



Die Hinweise sind in zwei Formen aufgeführt:

Normaler Text gibt allgemeine Hinweise zur Durchführung des agilen Verfahrens

Kursiver Text schlägt Alternativen und ergänzende Hinweise zur Durchführung vor

Lösungsansatz

Die Hilfestellung kann nur als Ansatz verstanden werden, da gerade die SchülerInnen ihre eigenen Vorstellungen entwickeln sollen.

- Die Beispielwebseite soll nur als Orientierungshilfe für den Umfang des Projektes dienen.
- Das Vorhaben sollte in 4-6 Doppelstunden bearbeitet sein. (Zeitvorgabe festlegen)
- Je nach Klassenstärke sollte ein Team zwischen 4 bis 6 Mitglieder umfassen.
- Jedes Team kann eine andere Art von Webseite als Auftrag bekommen.
- Jemand aus dem Team agiert als Product-Owner (idealerweise jemand, der am meisten Erfahrung mit Webseiten hat)
- Jemand aus dem Team agiert als Scrum-Master (holt die Team-Mitglieder zum Meeting, notiert die Antworten der Stand-Up-Scrums, aktualisiert zusammen mit dem Product-Owner den Backlog). Diese Rolle kann auch vom Lehrenden übernommen werden.
- Die Stand-Ups werden alle 30 Minuten durchgeführt, so dass es pro Doppelstunde 2 Meetings gibt (stellen die Daily-Scrums dar). Der Scrum-Master hält die Antworten auf die Fragen: was habe ich in den letzten 30 Minuten getan? Was mache ich in den nächsten 30 Minuten? Hält mich was auf?

In der 1. Doppelstunde stellt jedes Team den Produkt-Backlog auf und bewertet die einzelnen Aufgaben (der Einfachheit halber könnte als Kriterium nur die Zeit herangezogen werden, alternativ wäre noch die Gewichtung mit einer Komplexität denkbar wie ‚kann jeder im Team‘, ‚können nur bestimmte im Team‘,...). Das Team ist damit fertig, wenn sich jede Aufgabe in etwa 30 Minuten erledigen lässt (es sollten nicht mehr als Zeiteinheiten in dieser Größenordnung sein, da sich das Ganze sonst zu lange hinzieht).

Zum Schluss werden die Aufgaben priorisiert, so dass in der nächsten Stunde mit den Sprints gestartet werden kann.

Durchführung der Sprints:

Vor jeder Stunde wird ein kurzes Planning durchgeführt, in dem vor allem die Aufgaben verteilt werden. Jeder aus dem Team übernimmt eine andere Aufgabe.

Kurz vor dem Ende der Stunde erfolgt zusammen mit dem letzten Stand-Up eine kurze Überprüfung des Backlog und ggfs. dessen Anpassung.

Nach etwa 2 Stunden sollte eine kurze Retrospektive jedes Teams erfolgen.

Am Ende des Projekts:

Jedes Team präsentiert das Ergebnis und zieht eine Gesamtretrospektive.



Die angeführten Backlog-Einträge sollten/müssen je nach tatsächlichem Umfang so geschnitten werden, dass sie in den vorgegebenen Sprint-Dauern gelöst werden können.

Backlog:

- Video erstellen
- CSS erstellen
- Seitenstruktur erstellen
- Bilder aufbereiten
- Text erstellen

Die Verfeinerung der Backlog-Einträge findet sich in der beiliegenden Excel-Datei. Eine Excel-Datei bietet sich jeweils auch an, um die Backlogs der einzelnen Teams zu dokumentieren und zu überarbeiten.

Die Lösungshinweise sind absichtlich nicht vollständig, da auf die Ideen und Vorstellungen der SchülerInnen flexibel reagiert werden sollte.

In Abhängigkeit der Agilität der Klasse können mehr oder weniger Hinweise und Vorgaben eingebaut werden. Ebenfalls möglich ist natürlich, wenn Eigenrecherchen statt vorgegebener Lösungshinweise umgesetzt werden.