

Agiles Lernen — Eine Unterrichtseinheit zu “Fake News”

In Jahrgang 6 arbeiten Schülerinnen und Schüler als Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter einer fiktiven Mediaagentur an einer Werbe-Kampagne für Direktor Schlitzohr der 08/15 Schule.

“Das überzeugt mich so noch nicht!” - Feedback zum effektiven Zeitpunkt

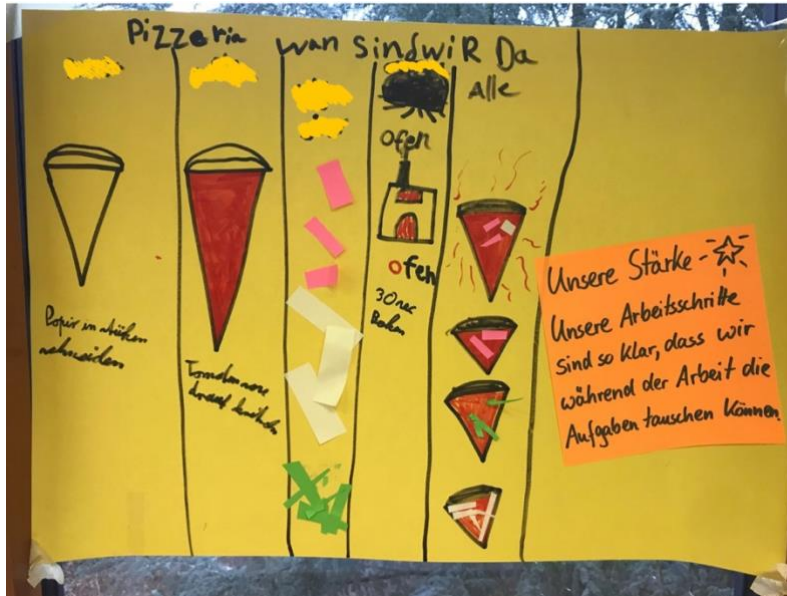
Die Korrektur einer Leistungskontrolle oder eines Lernproduktes bildet oft den Endpunkt einer Lerneinheit. Deshalb wird das Feedback, das über solch eine Korrektur erfolgt, oft kaum zur Kenntnis genommen. Wie kann das geändert werden? Wie kann das zeitaufwendige Feedback so erfolgen, dass es auch einen Effekt hat? Auch Peer-to-Peer-Feedback erfolgt oft erst am Ende der Erstellung eines Lernproduktes. Zu diesem Zeitpunkt ist auch dies leider wenig effektiv. Dies gilt sowohl für die Feedback-Gebenden, als auch für die Feedback-Nehmenden. Denn sie haben ihr eigenes Produkt dann schon fertig und können durch den Feedbackprozess neu gewonnene Erkenntnisse nicht mehr einbauen. Wie kann es besser gelingen, dass die Schülerinnen und Schüler voneinander lernen?

Agile Frameworks wie Scrum oder Kanban bieten mit der Idee des „inkrementellen“ Arbeitens einen Lösungsansatz. Statt lange am großen Endergebnis zu arbeiten, werden zügig Teillösungen erstellt und „befeedbackt“. Mehrere Überarbeitungsschleifen und die Präsentation von Teilergebnissen sind also von Anfang an Teil des Lernprozesses. Daneben stellen agile Frameworks gute Teamarbeit in den Fokus. Wir haben uns deshalb entschieden, Elemente von Kanban und Scrum in unserem Unterricht auszuprobieren.

