



Ostfalia

Hochschule für angewandte
Wissenschaften

Agile Methoden und Tools für flexible Lehr- und Lernprozesse

Projekt „Agile Methoden in digitalen Lehrveranstaltungen“ (AGGIT)
Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften

Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften

– Hochschule Braunschweig/Wolfenbüttel
Salzdahlumer Str. 46/48 · 38302 Wolfenbüttel

Zentrum für erfolgreiches Lehren und Lernen
Am Exer 10d 38302 Wolfenbüttel





Wie kann Agilität die Lehre in Bewegung bringen?

Wie kann Agilität die Lehre in Bewegung bringen?



- Selbstorganisiertes Arbeiten in studentischen Teams
- Kollaboration und Kommunikation
- Agile Methoden als „Leitplanken“ im Umgang mit VUKA
- Kontinuierliche Verbesserung durch regelmäßige Feedbacks (inspect and adapt)
- Selbstwirksamkeit und Motivation

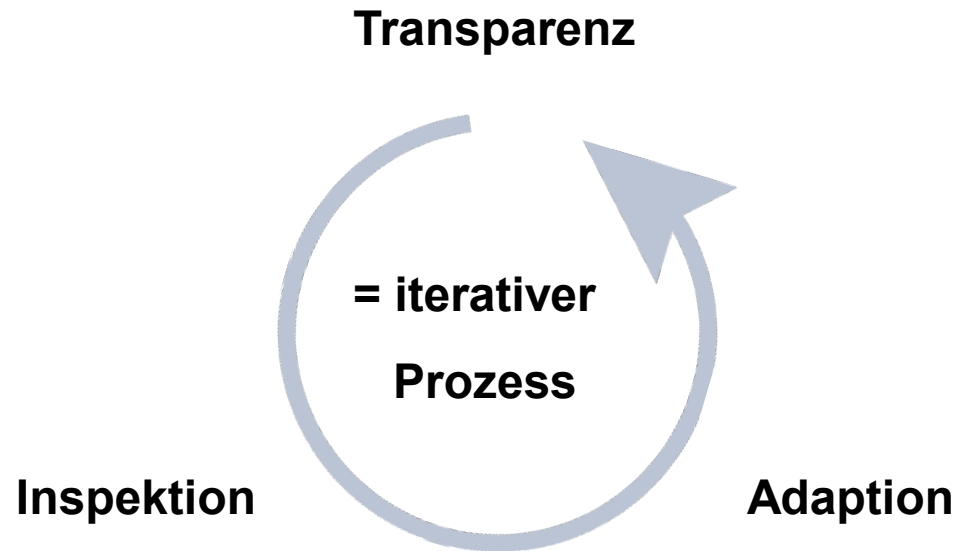


Mehr unter: <https://blogs.sonia.de/aggit/was-ist-agile-lehre/>

Agilität – kurz erklärt

Agilität dient dazu, Arbeitsprozesse in Teams oder der gesamten Organisation effektiver zu steuern.

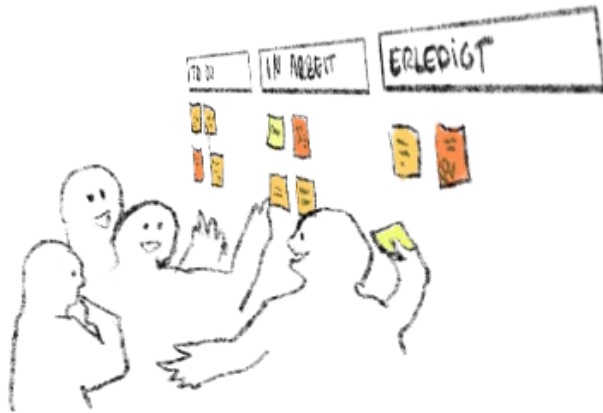
Agile Grundidee:
Kontinuierliche Verbesserung durch empirische Prozesskontrolle



Ziele von agilen Methoden und Frameworks:

- Transparenz erhöhen
- Zuständigkeiten klären
- Kooperation/Kollaboration verbessern
- Alle Stakeholder einbeziehen
- Die Menge der getanen Arbeit reduzieren

