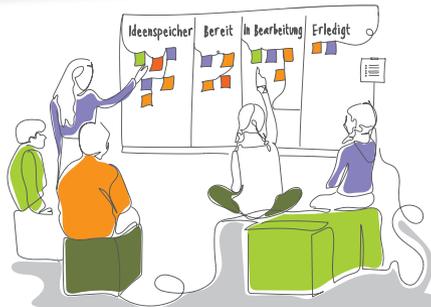


Christoph Frei • Frido Koch

Agiles Lernen an Schulen

43 Karten für den Unterrichtsalltag



creaholic IQES online

BELTZ

Leseprobe aus: Frei/Koch, Schulen agil entwickeln, GTIN 4019172200312

© 2021 Beltz Verlag, Weinheim Basel

<http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=4019172200312>

Inhalt

Warum dieses Kartenset?	6
- Agiles Lernen an Schulen	6
- Unterstützung für Lehrpersonen und Schüler*innen	7
- Vielfältige Einsatzmöglichkeiten der Karten	8
Hintergrund zu agilen Arbeitsweisen	9
- Entstehung von agilen Arbeitsweisen	9
- Agiles Arbeiten und Lernen	9
Einsatz des Kartensets	11
- Mögliche Startpunkte zur Nutzung des Kartensets	11
- Übersicht zu den verwendeten Karten	13
Weiterführendes Material	16
- Inspirations- und Vertiefungsquellen	16
- Onlinematerialien zum Kartenset	17
Ideen- und Feedbackgeber*innen	18
Portrait der Illustratorin und der Autoren	18

Agile Treffpunkte



- Wöchentliches Überblickstreffen
- Retrospektive – Grundidee
- Retrospektive – Beispiele
- Standort-Überprüfung
- Marktplatz
- Open Space
- Check-in | Check-out
- Treffpunkte evaluieren

Agile Werkzeuge



- Team Charta
- Ideen Board
- Herausforderung formulieren
- Sinn klären
- Aufgabensammlung
- Kanban Board – Grundidee
- Kanban Board – Wochenplan
- Definition von bereit | fertig
- Aufwand schätzen – Grundidee
- Aufwand schätzen – Planungspoker
- Priorisieren
- Heute habe ich gelernt
- Feedback geben und erhalten
- Peer-to-Peer Feedback

Agile Rollen



Begleiter*in
Themenhüter*in
Lernende

Agile Grundhaltungen



Gemeinsames Wachsen
Delegierte Entscheidungskompetenz
Konstruktive Feedbackkultur
Positive Fehlerkultur
Orientierung an einer Vision
In kurzen Zeitabschnitten planen und lernen
Lernen durch Ausprobieren
Visuelles Arbeiten

Agilität erleben



Ball Point Game
Marshmallow Challenge
Airbag für ein Ei
Stabspiel

Agile Treffpunkte



Wöchentliches Überblickstreffen

(Weekly Standup)

Arbeitsgruppen auf Ebene der Schüler*innen (Lerngruppen) und Teams auf Ebene der Lehrpersonen (Unterrichtsteams) führen wöchentlich eine kurze und knackige Inforunde zum aktuellen Stand der Unterrichts- oder Lernvorhaben durch. So bleiben das Lernen und die Lernprojekte auf Kurs, mögliche Hindernisse oder Probleme werden hier eingebracht und angegangen.



Anwendung: ständige Lerngruppen von Schüler*innen im Regelunterricht oder spezifische Arbeitsgruppen von Schüler*innen für Projektarbeiten und Projektwochen | regelmäßige Arbeitssitzungen oder Dienstbesprechungen von pädagogischen Teams, Unterrichtsteams, Fachteams oder Arbeitsgruppen aller Art

Dauer | Zeitpunkt: max.15 Min. | wöchentlich

Vorgehen: Jede*r Teilnehmende berichtet in kurzen Erläuterungen, immer mit Bezug auf das gemeinsame Ziel des Vorhabens,

- was sie*er in der vergangenen Woche **erreicht** hat (nicht: was getan wurde),
- was sie*er in der aktuellen Woche erreichen möchte,
- welche Hindernisse bei der Umsetzung der Ziele im Wege stehen könnten.

Das Treffen wird stehend vor dem passenden → Kanban Board durchgeführt. Der*die → Begleiter*in moderiert das Treffen. Werden Dinge genannt, welche aktuell an der Arbeit hindern – dies können organisatorische oder materielle Themen sein wie auch Spannungen in der Lerngruppe, im Unterrichtsteam oder mit Außenstehenden –, ist der*die Begleiter*in für die rasche Bearbeitung und Beseitigung verantwortlich.