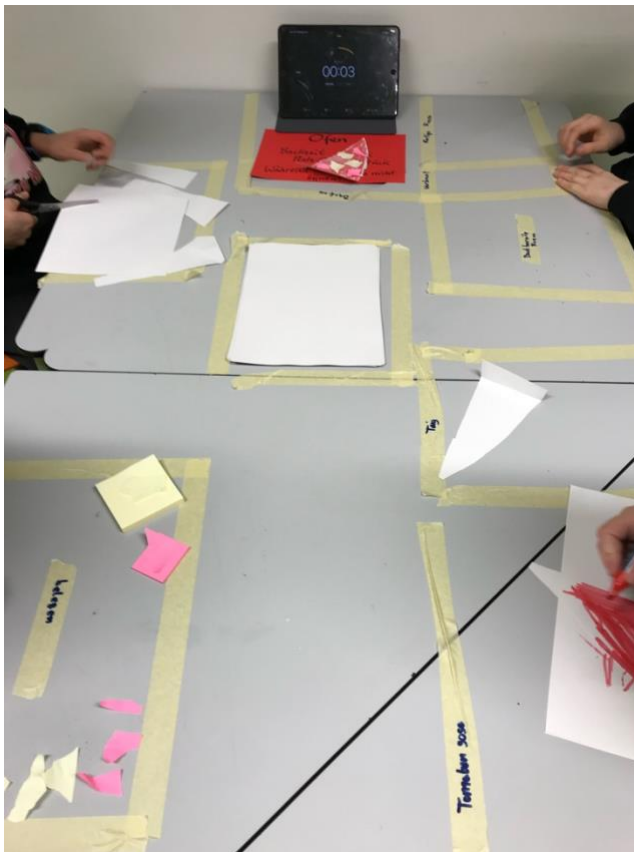
1. Learning by doing, aber mit expliziter Einführung

Bevor wir mit ersten „Sprints“, also Lerneinheiten mit Teilergebnissen, starten, wollten wir mit den Lernenden Prinzipien agiler Teamarbeit erfahren. Es gibt im Netz unzählige Spiele dazu, die sich teilweise auch Remote durchführen lassen. Wir entschieden uns für das [Star Wars Kartenspiel von Tom Mittelbach](#) und das oben beschriebene [Kanban-Pizza-Game von agile42](#) ([hier](#) auch in der Remote-Version auf deutsch). Das Prinzip der Spiele ist immer gleich, es geht darum, in mehreren Runden auf ein bestimmtes Ziel hin zusammen zu arbeiten. Die Bedingungen verändern sich von Runde zu Runde, so dass die Zusammenarbeit im Team immer intensiver wird und sich auf immer mehr Aspekte bezieht. Arbeitsteilung, verbale und nonverbale Kommunikation, Visualisierung und ein gemeinsamer Arbeitsrhythmus werden dabei ins Bewusstsein gerückt.

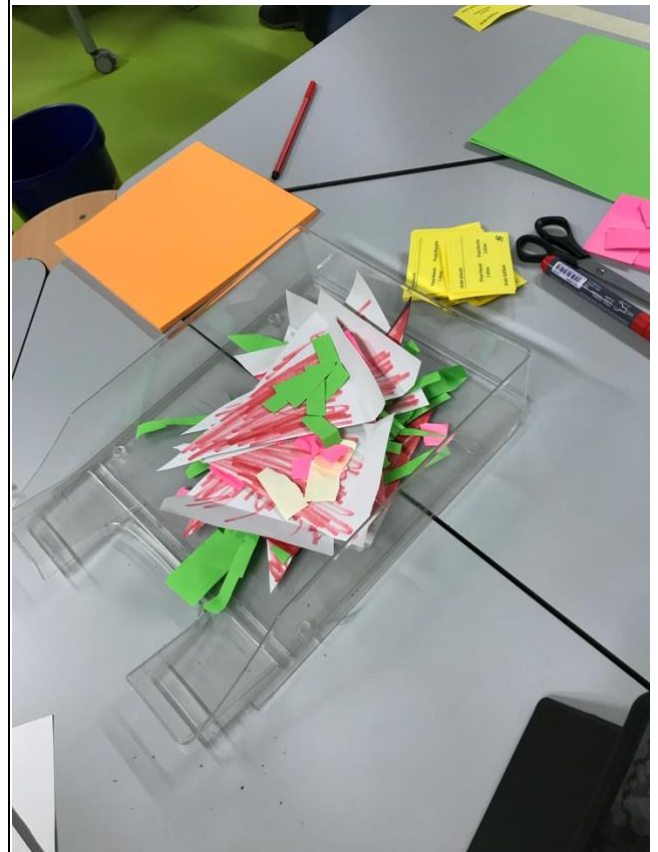
„Jeder Gruppentisch ist heute eine eigene Pizzeria.“ Aufgeregt versammeln sich die Schülerinnen und Schüler der sechsten Klasse an den Gruppentischen, eine andere Sitzordnung ist immer spannend. Nun bekommt auch noch jeder Tisch einen „Ofen“ in Form eines Tablets mit Timer. Schnell sind die Aufgaben verteilt und eine erste 3-minütige „Backrunde“ beginnt. In den nächsten Runden erhöht sich der Schwierigkeitsgrad: Der Tisch wird zoniert, es gibt ein zusätzliches Rezept und schließlich wird mit Bestellungen gearbeitet.