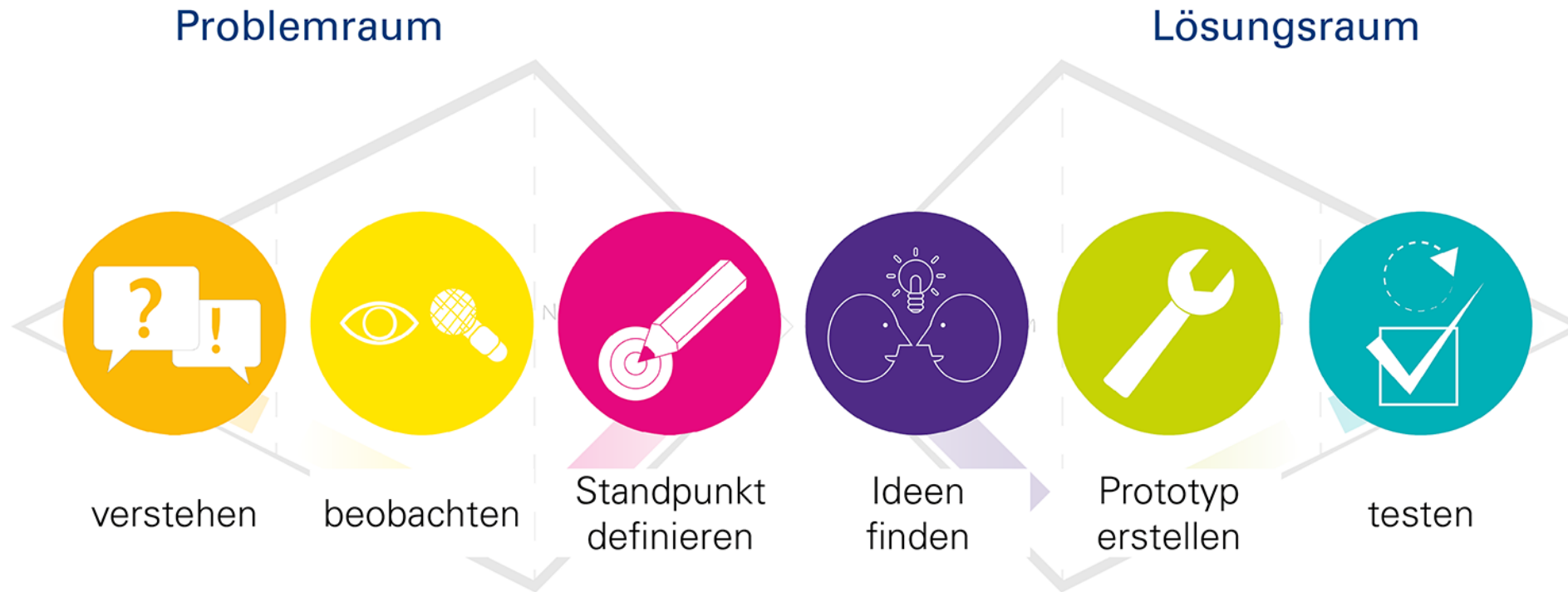
Studentische Gruppenarbeiten effektiv gestalten



Agile Lehre:

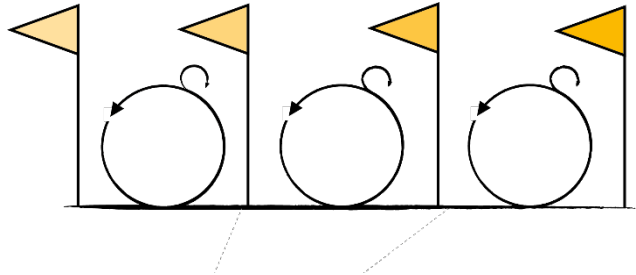
- Studierende arbeiten/lernen selbstorganisiert in studentischen Teams
 - Kollaboration und Kommunikation verbessern
 - Selbstwirksamkeit und Motivation stärken
 - Lehrende unterstützen die Studierenden durch Anleitung, Beratung und Moderation von Gruppenprozessen.
-
- Agile Methoden dienen als „Leitplanken“ beim Umgang mit komplexen Sachverhalten
 - Kontinuierliche Verbesserung durch regelmäßige Feedbacks (inspect and adapt)

Design Thinking als agiles Framework...

