
Agile Schule – Weiterentwicklung des Projektunterrichts in der Informatik und darüber hinaus (Workshop)

Peter Brichzin¹, Petra Kastl² und Ralf Romeike³

Abstract: In Start-ups geht heute fast nichts mehr ohne Agile Softwareentwicklung. Auch in der Schule wird Projektunterricht dank agiler Methoden gewinnbringender und kann SchülerInnen zur Selbstorganisation anleiten. Der Workshop Agile Schule beschreibt wie [BRK19] aus der schulpraktischen Perspektive Hintergründe und Philosophie agiler Methoden, illustriert diese an konkreten Praxisbeispielen und stellt Umsetzungshinweise in Form eines praxiserprobten „Methodenkoffers“ zur Verfügung. Erfahrungen zeigen, dass SchülerInnen in agilen Projekten erworbene Selbstorganisationskompetenzen auch in anderen Fächern erfolgreich einsetzen.

Anliegen des Workshops ist es, für die TeilnehmerInnen das Potenzial agiler Methoden in schulischen Informatikprojekten konkret aufzuzeigen. So werden zu Beginn das iterative Vorgehen und typische agile Werte über ein Spiel erfahrbar gemacht. Danach werden zu ausgewählten grundlegenden agilen Praktiken jeweils der professionelle Hintergrund den Varianten schulischer Umsetzung, möglichen Stolpersteinen sowie Tipps und Tricks gegenübergestellt. Exemplarisch seien hier User-Stories genannt, die Anforderungen an eine Software aus Sicht des Kunden beschreiben. In Form von didaktischen Varianten können User-Stories auch eingesetzt werden, den Lernprozess zu strukturieren, indem diese Varianten über eine entsprechende Priorisierung in den Projektablauf eingeflochten werden und einen entsprechenden Zeitrahmen innerhalb der Iterationsplanung erhalten. Als Varianten verwenden wir einerseits Modeling-Stories, die einen konkreten Modellierungsauftrag z. B. die Erstellung eines Klassendiagramms enthalten. Modeling-Stories können von den SchülerInnen eines Teams bei Bedarf in ihre Planung aufgenommen werden. Ebenso können sie von der Lehrkraft vorgegeben werden, um eine Reflexion über Strukturen anzustoßen. Eine weitere didaktische Variante sind Student-Stories, die letztendlich Lernaufgaben darstellen. Der Mehrwert für den Unterricht der vorgestellten Methoden wird anhand praktischer Beispiele illustriert, sodass die TeilnehmerInnen für zukünftige Schulprojekte selbst agile Methoden auswählen und didaktisch anpassen können.

Keywords: Agile Methoden, Softwareentwicklung, Pair Programming, Projektunterricht.

Literaturverzeichnis

[BRK19] Brichzin, P.; Kastl, P.; Romeike, R: Agile Schule, hep-Verlag, Bern 2019.

¹ Gymnasium Ottobrunn, Karl-Stieler-Str. 1, 85521 Ottobrunn, peter@brichzin.de

² Gesamtschule Schenkklengsfeld, Dreienbergstraße 28-36, 36277 Schenkklengsfeld, kastl@gesamtschule-schenkklengsfeld.de

³ Freie Universität Berlin, Didaktik der Informatik, Königin-Luise-Str. 24-26, 14195 Berlin, ralf.romeike@fu-berlin.de