

Dokumentation eduScrum® Impuls

Eine Mini-Dokumentation zum eduScrum® Impuls online via Miro Board mit Links zu zusätzlichen Materialien und Quellen.

Bei Fragen und Anregungen bitte einfach mailen unter kristina@fritsch.email oder info@eduscrum.nl.



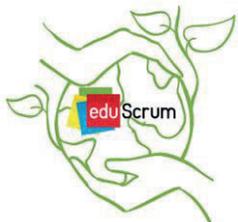
Bild: Kristina Fritsch, erstellt mithilfe photofunia.com

erstellt von Kristina Fritsch

eduScrum® Team Deutschland

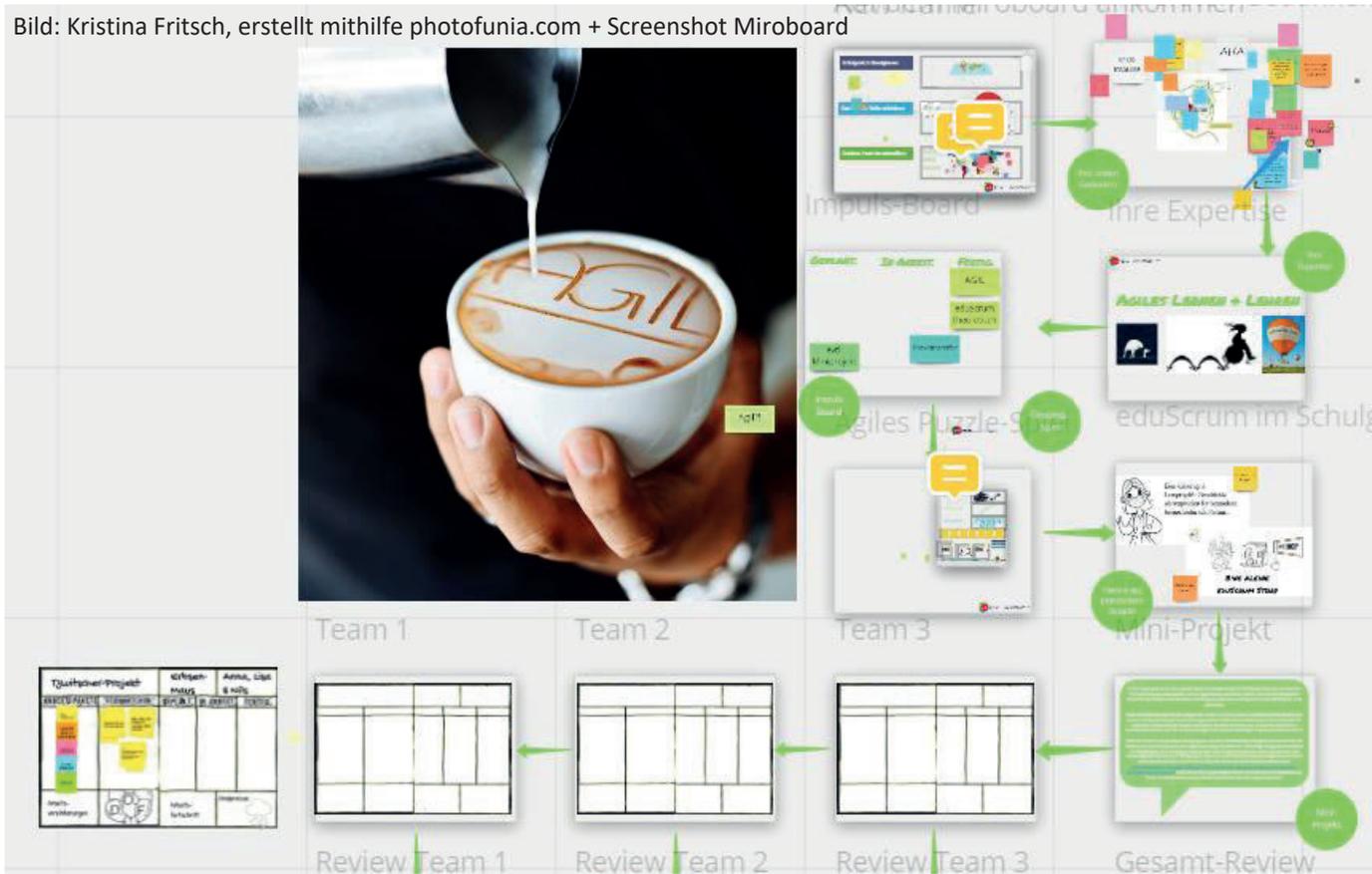
INHALT

Überblick – Miroboard: Miro eduScrum LISUM, Online Whiteboard for Visual Collaboration	2
Einstieg Zusammenarbeit online.....	3
Definition of Fun	4
Agiles Lernen und Lehren – vorhandene Expertise	5
eduScrum® Impuls Board.....	6
Erläuterung des Begriffs „agil“ in Verbindung mit Lernen, Lehren und Arbeiten mit Spielerischen Ansatz	7
Erläuterung von eduScrum anhand einer „agilen Lernprojekt Geschichte“ im Grundschulbereich	8
Angedachtes Miniprojekt und Einblick in ein weiteres Workshop-Protokoll	9
Zusammenfassende Übersicht zum eduScrum® Rahmenwerk	10



ÜBERBLICK – MIROBOARD: MIRO EDUSCRUM LISUM, ONLINE WHITEBOARD FOR VISUAL COLLABORATION

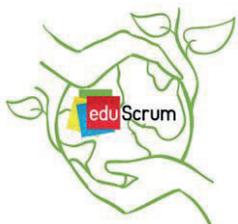
Bild: Kristina Fritsch, erstellt mithilfe photofunia.com + Screenshot Miroboard



Mithilfe des Miroboards aufzurufen unter:

[Miro eduScrum LISUM, Online Whiteboard for Visual Collaboration](#)

war eine Navigation zu den eduScrum® sichtbar.



Attribution-ShareAlike 4.0 International
(CC BY-SA 4.0)

eduScrum® Team Deutschland S. 2

Erfolgreich Navigieren



Gut Puzzle-Teile schieben

Bis jetzt weiß ich nicht, was das hier soll?

