

InnoWard 2023

Wettbewerbsbeitrag Berufliche Erstausbildung

© Eingereicht von: Hansa-Berufskolleg der Stadt Münster

## Hansa-Scrum

Projektorientiertes Arbeiten macht Spaß und bereitet auf die Zukunft vor – denn in der Versicherungswirtschaft wird zunehmend in Projekten gearbeitet. Daher verlangen Ausbildungsverordnung und Rahmenlehrplan seit der Neuordnung 2022 von beiden Dualen Partnern die Anbahnung von Projektkompetenz bei den Auszubildenden zu Kaufleuten für Versicherungen und Finanzanlagen (KVF).

Für erfolgreiche Projekte braucht man ein Projektmanagement. Das Hansa-Berufskolleg bietet angehenden KVF seit einigen Jahren die Chance, im Rahmen ihres schulischen Teils der Ausbildung in Abhängigkeit von der Komplexität der Aufgabe verschiedene klassische sowie agile Projektmanagementmethoden erlernen und anwenden zu können. Das wirkte sich in der Vergangenheit bereits positiv und nachhaltig auf Projektarbeiten an den beiden Lernorten Schule und Unternehmen aus.

Das Miteinander bzw. die Kooperation im Dualen System profitiert insbesondere seit der Neuordnung von der Anbahnung der Projektkompetenz am Hansa-Berufskolleg, da das Projektmanagement dort nicht erst im dritten Lehrjahr in Lernfeld 12, sondern während aller drei Ausbildungsjahre in jedem Lernfeld angewandt wird. Diese Tatsache und dass mit Hansa-Scrum auch in verteilten Teams gehandelt werden kann, kommt zukünftig ggf. insbesondere kleineren Betrieben bei den intendierten Projektarbeiten, die als Grundlage für die Reporte bzw. das Fallbezogene Fachgespräch (FFG) dienen (vgl. in Teil 2 der Abschlussprüfung „Projektbezogene Prozesse in der Versicherungswirtschaft“ (§ 13 VersFinKfIAusbV)), zugute. So kann ein Team von Auszubildenden auch über örtliche und Unternehmensgrenzen hinweg kollaborativ und in Distanz in sowie an einem Projekt arbeiten.

Am Hansa-Berufskolleg wenden die Auszubildenden neben der klassischen Wasserfallmethode und dem agilen Vorgehen mit Kanban insbesondere Hansa-Scrum an.

Hansa-Scrum ist eine Weiterentwicklung u.a. der Rahmenwerke Scrum von Jeff Sutherland und Ken Schwaber, Nexus von Scrum.org und Ken Schwaber sowie eduScrum von Arno Delhij, Rini van Solingen und Willy Wijnands, aber auch inspiriert durch Agile Classrooms von John Miller oder LernOS von Simon Dückert u.v.m.

### **Was ist Hansa-Scrum?**

Hansa-Scrum stellt ein handlungsorientiertes Rahmenwerk dar, in welchem die Lernenden selbstständig projektorientierte Aufgaben vorbereiten, durchführen und abschließen sowie reflektieren. Innerhalb dieses Rahmens besteht jedoch keine Festlegung auf bestimmte Methoden. Lerngruppen, Inhalte, Ressourcen etc. können daher situativ berücksichtigt und unterschiedliche Lehr-Lern-Formate analog sowie digital abwechslungsreich eingesetzt werden.

Für Hansa-Scrum werden Teams gebildet. Die Lehrenden schaffen Lehr-Lern-Umgebungen, in welchen sie als Product Owner die Lehr-Lern-Inhalte in ein Product Backlog einsortieren sowie priorisieren. In diesen Arrangements erzeugen die Hansa-Scrum-Teams mit ihren Hansa-Scrum-Mastern Lernprodukte. Sie überprüfen diese, um sie sowie ihre Lehr-Lern-Prozesse im nächsten Sprint im Sinne einer kontinuierlichen Verbesserung ggf. anzupassen.

Wir haben Hansa-Scrum zum ersten Mal im Rahmen der Digitalen Zusatzqualifizierung, an deren Entwicklung wir in der Folge der Studie Kompetenzlabor mitarbeiten durften, genutzt. Seitdem entwickeln wir es weiter, um es auch in anderen Lernfeldern und Fächern einzusetzen. Daher steht auf dem begleitenden Plakat auch Hansa-Scrum 3.4. Somit leben wir selbst die in Hansa-Scrum angestrebte kontinuierliche Verbesserung.

### **Worauf beruht Hansa-Scrum?**

Hansa-Scrum basiert auf Empirie sowie dem Lean-Gedanken. Wissen soll empirisch aus Erfahrung gewonnen werden. Dazu müssen die Lehr-Lern-Prozesse transparent sein, was unter anderem durch Team-Boards, Reviews und Retrospektiven erreicht wird. So werden regelmäßig und frühzeitig Überprüfungen und Anpassungen der Prozesse ermöglicht („fail fast and forward“). Lean reduziert Verschwendung und fokussiert auf das Wesentliche. So wird ein möglichst großer Teil der Unterrichtszeit als echte Lernzeit genutzt.