Schülerergebnis: Visualisierung des Prozessablaufs im Pizza-Game



Tisch mit visualisierten „Arbeitsstationen“ im Agile Pizza Game



Fertige Pizzen in den Sorten Rucola oder Käse-Schinken und Bestellzettel

2. „Die 08/15 Schule braucht höhere Anmeldezahlen!“ - Storytelling als Motivationsfunken

„Können wir mal wieder Pizzeria spielen?“ Die oben beschriebenen Spiele haben den meisten Schülerinnen und Schülern offensichtlich großen Spaß gemacht. Boten Spiele in der Vergangenheit oft durch den Wettbewerbsgedanken Motivationsanlässe, so liegt in den Spielen der Gegenwart der Motivationskern öfter in der Zusammenarbeit. Diese gelingt umso besser, je mehr sich die Beteiligten auf das Storytelling einlassen. Deshalb war für uns klar, dass wir mit einem Use Case, also einem Anwendungsfall, arbeiten, aus dem sich ein Auftrag ergibt. Inhaltlich sollten sich Schülerinnen und Schüler im weitesten Sinne damit auseinandersetzen, was in sozialen Netzwerken glaubhaft ist (Fake News, Werbung und Inhalt unterscheiden).



Use Case

Direktor Schlitzohr leitet die 08/15-Schule. Es ist eine ganz normale Schule und die Anmeldezahlen sinken. Da hat Direktor Schlitzohr eine Idee: Die Viertklässler sind doch schon ganz gut informiert über Social Media. Wenn dort attraktive Dinge über die Schule stehen würden, würden sich bestimmt viele neue Schüler*innen anmelden. Direktor Schlitzohr gerät ins Träumen...dort könnte alles mögliche behauptet werden ohne dass es überprüfbar wäre...

08/15 Schule

Erstellter Use Case als Storytelling für die Einheit „Scrum am Beispiel Fake News“

Ein gutes Storytelling regt die Fantasie an, vor einem ersten Sprint sollten die Schülerinnen und Schüler sich also eigene User ausdenken, für die sie ansprechende Produkte anbieten würden. Sie schreiben also eine eigene „Userstory“. Dieses Einfühlen in potenzielle Nutzer ist ein wichtiger Schritt auf dem Weg zu problemlösenden Denken.



Userstory

und ich brauche...

,weil...

Ich bin der Schüler/ die Schülerin...

Blanko User Story, die von Schülerinnen und Schülern im Projekt gefüllt wurde

Userstory

Der Auftrag wird in der Userstory auf den Punkt gebracht. Sie enthält, wer, was, warum braucht.

Kriterien für eine Userstory:

- I** Independent (unabhängig: Besteht die Story aus einem einzigen Strang?)
- N** Negotiable (verhandelbar: Gibt es unterschiedliche Meinungen zu der Userstory?)
- V** Valuable (nützlich: Gibt es einen Mehrwert für den Nutzenden?)
- E** Estimable (schätzbar: Welchen Aufwand birgt der Auftrag?)
- S** Small (klein: Wie kann ich die Story kürzen ohne das echte Ziel zu verlieren?)
- T** Testable (testbar: Woran erkenne ich, dass mein Ziel im Sinne des Nutzers erreicht ist?)

Erklärung der Userstory nach dem INVEST-Aufbau

Ein etwas tieferes Eindenken in einen möglichen User stellt das Kreieren einer „Persona“ dar. Dazu gibt es bei der [Hopp-Foundation](https://www.hopp-foundation.de/) passende und schüler*innengerechte Arbeitsbögen. Je konkreter die Userstory, desto leichter wird es nachher, einzelne Arbeitsschritte für die Gruppe abzuleiten.