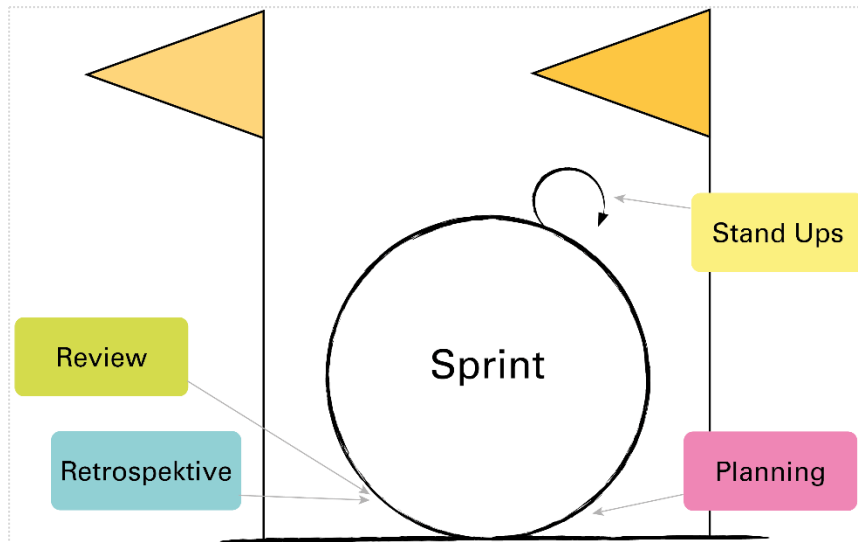


Eine Design Challenge definiert das Lern-/Problemfeld, das durch den Design Thinking Prozess gelöst werden soll. Studierenden in Teams von ca. 4–6 Mitgliedern bearbeitet diese Challenge in einem sechs phasigen Prozess. Lehrende begleiten sie als Facilitatoren und Experten.

Scrum als agiles Framework...



- Iterativer Prozess mit aufeinander folgende Sprints (2-3 Wochen)
- 4 Scrum Events pro Sprint
- Verschiedene Rollen (Scrum Master, Product Owner, Entwicklerteam)



...in der Lehre

- Semester wird in mehrere Sprints (2-4 Wochen) eingeteilt
- Studierende arbeiten selbstorganisiert
- Scrum Board (Kanban Board)
- Regelmäßige Meetings (Weeklys, Reviews, Retos)
- Lehrperson ist Scrum Master und Product Owner

Kleine Methoden für mehr Agilität in der Lehre

- Kanban Boards
- Timeboxing
- Brainstorming – Ideenfindung schnell gemacht mit Timeboxing
- Retrospektiven
- Teamwork fördern – Gruppenbildung schnell gemacht

Ausführliche Beschreibungen und viele weitere agile Methoden finde Sie auf unserem Methodenbaukasten für agile Lehre:

<https://blogs.sonia.de/aggit/was-ist-agile-lehre/>



Kanban Board – Arbeitsphasen effektiv und transparent gestalten

 Ostfalia
Hochschule für angewandte
Wissenschaften

KB Projekt "XXX" - Gruppe 1 

Zu Projekt wechseln 

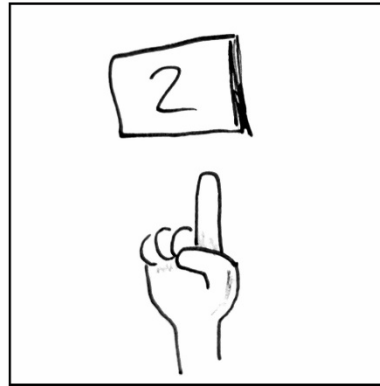
  Überblick  Pinnwand  Liste  Gantt status:open  