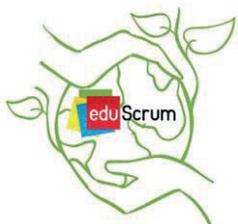


Schöne Post-Its schreiben

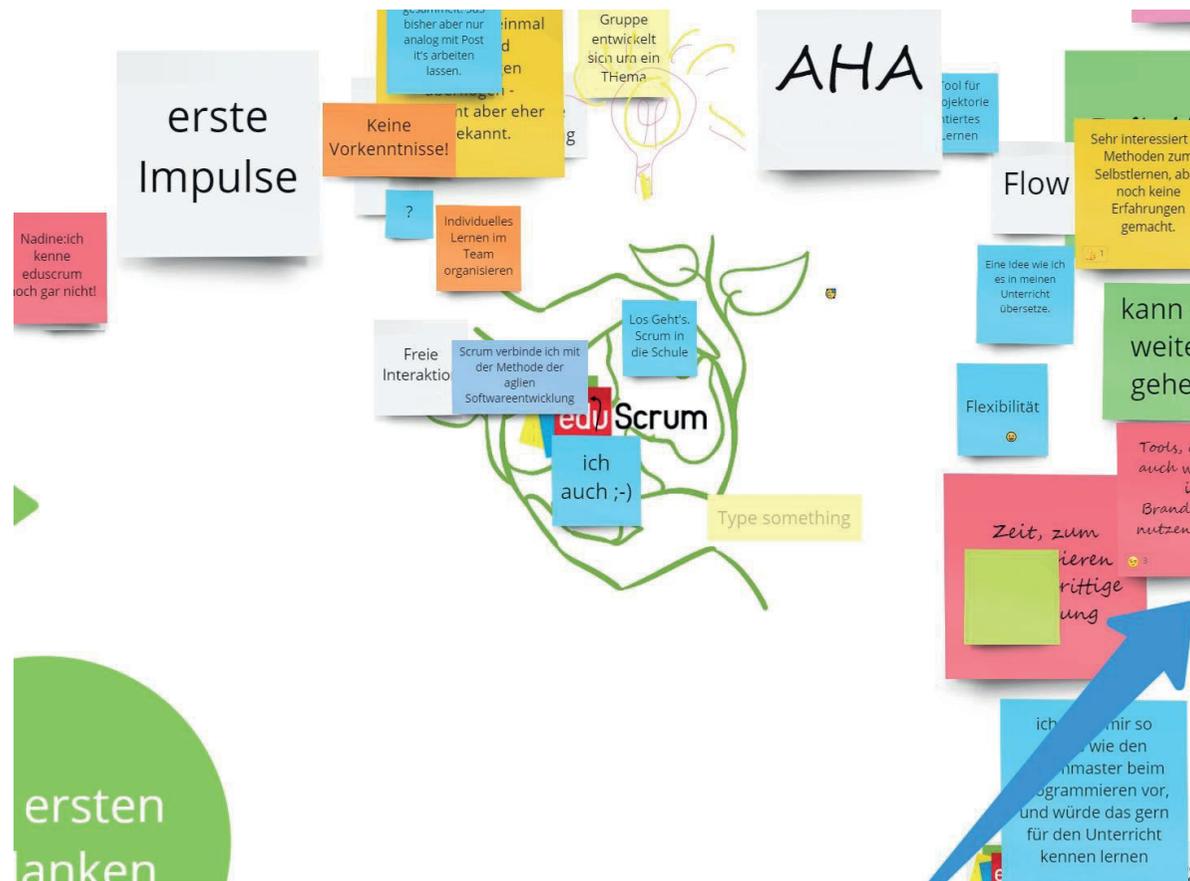


Im ersten Bereich ging es darum, sich mit den Funktionalitäten und dem Umgang mit dem Miroboard mithilfe von drei kleinen Übungen vertraut zu machen.

Bild: Kristina Fritsch, erstellt mithilfe pixabay.com + Screenshot Miroboard

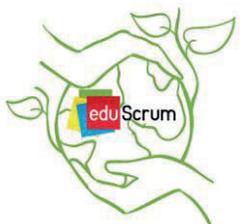


DEFINITION OF FUN



Vor dem thematischen Einstieg stand die Frage (wie auch bei der Einführung von eduScrum® mit Schüler*innen stets empfehlenswert): Was ist die persönliche „Definition of Fun“? Was braucht es, um in diesem kleinen Lernimpuls gut miteinander zu lernen.

Bild: Kristina Fritsch, Screenshot Miroboard



Attribution-ShareAlike 4.0 International
(CC BY-SA 4.0)

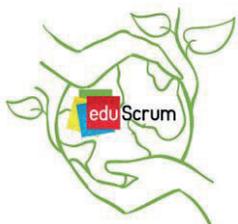


Ex Fragen zum bestehenden Kenntnisstand rund um agiles Lernen, Lehren und Arbeiten in der Gruppe wurden schon im Rahmen des vorhergehenden Schrittes beantwortet.

AGILES LERNEN + LEHREN



Bild: Kristina Fritsch, erstellt mithilfe von pixabay.com - Screenshot Miroboard



Attribution-ShareAlike 4.0 International
(CC BY-SA 4.0)

GEPLANT.

IN ARBEIT.

FERTIG.

AGIL

eduScrum
theoretisch

Praxistransfer

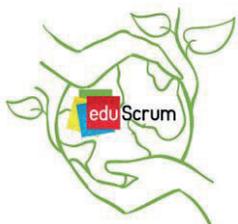
evtl.
Miniprojekt

Das Board zeigt, was innerhalb des eduScrum® Impulses geplant war und auch überwiegend geschafft wurde. Dabei kam es zu einer vielseitigen Diskussion bei der Vorstellung einer „eduScrum® Story“, die sich als ersten Blick auf Transfermöglichkeiten in die Unterrichtspraxis beschreiben lassen.