PERSONA

PHASE III Nutzerperspektive erfassen

Entdeckt das Leben Eurer Persona!
Wie sieht ihr Leben aus? Was bedeutet ihr etwas und was mag sie nicht?

Name: Osamu Pazai Wünsche: Tot sein Ziele: Freunde zubekommen Stellt Eure Persona grafisch dar:

Alter: 11

Familie: adobitirb (?)

Beruf: Detektiv

Interessen: Rätsel lösen

Ärgernisse: Mori (sein Väter) zu sehen

Ängste: an dem grabstein von seinem Freund zu sitzen

Hobbys: Zocken

Ein typischer Tag Eurer Persona

Vorschlafen (morgens) Lesen (mittags) essen (abends) Pennen (nachts)

Aus dem Handbuch zu „Design Thinking“ der Hopp Foundation, kostenloser Download über die Website möglich

3. „Wer kann gut rechtschreiben?“ - Jede/r ist gefragt – Teamarbeit kompetenzorientiert beginnen

Die Gruppen waren bei den Spielen zufällig oder nach Schüler*innenwünschen eingeteilt. So werden Teams in der Arbeitswelt aber oft nicht zusammengesetzt. Effektive Teams sind vielseitig in Kompetenz und Profession. Diesen Gedanken wollten wir vor dem Beginn des ersten Sprints (also der ersten Arbeitsphase) berücksichtigen. Dafür stellten wir uns folgende Fragen: Welche Kompetenzen werden für den Umgang mit dem Anwendungsfall (Use Case) benötigt? Wie schätzen die Schüler und Schülerinnen ihre eigenen Stärken ein? Wie schätzen sie die Stärken ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler ein?

1. Selbsteinschätzung: Jede/r bekommt einen „Stärkenstern“ mehr, als es Kompetenzen gibt und soll die Sterne nach eigenen Stärken ins eigene „Stärkenheft“ kleben.
2. Fremdeinschätzung: Jede/r bekommt eine begrenzte Anzahl zusätzlicher Sterne und kann so die „Klassenstars“ der entsprechenden Kompetenz mit zusätzlichen Kompetenzsternen „ehren“. Dieser Prozess kann hart für einige Schüler*innen sein. Optional kann die Lehrkraft bei jedem einzelnen zusätzlich eine Stärke durch einen Stern betonen.