 Stories ▾ 4(4)	 Akzeptanz- kriterien ▾ 3(3)	 To-do ▾ 3(3)	 Busy ▾ 1(1)	 Done ▾	 Schwierigkeiten/ Hürden ▾ 2(2)	 Projekt-Team ▾ 2(2)
#228 ▾  Projektplanung/Rahmenb edinungen 765T 765T P0	#232 ▾  Projektziele bei Sprintmeeting präsentieren  765T 765T P0	#236 ▾  Projektauftrag und-ziel formulieren 765T 765T P0	#235 ▾  Frauke Stenzel mit Auftraggeber sprechen  765T 765T P0		#223 ▾  Uneinigkeit über Fragen 7 - 10 in unserem Bogen 765T 765T P0	#227 ▾  Teamname  765T 765T P0
#229 ▾  Datensammlung 765T 765T P0	#233 ▾  Zusammenstellen von Tools zur Datenerhebung  765T 765T P0	#237 ▾  Mögliche Tools zusammenstellen 765T 765T P0			#224 ▾  Teammitglied 4 Wochen krank 765T 765T P0	#226 ▾  Verabredungen zur Zusammenarbeit im Team  765T 765T P0
#230 ▾  Auswertung 765T 765T P0	#234 ▾  Päsentation  765T 765T P0	#238 ▾  Fragebogen erstellen 765T 765T P0				
#231 ▾  Präsentation 765T 765T P0						

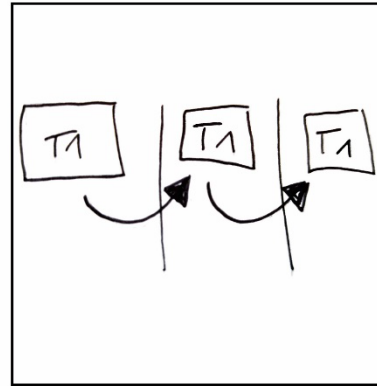
Kanban Board



Pull Prinzip



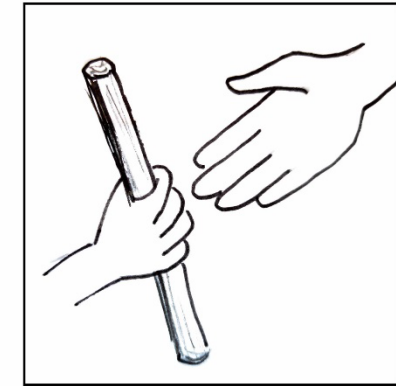
WIP Limit



One Piece Flow



First Things First



Synchronisation
of Teamwork

Größe von Aufgaben und Akzeptanzkriterien festlegen:

- Wann ist eine Aufgabe erledigt?
- Wann ist ein Ziel erreicht?

Timeboxing



- Festlegen einer (Gesamt-)Bearbeitungszeit für eine Arbeitsphase
- Festlegen von kleineren Zeitblöcke (Timeboxes) für einzelnen Abschnitte/Teilaufgaben dieser Arbeitsphase

Timekeeper*in achtet auf die Einhaltung der Timboxen.

Aufgaben müssen innerhalb der Timebox erledigt sein.
→ D.h. ggf. Zeitpuffer oder Pausen miteinplanen.