Das Miniprojekt wurde in Miro beispielhaft aufgeführt, um eine Idee zu vermitteln, wie ein weiterer Schritt der Vertiefung des Themas Methodenrahmenwerk eduScrum® sich gestalten kann.

Zusätzlich wurde diese Form der Darstellung der Impulsstruktur verwendet, um einen weiteren Bestandteil von eduScrum®, das Kanban-Board des Lernprozesses vorstellen und gleich anzuwenden.

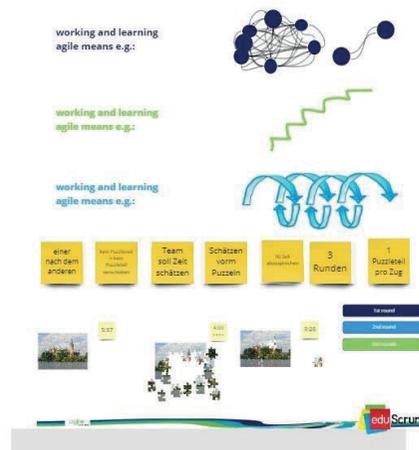
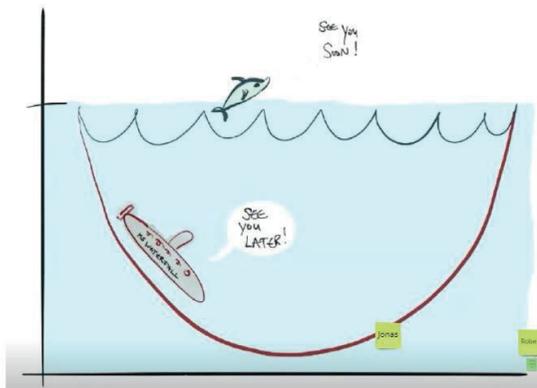
Bild: Kristina Fritsch, Screenshot Miroboard



Attribution-ShareAlike 4.0 International
(CC BY-SA 4.0)

eduScrum® Team Deutschland S. 6

ERLÄUTERUNG DES BEGRIFFS „AGIL“ IN VERBINDUNG MIT LERNEN, LEHREN UND ARBEITEN MIT SPIELERISCHEN ANSATZ



Da eduScrum® als methodisches Rahmenwerk zu den agilen Ansätzen des Lernen, Lehrens und Arbeitens gehört, wurde zunächst der Begriff der „Agilität“ näher beleuchtet.

Die Merkmale: Lernen in Teams, des inkrementellen und iterativen Vorgehens wurden erläutert und iterative Teamerfahrung anhand eines Puzzlespiels in drei Runden erfahren und reflektiert.

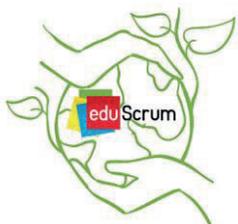
Diese Reflektion wurde nachfolgend auch in den Erläuterungen zu einer beispielhaften Geschichte zu Erklärung von eduScrum® genutzt.

Das Spiel wird nachfolgend in diesem Youtube Video erklärt: [Youtube Video: Iteration Puzzle Game](#)

Weitere Spielmöglichkeiten, die sich auch sehr gut mit Schüler*innen umsetzen lassen, finden Sie beispielsweise in diesem Buch:



Bild: Kristina Fritsch, Screenshot Miroboard



Attribution-ShareAlike 4.0 International
(CC BY-SA 4.0)



Eine kleine agile
Lernprojekt-Geschichte
als Inspiration für besonders
herausfordernde Zeiten...