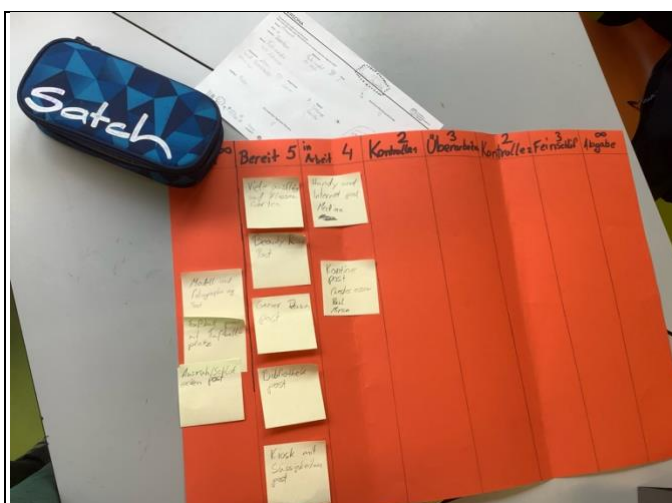


„Stärkenhefte“ mit relevanten Kompetenzen für dieses Projekt

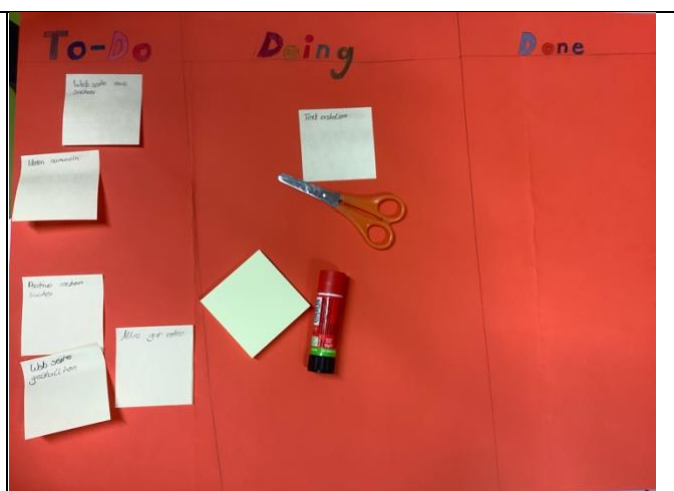
Im folgenden Prozess geht es nicht darum, die Anzahl der Sterne zu zählen, deshalb verbleiben die Stärkenhefte bei den jeweiligen Schülerinnen oder Schülern. Sie geben selbst an, welche Kompetenz sie in ein Team hauptsächlich einbringen wollen. Haben sich zwei TeamgründerInnen zusammengefunden, ist auch klar, welche Stärken sie sich noch ins Team wählen müssen, um die Herausforderung aus dem Anwendungsfall gemeinsam zu meistern. Dadurch, dass Stärken ins Team gewählt werden und nicht Personen, wird die Verantwortlichkeit für das gemeinsame Arbeitsergebnis betont.

4. Sprint 1: Planung der gemeinsamen Arbeit

Die Vorbereitungen sind abgeschlossen, nun können die Gruppen ihre Arbeitsschritte und Aufgaben festlegen. Das geht zum Beispiel in einem Kanban-Board. Für die datensparsame Arbeit mit Adobe Spark haben wir Alter-Ego-Accounts angelegt, die mehrere Schülergruppen vom Schulnetz aus gemeinsam nutzen. So können Anbieter keine Rückschlüsse auf einzelne Nutzer ziehen.



Schülerergebnis: Detailliertes Kanban mit kleinteiligen Aufgabenkarten, im Hintergrund: AB der Hopp



Schülerergebnis: Einfaches Kanban mit kleinteiligen Aufgabenkarten

Foundation zur Persona (hier geht es um eine ausdifferenzierte Beschreibung der User Story)	
---	--

Im ersten Sprint stehen die ausgedachten Viertklässler der Schülerinnen und Schüler an erster Stelle. Was braucht Schüler Tom, der die Schultoiletten hasst und deswegen Panik vor Durchfall hat? Völlig logisch, dass Direktor Schlitzohr ihm „Klopapier bis zum Mond“ verspricht.



Schülerergebnis: Leere Versprechungen?

5. Sprint 2-4: „Können Sie mal bitte kurz wieder unser Lehrer sein?!“ - Weitere Herausforderungen

Im Sprint 2-4 kommen weitere Herausforderungen auf die Gruppen zu. Neben weiteren Userstories stellt die Lehrkraft in der Rolle von „Direktor Schlitzohr“ weitere Anforderungen an die Gruppen, z.B. sollten die Bilder lizenzfrei sein oder ein einheitliches Design haben. Zudem sollen weitere User angesprochen werden. „Direktor Schlitzohr“ kann als zusätzliche Herausforderung diese vorbereiteten Userstories einbringen. Der Rollenwechseln zwischen dem schwer zufriedenzustellenden Direktor Schlitzohr und uns als Lehrkräften, hat es uns ermöglicht, beiden Anforderungen gerecht zu werden: inhaltlich und formal deutliche Kritik zu üben, aber auch unterstützend, aufbauend und motivierend zu sein.

Userstory



Hier seht ihr Hermann Hockwart

Seit Hermann mit 9 Jahren den ersten Harry Potter Band gelesen hat, träumt er davon, auf eine Zauberschule wie bei Harry Potter zu gehen. Aber sowas gibt es leider nicht im wirklichen Leben, sondern nur in der Fantasie, oder?

Userstory von Herman Hockwart

Userstory



Das ist Corinna Carriere

Ihre Eltern legen Wert auf gute Noten. In keinem Fach hatte sie eine bessere Note als eine Drei. Corinna soll aber auf jeden Fall Abitur machen, denn ihre Eltern haben Großes mit ihr vor. Vielleicht gibt es ja Hoffnung...

