

Vor- und Nachteile der agilen Projektmethode

Lehrer arbeiten tagtäglich im agilen Modus. Das Ziel ist klar definiert, jedoch der Weg zum Ziel ist sehr individuell und hängt stark von den Schülern ab. Je mehr man als Lehrer auf die Bedürfnisse der Schüler eingeht, desto mehr sind die Schüler auch motiviert, das „Projekt“ zum Erfolg zu bringen. D.h. dass sie den erwarteten Kompetenz- und Wissenszuwachs erreicht haben. Der Lehrer nimmt den Scrum Master ein, die Schüler sind das Entwicklungsteam und die Eltern oder der Schulleiter oder die LASUB sind der Product Owner. Leider wird die Rolle des Product Owner viel zu wenig wahrgenommen. Ohne dem Projekt Owner ist eine Qualitätssicherung nicht gegeben und das Projekt könnte scheitern. Aus diesem Grund nimmt der Lehrer auch noch diese Rolle ein, was „de facto“ ein Widerspruch ist (Er kontrolliert sich selbst, was noch nie in der Wirtschaft auf Dauer funktioniert hat).

Möchte man mit den Schülern ein Projekt umsetzen, das im agilen Modus laufen soll, hat das gewisse Vorteile:

- 1) Durch die Sprints sind die Arbeitspäckchen für die Schüler klein und handlich und sie haben schnell den ersten Erfolg.
- 2) Kommen sie etwas ab vom Weg, ist der Scrum Master stets auf der Seite. Er gibt Hilfestellungen und schafft die Rahmenbedingungen für ein effizientes und zielorientiertes Arbeiten.
- 3) Die sozialen und methodischen Fähigkeiten werden intensive gefördert und geschult. Die Schüler müssen sich regelmäßig austauschen, sie sind voneinander abhängig und müssen auch Kompromisse schließen können. Zusätzlich kann jeder seine Stärken einbringen, da nur das gesamte Team ans Ziel kommen kann.

Auf der anderen Seite gibt es Nachteile:

- 1) Der Anfang ist oft schwierig, da das Ziel nicht mittels Arbeitspaketen klar definiert ist. Die Schüler müssen erst die Arbeitspakete aus der Zieldefinition selbst bestimmen und dann daraus die Sprints und den Backlog definieren. Hier ist der Scrum Master wieder stark gefragt.
- 2) Es ist viel Abstimmung zwischen den Schülern notwendig. Das Zusammenspiel untereinander funktioniert am Anfang meist nicht gut. Mit Geduld und Hilfe des Scrum Master wird diese Herausforderung gemeistert.

Kompetenzen der drei Rollen

Der **Scrum Master** nimmt die begleitende Rolle im Projekt ein und muss somit sozial und kommunikativ stark sein. Er sollte von allen Beteiligten akzeptiert sein und ist der Schlichter und Motivator für das Projekt.

Der **Product Owner** weiß genau welches Produkt er am Ende haben will. Er muss das Ziel so weit definieren können, dass alle Beteiligten es verstehen und nachvollziehen können. Fachliche Kompetenz sowie soziale und kommunikative Kompetenz werden von ihm gefordert. Jedoch am wichtigsten ist, die Fähigkeit einen objektiven Soll- und Ist-Vergleich regelmäßig zu machen und die Abweichungen klar an die Beteiligten zu kommunizieren sowie Änderungen einzufordern.

Im **Entwicklerteam** befinden sich die Fachexperten. Damit steht in erster Linie die Fachkompetenz im Vordergrund. Jedoch ist soziale Kompetenz ebenfalls wichtig, da eine enge Zusammenarbeit mit anderen Entwicklern essenziell für den Erfolg des Projektes ist.