Brainstorming – Ideenfindung schnell gemacht mit Timeboxing

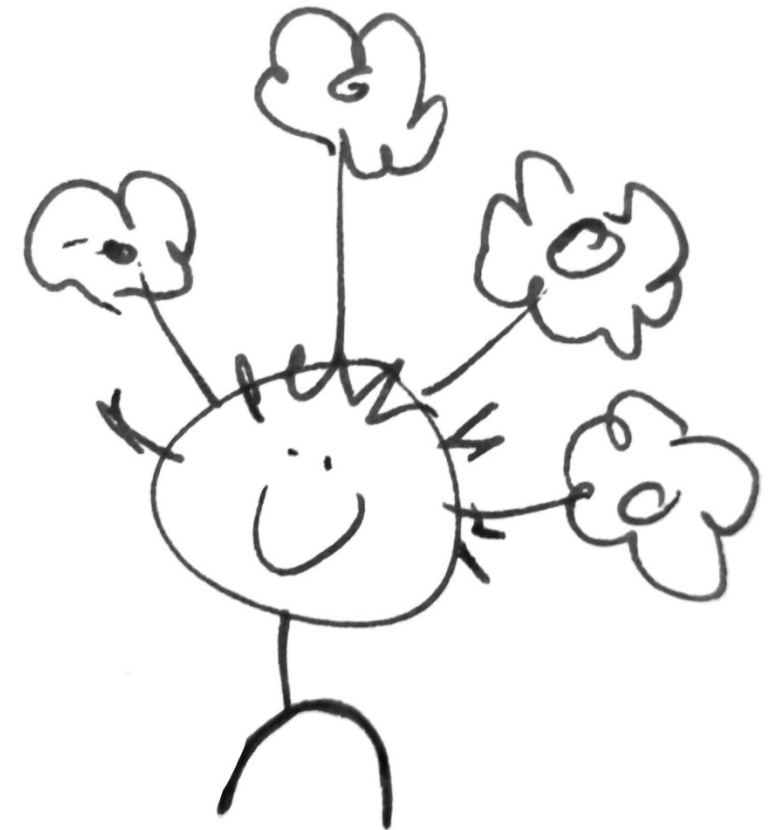
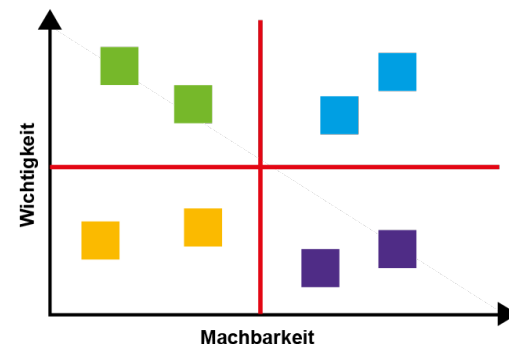
Gruppen von 4-6 Studierenden einteilen
Ggf. Timekeeper*in festlegen oder „Time Timer“ nutzen

Schritt 1: Sammeln von Ideen (Timebox 5-10min)

- „Quantität vor Qualität“
- Keine Bewertung
- Weiter-Brainstormen

Schritt 2: Sortieren der gesammelten Ideen (Timebox 10 min)

Nutzen von Methoden zur Inhaltbewertung Z.B.
Dot Voting oder 2x2 Matrix



Retrospektiven in der Lehre – Reflexion schnell gemacht

Retrospektive = Event am Ende eines Scrum-Circle

Retros finden im Lehrkontext mehrfach im Semester am Ende von Lern-/ Arbeitsphasen statt



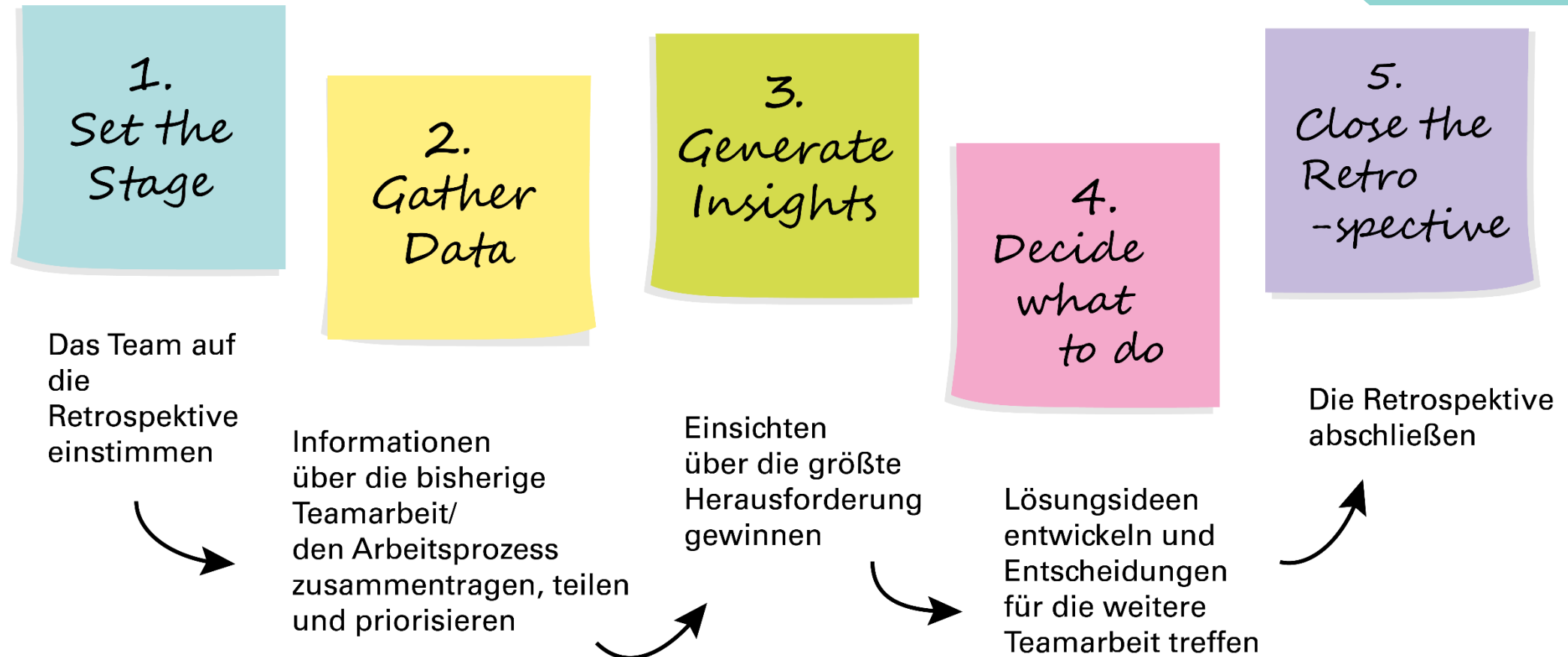
Studierende...

- reflektieren den bisherigen Lernprozess/die Teamarbeit (inspect)
- vereinbaren Maßnahmen zur Verbesserung (adapt)
- erkennen persönliche Entwicklungspotentiale

Lehrende erhalten mehr Transparenz

→ ggf. Anpassung der Lehrveranstaltung
oder Unterstützung durch Moderation

Ablauf von Retrospektiven



Beispiel für eine Retro (30min)

1. Daten sammeln (5min)

- in Einzelarbeit/aus ihrer indiv. Perspektive

2. Besprechen der Haftnotizen (10-15 min)

- Am besten beginnen mit den Bereichen „Longed for“ und „Lacked“
- Ggf. gruppieren der Karten
- Ggf. Unklarheiten näher erläutern

3. Auswählen mit Dot Voting (2min)

- Was sind die 1-max.3 wichtigsten Dinge, für die eine Lösung gefunden werden soll?

4. Entscheiden wie es weitergeht? (8min)

- Lösungen für diese Auswahl sammeln, vereinbaren und (schriftlich) festhalten

 Liked	 Learned
 Lacked	 Longed for

Retro ausprobieren:

1. Daten sammeln (5 min)

- Gruppen in Breakout Sessions
- Conceptboard:
- Link in geteilten Notizen

2. Besprechen der Haftnotizen im Plenum (5 min)

3. Wie geht's weiter?

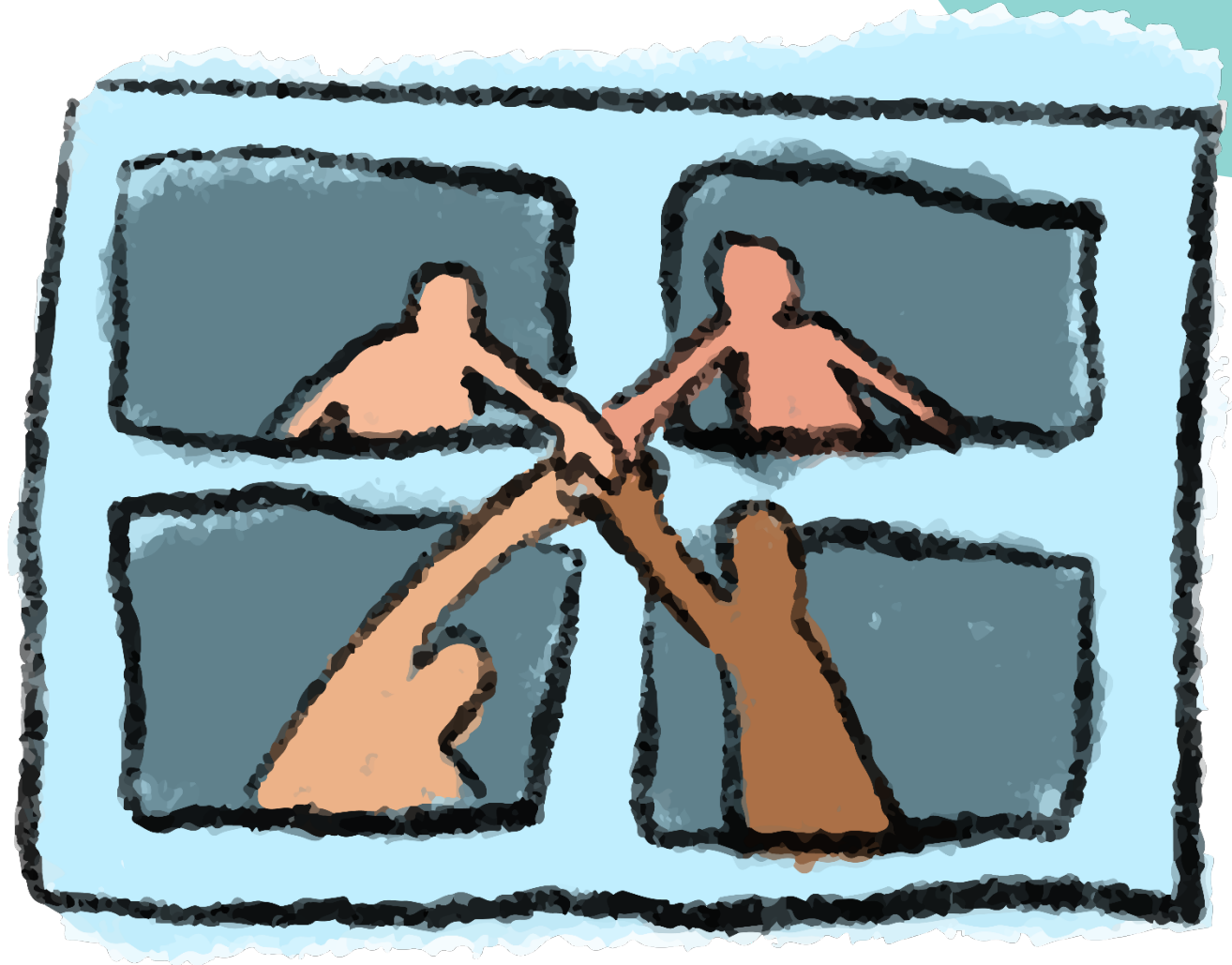
 Liked	 Learned
 Lacked	 Longed for

Link zum Conceptboard: (geteilte Notizen)

Teamwork fördern – Gruppenbildung schnell gemacht

z.B.

- Superhero Ice Breaker
- Speed Dating
- Working Agreements
- Agile Spiele