Userstory von Corinna Carriere

Userstory



Hier seht ihr Donjeta Digitalis

Sie liebt alles, was am Computer geht. Online Unterricht während der Pandemie war ok, die Schule braucht sie nicht. Lernen ist für sie voll in Ordnung, wenn es eine App oder ein Programm dafür gibt. Aber analog? Nein, danke!

Userstory von Donjeta Digitalis

Userstory

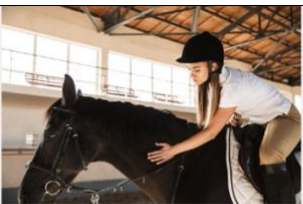


Das ist Freddy Faulpelz

Er hat keinen Bock auf Schule. Morgens schläft er gerne lange und wartet von Montag an eigentlich nur auf's Wochenende. Lernen findet er überflüssig, er wird eh irgendwann ins Autohaus seiner Eltern einsteigen. Nur den MSA muss er schaffen, sonst wird das nichts...

Userstory von Freddy Faulpelz

Die Ergebnisse der Schülerteams wurden von Sprint zu Sprint immer detaillierter in Bezug auf Design, Zielgruppe und auch Verlinkung zu weiterführenden Websites.



Auf der 08/15 Schule gibt es natürlich auch normale Pferde




Schülerergebnis zu eigener Userstory

Pferde aus Hogwarts



Auf der 08/15 Schule

Jetzt anmelden!

Schülerergebnis zur Userstory von Herman Hockwart

Wir haben uns entschlossen so wird ein Gamingroom an der 08/15 Schule Aussehen



Meldet euch
jetzt noch über
<https://0815.com>
an

PERSONA

Entwickle das Leben einer Person!
Wie sieht ihr Leben aus? Was bedeutet ihr Leben und was mag sie nicht?

Name: Lea

Alter: 10

Wünsche: Das es ihr und ruhig e Leben gibt und eine D.M. ist.

Ziele: Viele verschiedene Sprachen lernen und A.B.I.

Stell dir eine Person grafisch dar

Interessen: Tiere, Sprechen, Sport, coole Bücher

Angst: laute Menschen

Angst: Sozialer Kontakt, Ausgelacht werden

Ein typischer Tag einer Person: Schule, Lesen, Hausaufgaben, Essen, Schlafen

Freizeit: Schwimmen, Lesen, Gesellschaftsspielen, Klavier, Fußball, Schach, etc.

Zeichnung einer Person mit braunem Haar und einem bunten Oberteil.

“
Ich liebe
Magie, also ich
liebe die 08/15
Schule!
”

08/15 Schule
die besten Zauberkurse
der Welt

DEINE TRAUM SCHULE



Wir
fördern
deine
sportliche
so wie auch
Künstlichen
oder auch
Technologien
Talente

Schon viele erfolgreiche
Personen wie Albert
Einstein waren in
der 0815 Schule.



Melden sie sich
jetzt an
<https://0815.de>

--	--

6. "Können wir mal wieder sowas spielen?!" - Schlussbemerkung

Für die Schülerinnen und Schüler war diese Unterrichtseinheit alles andere als 08/15. Sie haben die Stunden als positive Abwechslung empfunden. Durch das Feedback sowohl von Direktor Schlitzohr, aber auch von den Teammitgliedern und den anderen Teams (wir haben Zwischenergebnisse auch im Plenum präsentiert) haben die Schülerinnen und Schüler ihre Arbeitsergebnisse korrigiert und optimiert. Sie haben für eine Lerngruppe in der Unterstufe ein hohes Maß an Selbstständigkeit gezeigt. Dabei haben sie insgesamt in den Gruppen bemerkenswert viel an Eigenverantwortung für ihren gemeinsamen Lernprozess übernehmen können.

Uns hat es sehr viel Spaß gemacht, an diesem Projekt zu arbeiten und wir hatten den Eindruck, dass es auch den Schülerinnen und Schülern Spaß gemacht hat, die Rolle eines Agenturmitglieds einzunehmen. Wir hätten an einer Fortsetzung der spielerischen Arbeit mit den Schülerinnen und Schülern großes Interesse. Als Fortsetzung unserer Erfahrung würden wir das Lernen mit agilen Frameworks auch in Oberstufenkursen ausprobieren.