Agile Werkzeuge



Team Charta

Die Team Charta wird mit den Schüler*innen wie auch im Unterrichtsteam als gemeinsame Basis erstellt, regelmäßig in Erinnerung gerufen und bei Bedarf angepasst. Dies hilft bei der Entwicklung und dem gemeinsamen Verständnis von Ziel und Zweck (Purpose) der Unterrichts- und Lernprozesse sowie bei der Integration neuer Gruppen- oder Teammitglieder.



Anwendung: In der Team Charta bekennen sich Mitglieder von Lerngruppen, Klassen- und Unterrichtsteams zu gemeinsam vereinbarten Leitlinien.

Vorgehen: In der Lerngruppe oder dem Unterrichtsteam wird eine großformatige Übersicht mit folgenden Bereichen erstellt und mit Haftnotizen gefüllt:

- **Ziele** der Lerngruppe oder des Unterrichtsteams im Vorhaben
- Unsere **Rollen und Fähigkeiten**
- Die **Werte**, wofür wir stehen
- **Regeln** zu Verhalten, Kommunikation, Entscheidungsfindung usw.
- Die Gründe, **warum** wir dieses konkrete Vorhaben angehen

Diese Bereiche können bei Bedarf erweitert werden, zum Beispiel mit »Individuelle Ziele | Stärken« oder »Potenziale | Risiken«.

Zum Start einer Zusammenarbeit wird die Team Charta erstellt, danach von allen Beteiligten unterschrieben und im Unterrichtsraum sichtbar gemacht. So kann diese später bei allfälligen Unstimmigkeiten als gemeinsame Basis hinzugezogen werden. Wenn sich die Gruppen- bzw. Teamzusammensetzung verändert, wird die Team Charta überarbeitet und angepasst.

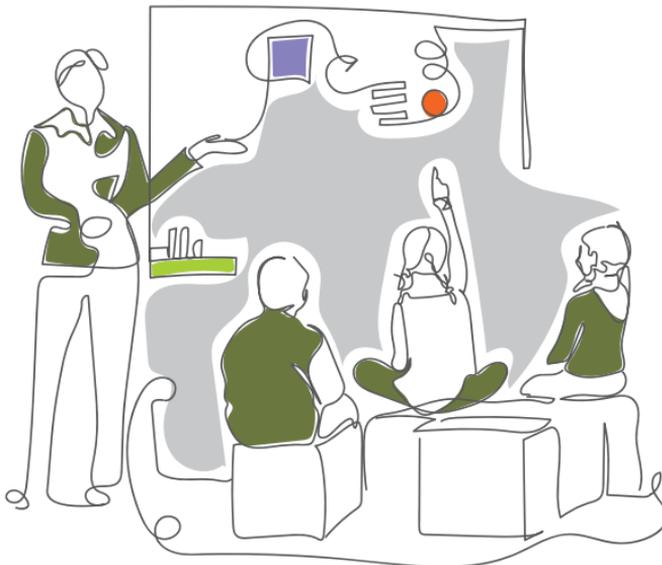
Agile Rollen



Begleiter*in

(Scrum Master)

Diese Rolle ist für eine agile Organisation des Lernens sehr wichtig, da sie auf verschiedenen Ebenen den Lernprozess begleitet, schützt und durch Führung von außen unterstützt. Von großer Wichtigkeit ist die Funktion als Coach der Lerngruppe. Durch diese Unterstützung entwickelt sich die Lerngruppe als Einheit und kann ungestört arbeiten.



Die Rolle Begleiter*in begünstigt folgende Punkte:

Gute Zusammenarbeit in der Lerngruppe und gemeinsames Wachsen: Der*die Begleiter*in unterstützt, indem er*sie als gemeinsame Basis der Zusammenarbeit eine → Team Charta erstellen lässt und deren Beachtung fördert. Das gemeinsame Wachsen fördert der*die Begleiter*in mit → Retrospektiven. Auch der gegenseitige Austausch wird unterstützt mit der Organisation von → Marktplatz und → Open Space Treffen.

Ungestörtes Arbeiten: Damit die Lerngruppen möglichst ohne Unterbrechungen fokussiert arbeiten können, beseitigt der*die Begleiter*in alle aufkommenden Hindernisse (z. B. durch Ansprechen im → wöchentlichen Überblickstreffen). Diese Hindernisse können inhaltliche Probleme, Spannungen in der Lerngruppe oder mit Außenstehenden bis hin zu privaten Irritationen sein.

Lerntreffpunkte: Der*die Begleiter*in sorgt dafür, dass alle Lerntreffpunkte ein klares Ziel und für alle Schüler*innen einen passenden Ablauf haben. Auch, dass alle Anwesenden zu Wort kommen und ein respektvoller und offener Umgang gepflegt wird.

Agile Grundhaltungen



Gemeinsames Wachsen

Agile Zusammenarbeit und gemeinsame Lernschleifen bringen Mehrwerte und optimieren die Lernprozesse an einer Schule. Gemeinsames Wachsen ist ein wesentlicher Bestandteil beim Lernen und beim Bewältigen der vielfältigen Herausforderungen der Zukunft.



Woran ist das gemeinsame Wachsen erkennbar?

- Die individuelle Entwicklung wird immer im Kontext vom gemeinsamen Wachsen als Lerngruppe oder als Unterrichtsteam gesehen.
- Kooperatives Lernen und gegenseitige Unterstützung sind gelebte Praxis an der Schule und verbindlich organisiert.
- Sowohl Schüler*innen als auch Lehrpersonen pflegen eine → konstruktive Feedbackkultur, bemühen sich immer wieder um Rückmeldungen und bieten dies anderen aktiv an.

Ideen zur Förderung dieser Grundhaltung:

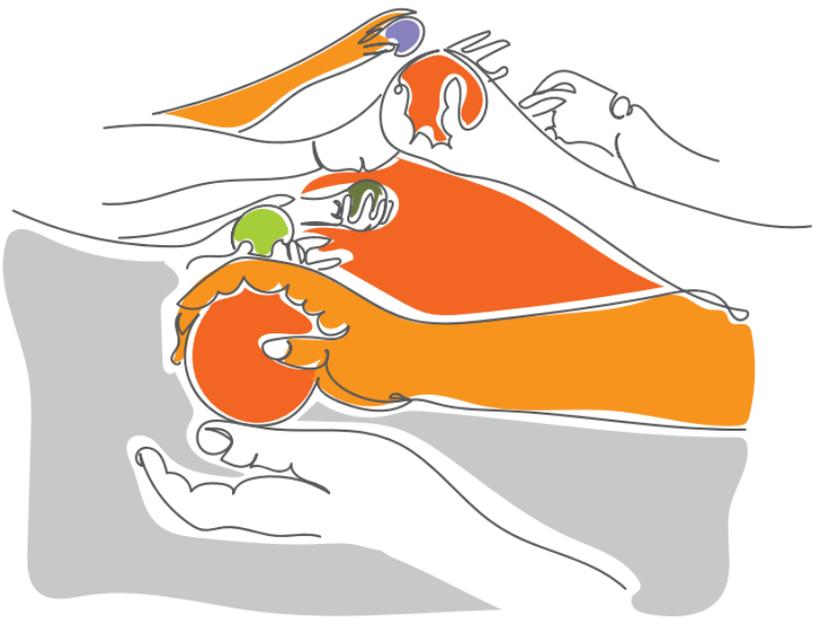
- Feste Lerngruppen an der Schule, in welchen die Schüler*innen ihr Lernen gemeinsam planen, durchführen und reflektieren.
- Fehler werden als Lernchancen erkannt (→ positive Fehlerkultur).
- Regelmäßige Zeitgefäße für den Austausch zu effizienter Lernorganisation und erfolgreichen Lernstrategien unter den Schüler*innen.
- Analoges oder digitaler Materialpool sowie offene Zeitgefäße wie → Open Space, in welchem Schüler*innen gute Lernmaterialien, hilfreiche Lernvideos oder interessante Lernnachweise teilen und sich gegenseitig bei der Vorbereitung und Gestaltung von Lernnachweisen, Prüfungen oder Klausuren unterstützen.

Agilität erleben



Ball Point Game

In diesem Gruppenspiel steht die gute Zusammenarbeit im Vordergrund: Die Vorteile von agilem, selbstorganisiertem Zusammenarbeiten sowie Planungs- und Evaluationsschleifen werden hier erlebbar gemacht.



Anwendung: Zusammenarbeitskultur bei Schüler*innen, Klassengeist fördern | geeignet für Gruppen von 4 bis 50 Personen

Ziel: Weitergabe einer möglichst großen Anzahl von Bällen (z. B. Tischtennisbälle) von Person zu Person durch die Gruppe, wobei *alle Teilnehmenden jeden Ball mit beiden Händen einmal berühren müssen*, bevor er in der Zielbox landet.

Vorgehen: Zwei bis vier Durchgänge von je 2 Minuten. Danach wird gezählt, wie viele Bälle sämtliche Hände passiert haben. Runtergefallene Bälle werden abgezogen. Zwischen den Durchgängen kann das Team während einer Minute in einer verkürzten → Retrospektive mögliche Anpassungen und Verbesserungen ihrer Zusammenarbeit besprechen.

Vor jedem Durchgang müssen die Teams schätzen, wie viele Bälle sie durchschleusen werden. Dies wird auf einem Flipchart in drei Spalten notiert und dann pro Durchgang aufdatiert: Schätzung | Fehler | Ergebnis.

Dauer: rund 20 bis 30 Min. einplanen

Mögliche Reflexionsfragen:

- Wie habt ihr eure Zusammenarbeit verändert? Was hat dies bewirkt?
- Habt ihr die Reflexionspausen für Lernschleifen genutzt?