- Check-In / Check-Out....



Materialien im Methodenbaukasten für agile Lehre

Hier finden sie Informationen und Materialien zu agilen Methoden:

<https://blogs.sonia.de/aggit/>

Dieser Baukasten wird im Rahmen des Projekts „Agile Methoden in digitalen Lehrveranstaltungen“ (AGGIT) entwickelt und beinhaltet

- Informationen über agile Lehre und über die Verwendung agiler Rahmenwerke und Methoden
- Mit Blick v.a. auf digitale und Blended Learning Formate
- Best Practice Beispiele
- Folgen unseres Podcasts „Lehre bewegt – Insights in die Hochschullehre“ in denen Lehrenden Einblicke in ihre Lehrveranstaltungen und Methoden geben
- Materialien für den Einsatz in der Lehre



QR Code zum Baukasten

Unterstützen Sie uns gerne jederzeit mit Feedback oder Anregungen für weitere Inhalte!

Haben Sie Interesse an agilen Methoden in der Lehre?

Nehmen Sie gern unverbindlich Kontakt mit uns auf oder schreiben Sie uns eine Mail:

Projekt „Agile Methoden in digitalen Lehrveranstaltungen“ (AGGIT)

Mail an: aggit-zell@lists.ostfalia.de

Ostfalia Hochschule für angewandte Wissenschaften
– Hochschule Braunschweig/Wolfenbüttel

ZeLL - Zentrum für erfolgreiches Lehren und Lernen
Am Exer 10d
38302 Wolfenbüttel

<https://www.ostfalia.de/cms/de/zell/projekte/aggit>
<https://blogs.sonia.de/aggit/>



Das Projekt wird gefördert durch:

