das Beschreiben der Stimmung mit allen Sinnen)? Wie hast du diese Schwierigkeit am Ende überwunden?

Ich fand es ziemlich schwierig sich die Atmosphäre vorzustellen. Deshalb habe ich mich etwas schwergetan passende hintergrundsgeräusche zu finden. Am Ende haben wir uns zusammen gesetzt und gemeinsam überlegt was es für passenderen hintergrundsgeräusche geben könnte. Das hat mir geholfen besser die Atmosphäre zu verstehen und sie ins Endergebnis ein zu bauen. (Ticket 27)

3. Mensch vs. Maschine: Der Einsatz von Hilfsmitteln

Wir haben im Projekt auch über den Einsatz von Künstlicher Intelligenz (KI) gesprochen.

Frage: Falls du eine KI (z.B. telli) genutzt hast: An welcher Stelle hat sie dir Zeit gespart und wo musstest du das Ergebnis stark überarbeiten, damit es wirklich zur Ballade passt? Wobei hat dir die KI Anregungen gegeben oder wo hat sie dir geholfen, die Methode oder den Inhalt zu verstehen?

(Falls du keine KI genutzt hast: Welcher Teil deines Projekts ist „typisch du“? Woran erkennt man, dass dieser Teil nur von dir stammen kann?)

Wir haben den SCRUM-Coach zum Überarbeiten von Ticket 6 genutzt.

Der SCRUM-Coach hat uns geholfen das Ticket zu präzisieren. (fertig, wenn)

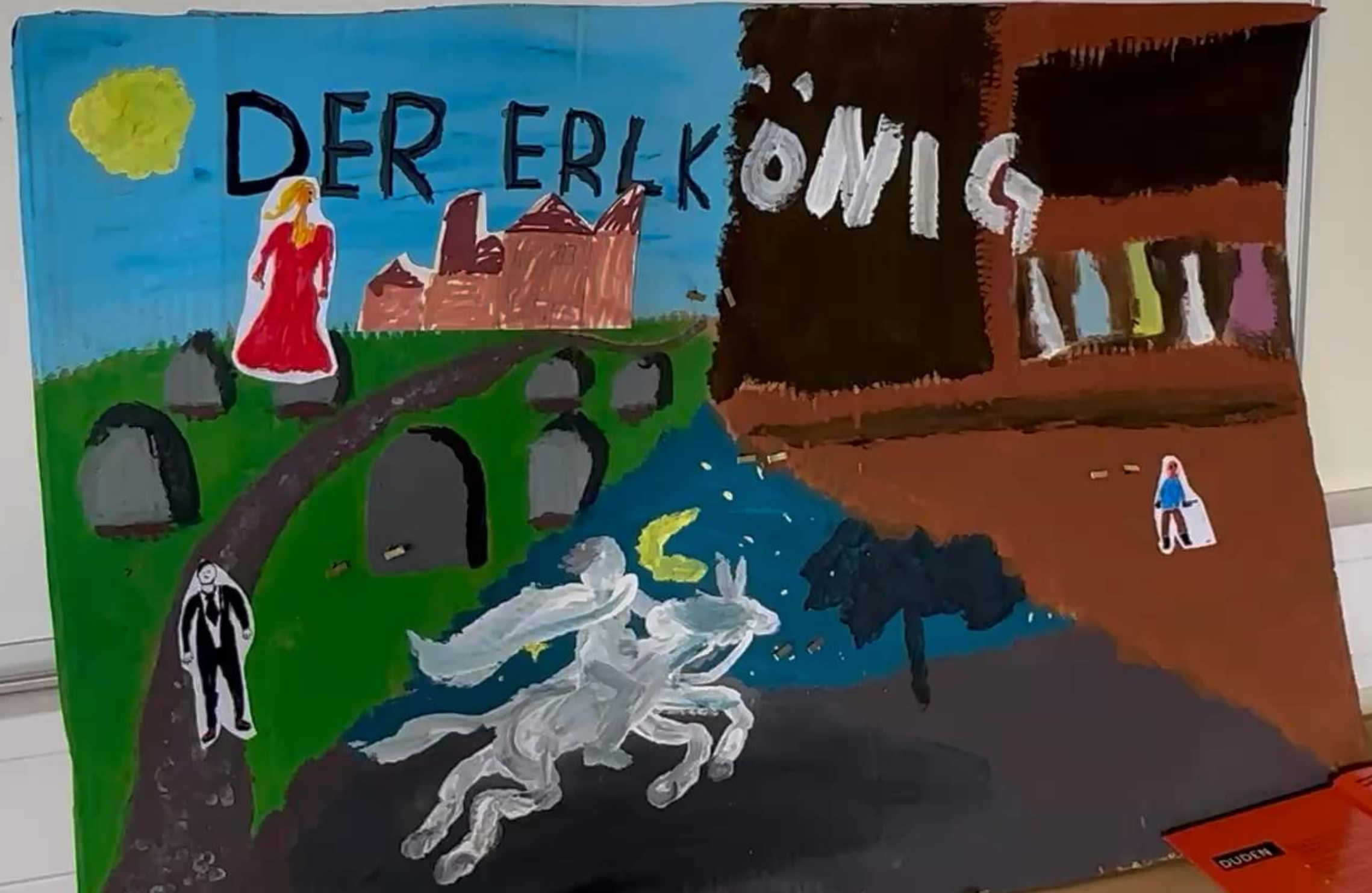
Wir haben den Teil mit dem "fertig, wenn" kaum überarbeitet nur die Begründungen haben wir weggelassen. Das hat Laura (hat das Ticket bearbeitet) geholfen da sie nun genauer wusste

was sie machen musste. Es hat zu einem besseren/genaueren Ergebnis geführt. Den Rest des

Feedbacks haben wir weggelassen da es ^{sich hauptsächlich} um positives Feedback und um die 5 Ereignisse

handelte.

Elias, Luis, Ayman



Fazit & Takeaways

Literatur wird greifbar:

Die klassische Ballade bleibt kein trockener Text, sondern transformiert sich zu einem immersiven, interaktiven Erlebnis.

Methodik wird zur Lebenskompetenz:

Durch **eduScrum** erlernen die Schüler agiles Projektmanagement, das sie auf die echte, digitale Arbeitswelt vorbereitet.

Lernen wird radikal kollaborativ:

Das **4K-Modell** wird gelebt. Niemand kann sich verstecken, jeder trägt messbar und transparent zum gemeinsamen Projekterfolg bei.



Vom Konzept zum Klassenzimmer

- ✓ Agilität verlagert die Verantwortung aktiv auf die Lernenden.
- ✓ Scrum liefert den sicheren Rahmen für diese Selbstorganisation.
- ✓ Wissenschaftliche Effektstärken (Hattie) und 4K-Kompetenzen werden systematisch gefördert.
- ✓ Die Lehrkraft transformiert vom Wissens-Spender zum Lern-Coach.



Entscheiden Sie sich für eine der auf der TaskCard abgebildeten Aufgaben:

