



DIGITAL INSIGHTS: METHODEN ZUR AGILEN PROBLEMLÖSUNG

Marc Seegers & Martin Fricke





Agenda für den Tag

- Vorstellung der Methodiken und Darstellung der Stacey Matrix
- Gruppenarbeit: Erkundung einer Methode nach Wahl
- Vorstellung der Methoden aus der Gruppenarbeiten
- Diskussion über Nutzen der Methoden in den Kontexten: Unterricht, Leiten, Beraten





Vorstellung der Arbeitsformen / Begriffsklärung

- Kanban
- Scrum
- EduScrum
- Design Thinking
- Klassisches & Hybrides Projektmanagement



Kanban



Historie

Ursprung **Toyota, 1947**

Wortherkunft **Japanisch, heißt かんばん (看板) so viel wie „Karte“, „Tafel“**

Grundidee **Produktionsprozesssteuerung,
Visualisierung und Steuerung von Arbeit**

Anwendung **Softwareentwicklung, Projektmanagement, Teamkoordination**



Kanban



Prinzipien

VISUALISIERE die Arbeit



Manage den FLUSS (Work in progress)

Limitiere die PARALLELE ARBEIT

Mache REGELN explizit

Implementiere FEEDBACK-Schleifen

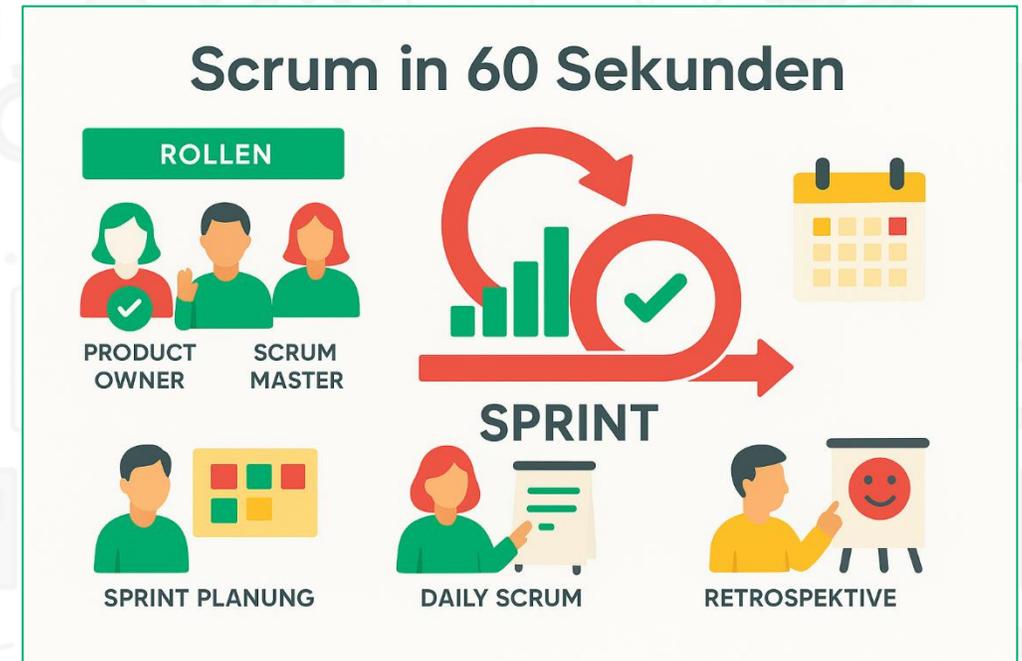
Strebe nach kontinuierlicher VERBESSERUNG



Scrum



- agiles **Framework**
- **komplexe Aufgaben** strukturiert, transparent und **im Team lösen**
- Es gibt
 - **klare Rollen** (z. B. Product Owner, Scrum Master, Team)
 - einfache Regeln
 - **Feste Artefakte**, z.B.: regelmäßige Meetings – sog. „Sprints“
- Fokus:
 - **gemeinsames** Lernen und Anpassen
 - arbeiten **in kurzen Etappen**
 - regelmäßiges **Reflektieren**
 - **flexible Anpassung** an Erkenntnisse