Grundschul-
Projekt



EINE KLEINE EDUSCRUM STORY

Bild: Kristina Fritsch, Screenshot Miroboard

Um den theoretischen Ansatz möglichst schon in den ersten Erklärungen mit Blick auf die Lern- und Lehrpraxis zu begreifen, wurde folgende Geschichte vorgestellt und mit entsprechenden Erklärungen auf der Metaebene begleitet. Das Bildmaterial zur Geschichte ist hier verfügbar:

[eduScrum mit Nils, Anna & Mona Lisa - Google Jamboard](#)

Zusätzlich ist ein Blick in den eduScrum® Guide bei der (nochmaligen) Betrachtung sicherlich hilfreich:

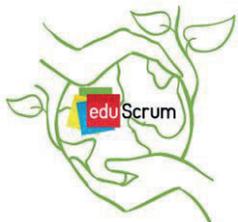
[eduScrum Guide \(deutsch\)](#)

Anbei noch ein aktuelles Projekt aus einem Gymnasium in St. Ottilien, in dem eduScrum® als Projektunterricht erfolgreich durchgeführt wurde:

[3D Druck in der Antike \(Griechisch Unterricht\)](#)

orie mit
tischem

Rechnungs-
wesen



Attribution-ShareAlike 4.0 International
(CC BY-SA 4.0)

eduScrum® Team Deutschland S. 8

ANGEDACHTES MINIPROJEKT UND EINBLICK IN EIN WEITERES WORKSHOP-PROTOKOLL

Mini-Projekt

In vier Tagen geht es ins Kino. Jeden Tag zu Schulbeginn habt Ihr 45 Minuten Zeit, um den Kinofilm für Euer Lernteam auszuwählen und zu organisieren. Zusätzlich sollt Ihr einen busfahrtauglichen Snack für das Treffen nach dem Kino mit der ganzen Klasse im dortigen Lernraum (Buffet) vor- und zubereiten.

Nach dem Kinofilm habt Ihr die Aufgabe die anderen Teams zu ihren unmittelbaren Filmeindrücken in einer Art Speed-Dating-Format von Fragerunden à 3 Minuten zu interviewen. Dafür sollt Ihr für jeden Film entsprechende Fragen vorbereiten. Bereitet ein Poster vor, in dem Ihr einfach Eure Interviewkenntnisse vor Ort zusammentragen und in einem 5minütigen Impuls präsentieren könnt.

Gebt die Poster in die jeweiligen Filmgruppen, schreibt eine Filmkritik in Englisch und bereitet für die Woche nach dem Kinobesuch eine englischsprachige Filmkritik als 10minütige Gruppenpräsentation live vorgetragen, als 5-minütigen-Podcast oder Video aufgenommen vor. Dafür stehen Euch zwei 45minütige Schulstunden zur Verfügung, in denen Ihr auch Unterstützung vom Englischlehrer Herrn Smith-Schreckenstein erhalten könnt. Beachtet dafür die beschriebenen Schritte unter <https://www.kapiert.de/englisch/klasse-9-10/schreiben/die-eigene-meinung-ausdruecken/eine-filmkritik-review-verfassen/>. Nutzt die im Kino angefertigten Poster als Inspiration zur Beschreibung Eurer unmittelbaren Eindrücke direkt nachdem Ihr den Film angeschaut habt.

Mini-

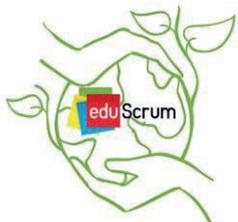
Während der Erläuterung der „Agilen Lerngeschichte“ in der Grundschule kamen zahlreiche Fragen hinsichtlich des Verständnisses und des Transfers in die eigene Unterrichtspraxis seitens der Teilnehmer*innen auf.

Um einen weiteren Einblick zu geben, wie sich weitere Entdeckungs- und Lernschritte im Rahmen des Kennenlernens von

eduScrum® gestalten können, ist der folgende Link – ein Protokoll eines eduScrum® Workshops beigefügt, der diesen Workshop noch in anderer Form zusammenfasst:

[Weiteres Workshop Protokoll](#)

Bild: Kristina Fritsch, Screenshot Miroboard



Attribution-ShareAlike 4.0 International
(CC BY-SA 4.0)

eduScrum® Team Deutschland S. 9