- agiles **Framework für den Bildungsbereich**
- komplexe Lernprozesse selbstorganisiert, kooperativ und strukturiert gestalten
- **klare Rollen** (z. B. Lehrkraft = Product Owner, Schüler*innen = Team, Facilitator = Lernhelfer)
- **einfache Regeln**
- **feste Artefakte**, z. B.: *Backlog, Sprint, Board, Definition of Done*
- **Fokus: Eigenverantwortung und kollaboratives Lernen**
 - lernen in kurzen Etappen („Sprints“)
 - regelmäßige Reflexion im Team
 - kontinuierliche Verbesserung
 - Motivation durch transparente Fortschrittsdokumentation

EduScrum

agiles Framework
für den Bildungsbereich

komplexe Lernprozesse
selbstorganisiert,
kooperativ und strukturiert
gestalten



einfache
Regeln

klare Rollen

feste Artefakte

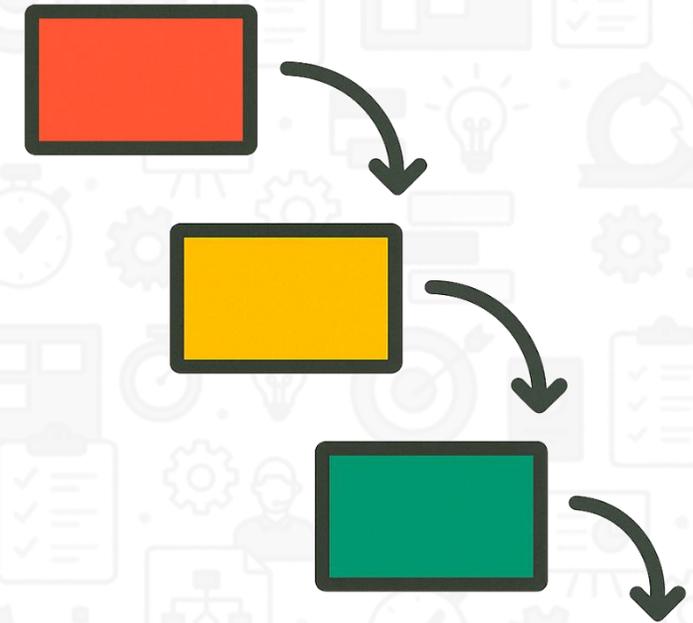
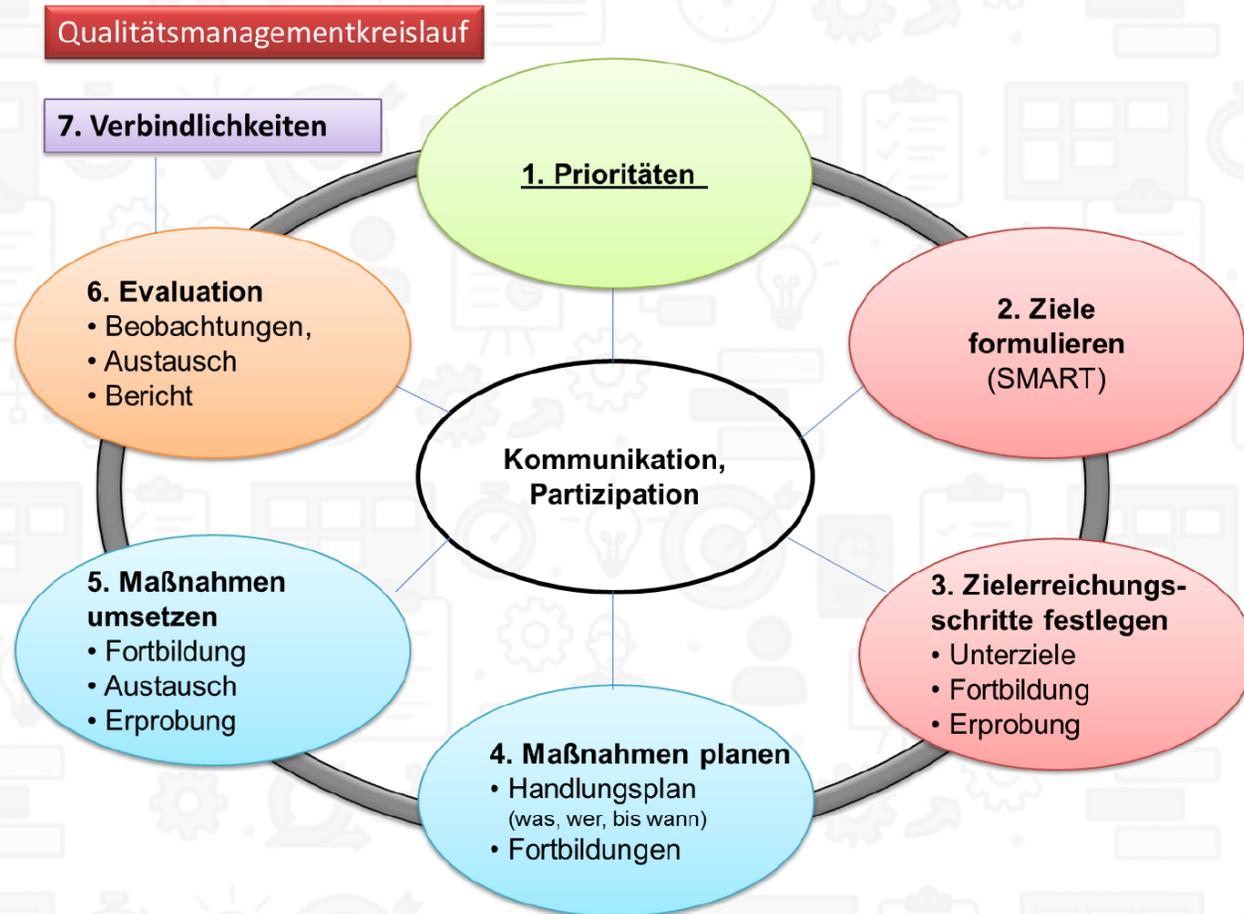


z.B. Lehrkraft = Product
Owner, Schüler*innen =
Team

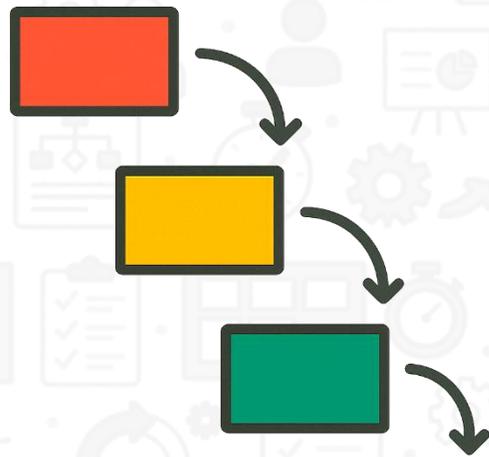
Fokus: Eigenverant-
wortung und
kollaboratives Lernen



Klassisches Projektmanagement



Hybrides Projektmanagement



Design Thinking



Historie

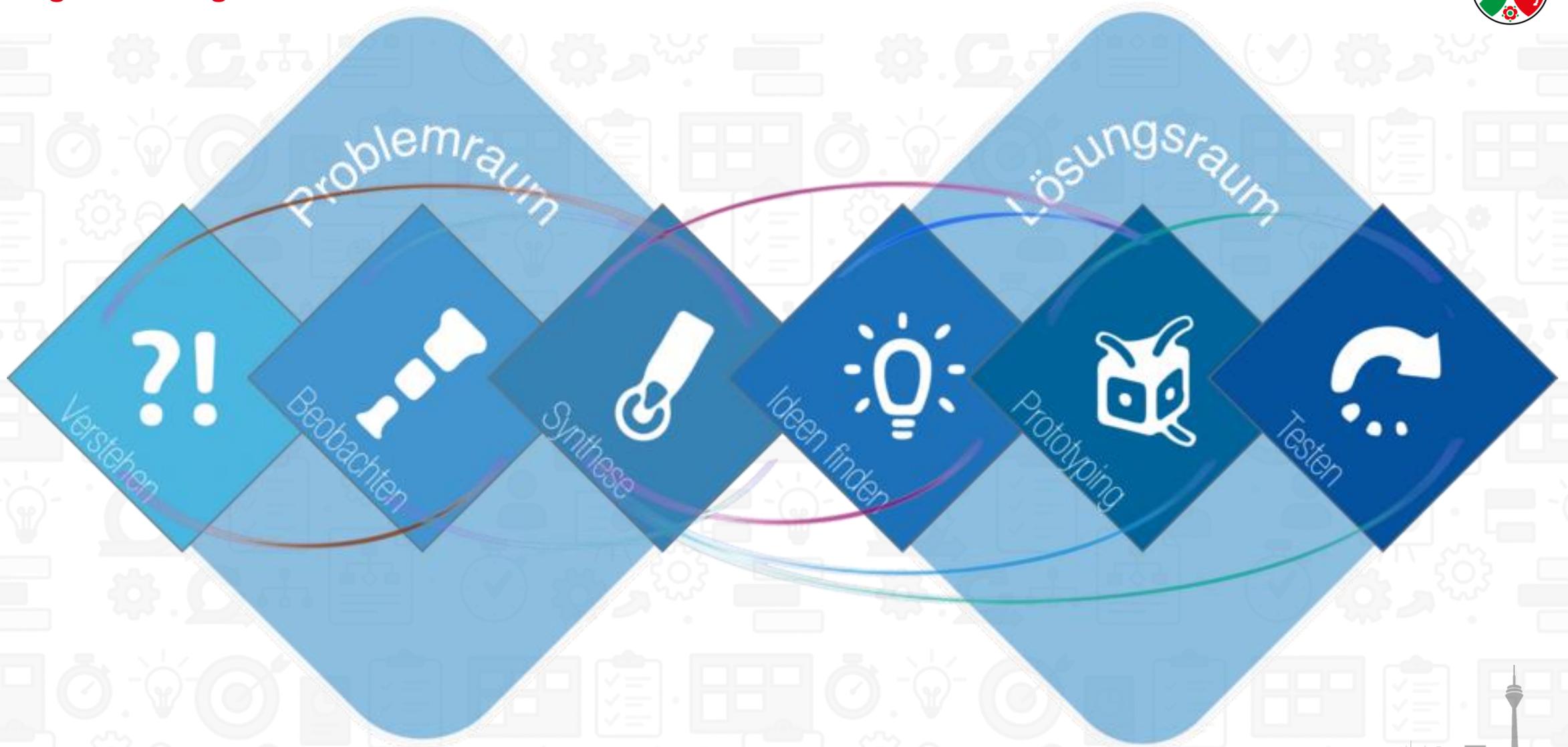
Ursprung **Stanford University um 2000**

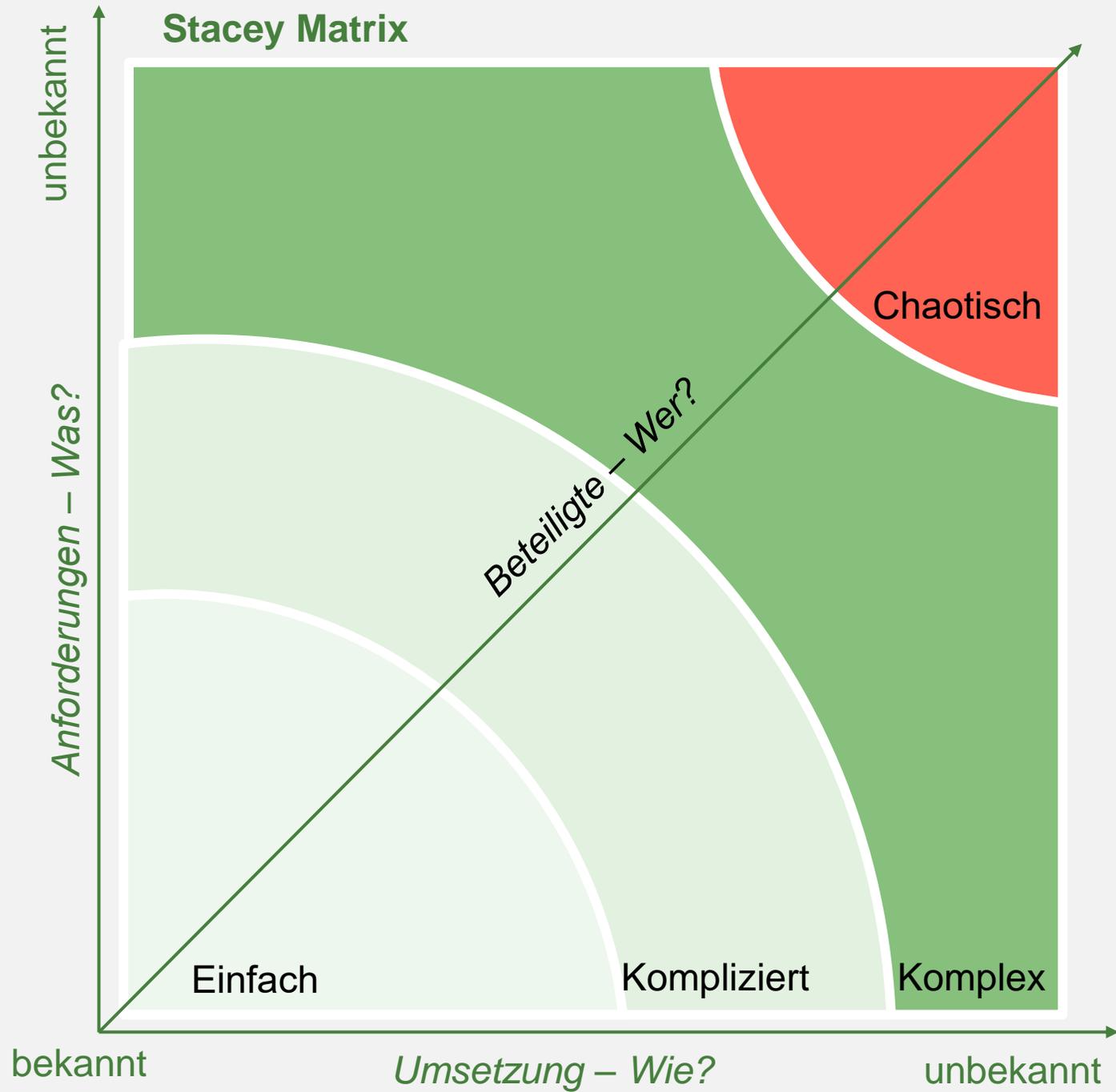
Grundidee **„How designers think“**

Anwendung **Designentwicklung, Problemlösung, Projektmanagement,
Innovations- und Kreativprozesse**



Design Thinking





Gruppenarbeit



1. Erarbeiten Sie ein Verständnis der Methode.
2. Kriterien
 - a. Tauglichkeit für den Unterricht,
 - b. für die Schulentwicklung
 - c. und die eigene Arbeit als Schulaufsicht
3. Verorten Sie die Methode in der Stacey-Matrix.
4. Bereiten Sie die Vorstellung Ihrer Methode für einen sog. "Elevator Pitch" vor.

Method Elevator Pitch
Sie fahren in einem Aufzug mit anderen Personen der Schulaufsicht und wollen diesen die Methode während der kurzen Fahrt in 2 Minuten näher bringen. (Es ist ein langsamer Aufzug in einem Behördenhochhaus ;-), der auch schonmal 2:30 min. bis zum Rooftop braucht.)

Gruppenarbeit Durchführung



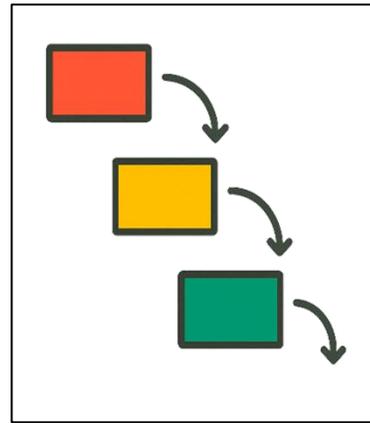
Zeit: ca. 45 Minuten



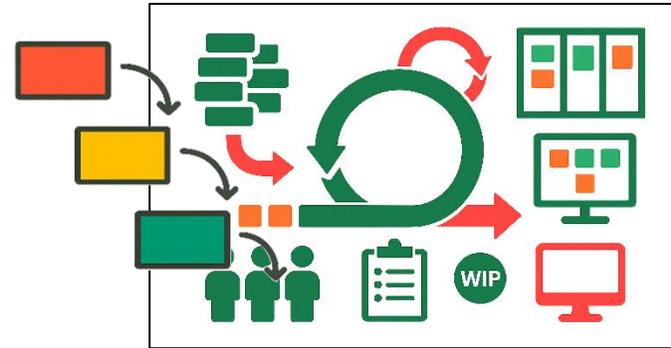


Vorstellung und Diskussion





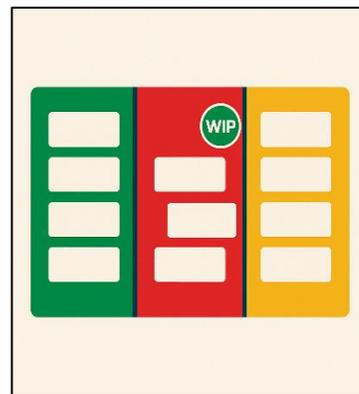
Klass. PM



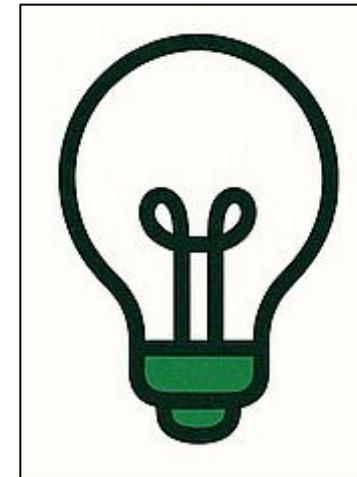
hybrides PM



EduScrum



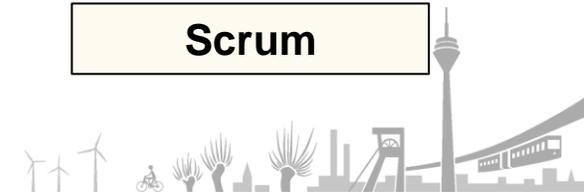
KANBAN



Design Thinking



Scrum

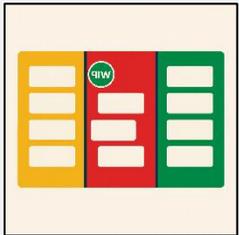




Scrum



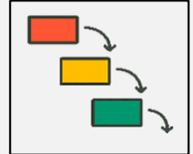
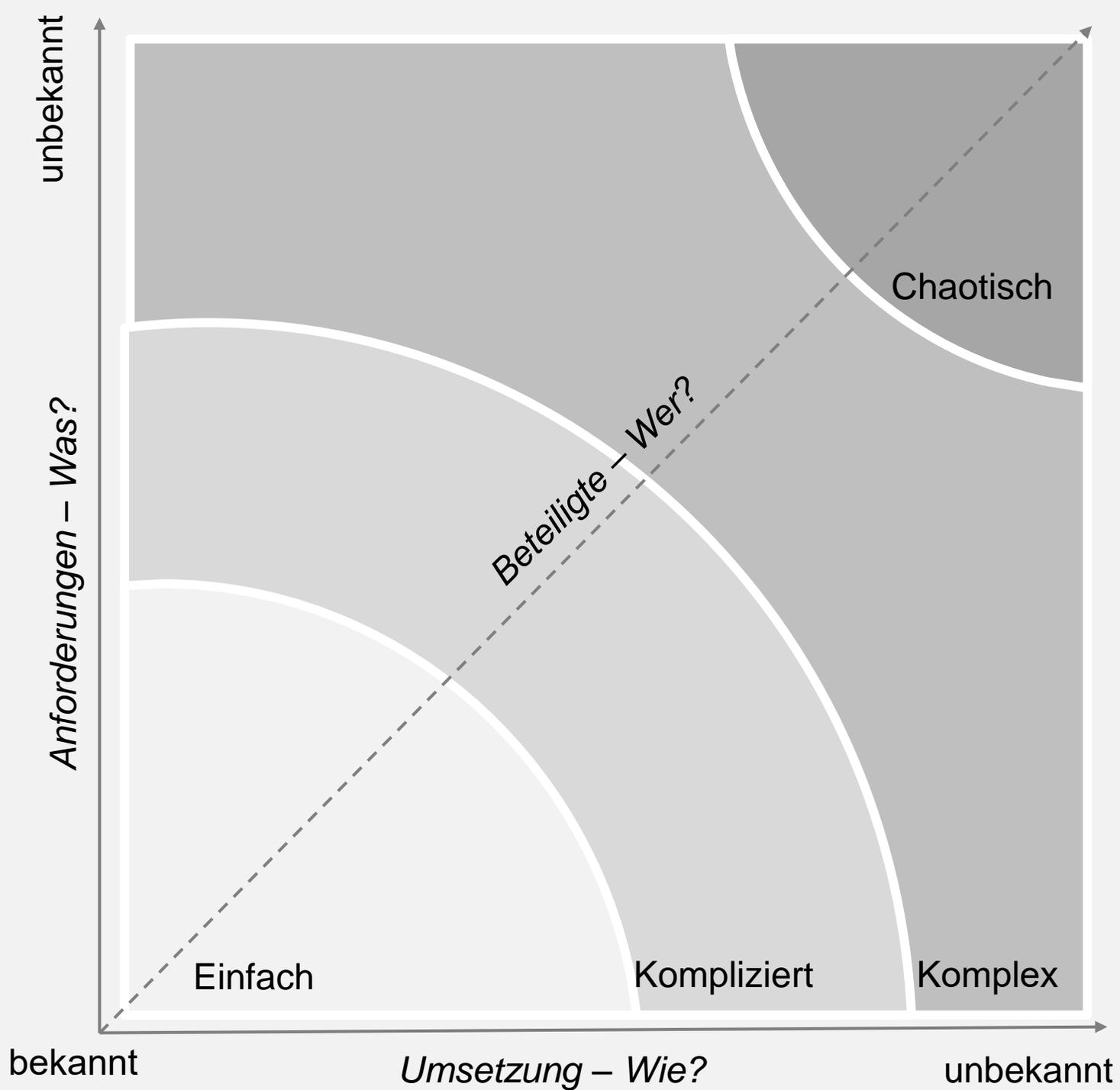
Design Thinking



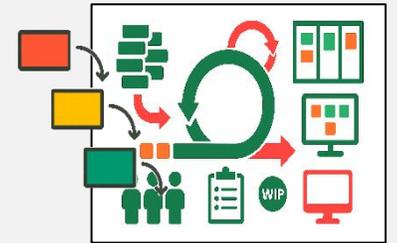
KANBAN



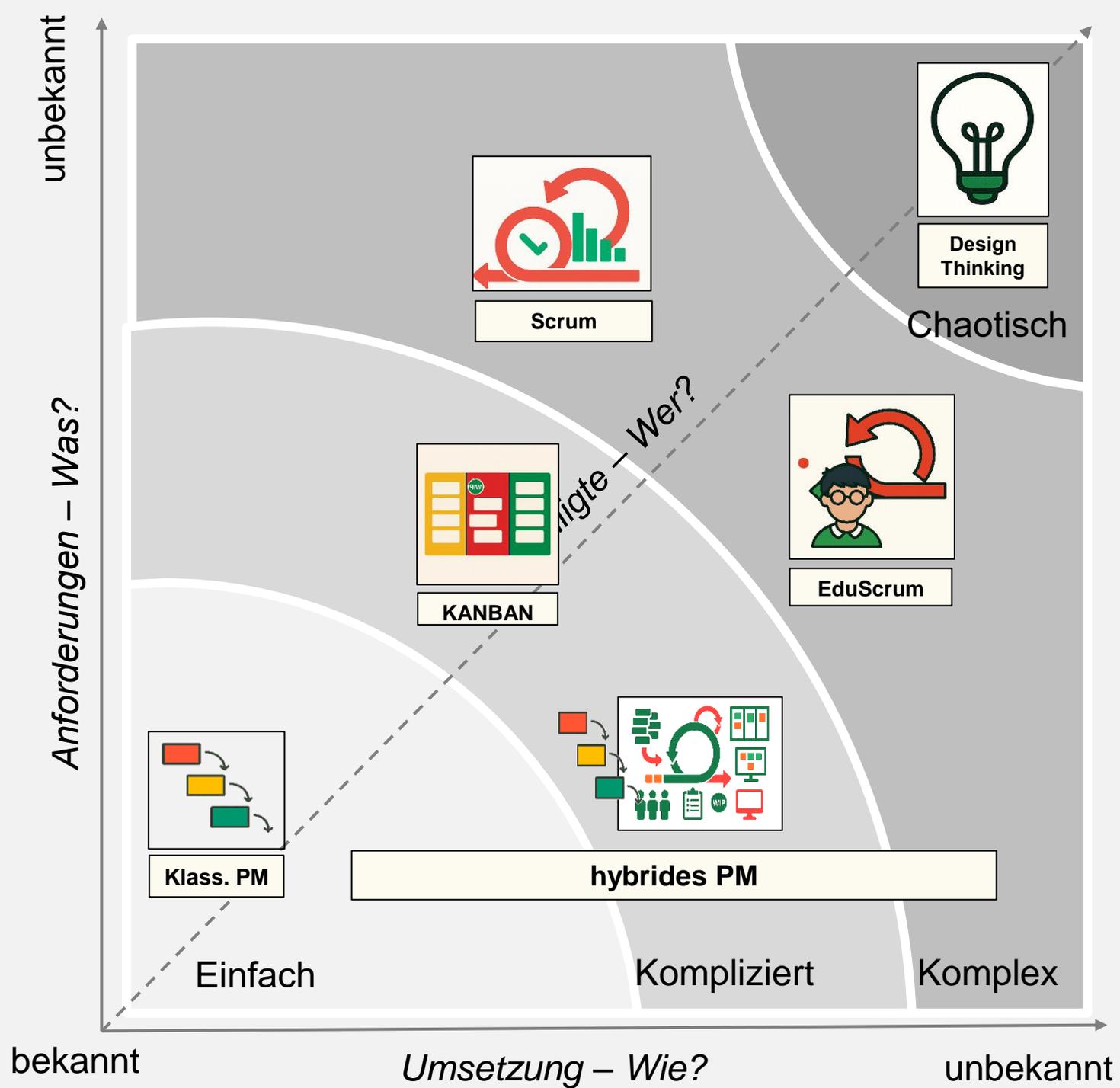
EduScrum



Klass. PM



hybrides PM



Diskussion





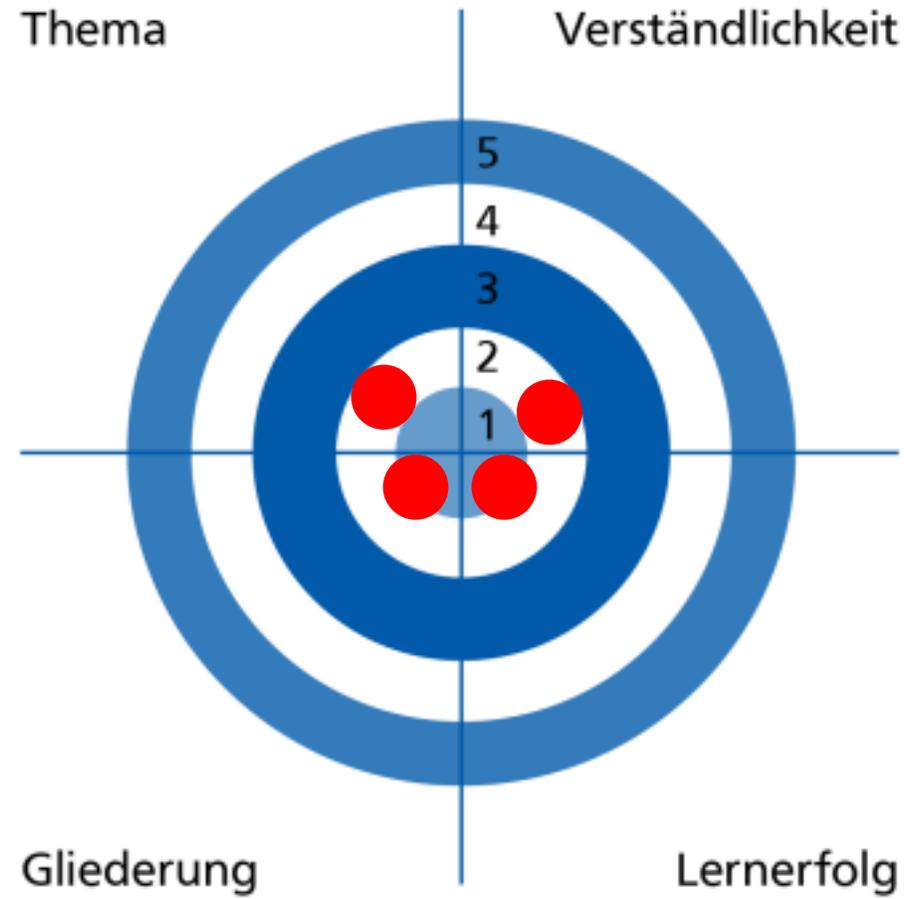
Tools

- TaskCards
- Wekan
- Notion
- Miro
- Conceptboard
- Asana
- Jira Confluence
- MS 365
- Trello
- Meistertask





Wie zufrieden bin ich mit:



Quellen



Grafik Kanban-Board: Jennifer Falco, CC BY 4.0, via Wikimedia Commons,
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Abstract_Kanban_Board.svg

Grafik Design Thinking: PowerlockeDurim, CC BY-SA 4.0, via Wikimedia Commons,
<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c0/Design-Thinking-Prozess.png>