Am Hansa-Berufskolleg arbeiten wir iterativ sowie inkrementell und nutzen beispielsweise IServ bzw. taskcards, um workflows für die Lernenden und Lehrenden zu visualisieren. Ferner setzen wir Retrotools wie den Starfish ein, um die Prozesse in den Teams zu reflektieren.

Auszubildende, die am Hansa-Berufskolleg regelmäßig im Rahmen von Hansa-Scrum lernen und im Umgang mit den Verantwortlichkeiten bzw. den Events geübt sind, benötigen zunehmend weniger Zeit für externe Einleitungen. Sie übernehmen selbstständig sowie motiviert die Verantwortung für ihre persönlichen Lernfortschritte. Die Lehrenden werden dadurch nicht überflüssig, aber ihre Aufgaben verändern sich mehr in Richtung eines Lerncoachs und Prozessbegleiters.

### **Welche Haltung erfordert Hansa-Scrum?**

Wie Scrum beruht auch Hansa-Scrum auf den Werten Selbstverpflichtung, Fokus, Offenheit, Respekt und Mut.

Diese Werte stellen aus unserer Sicht gesellschaftlich, beruflich und schulisch bedeutende Grundpfeiler des Umgangs miteinander dar. Sie decken sich mit den Erwartungen der Kund:innen an die Vermittler:innen und Sachbearbeiter:innen.

Im schulischen Zusammenhang finden sie sich auch im Schulkonzept des Hansa-Berufskollegs „Leben – Lernen – Leisten“ wieder, in welchem u.a. das respektvolle Schulklima, die Erziehung zur Selbstverantwortung oder die Befähigung zur Reflexion betont werden. In den Sprints setzen sich die Teams auch regelmäßig mehr oder weniger bewusst in den Retrospektiven reflexiv mit diesen Werten auseinander, wenn es um Gelingensfaktoren und Hindernisse geht. Im Rahmen von Lernsituationen kann hier auch der nicht-berufsbezogene Fächerbereich wie Religion den Lernprozess unterstützen.

### **Welche Verantwortlichkeiten gibt es im Hansa-Scrum-Team?**

Das Hansa-Scrum-Team besteht aus der unterrichtenden Person als Product Owner und mehreren Development Teams mit mindestens vier Lernenden als Developern sowie bzw. inclusive Scrum Master. Ein:e Lernende:r pro Development Team übernimmt die Verantwortlichkeit des Hansa-Scrum-Masters.

Der Product Owner legt fest, was gelernt werden soll, begleitet und verbessert die Qualität der Lernergebnisse. Evaluation und Bewertung der Ergebnisse sowie der Lernerfolge gehört ebenfalls zu den Aufgaben des Product Owners. Der Scrum Master verantwortet den Prozess im Team, arbeitet aber wie alle anderen Auszubildenden auch im Development Team als Developer an den jeweiligen Tasks mit.

Das agile Arbeiten in Hansa-Scrum verändert die Rolle der Unterrichtenden. Sie werden keinesfalls unbedeutender und müssen sich ebenfalls in ihre veränderte Rolle erst hineinfinden. Auch für die Lernenden findet ein Anpassungsprozess statt. Am Hansa-Berufskolleg können sich die Hansa-Scrum-Master u.a. mit dem Hansa-Scrum-Guide in ihre Verantwortlichkeit einarbeiten und werden vom Lehrer als Product Owner beim Erlernen sowie bei der Wahrnehmung dieser unterstützt. Da unsere Schüler:innen in der Regel keine ausgebildeten Scrum-Master sind, ist es ggf. sinnvoll, am Anfang die Hansa-Scrum-Master die Rolle wiederholt einnehmen zu lassen. Auf Dauer sollte aber jeder:er ermutigt werden, diese Verantwortlichkeit einzunehmen und einzuüben.

### **Welche Ereignisse finden im Rahmen von Hansa-Scrum statt?**

In Hansa-Scrum dient der Sprint als Container für alle anderen Ereignisse bzw. „Events“ (also Sprint Planning, Arbeit im Team, Hansa-Dailies, Hansa-Nexus-Daily, Sprint Review und Sprint Retrospective).

Beim Sprint Planning werden Lernziele, Arbeitspakete und die Vorgehensweise im Team festgelegt. Die Developer arbeiten dann an ihren übernommenen Aufgaben. Das Daily ist ein Ereignis, bei dem die Developer die Aufgaben abgleichen und planen, was bis zum nächsten Treffen erledigt wird. Hier wird geschaut, was seit dem letzten Daily passiert ist und was bis zum nächsten Daily erledigt werden kann. Im Anschluss an die Dailies der Developer findet bei Lerngruppen mit mehr als 10 Personen in einem zweiten Schritt das Hansa-Nexus-Daily statt. Dieses dient dem Austausch der Hansa-Scrum-Master mit der lehrenden Person als Product Owner.

Die Sprint Review findet am Ende des Sprints statt. Gemeinsam blickt das Scrum-Team auf das Erreichte bzw. die Lernprodukte zurück und gleicht diese(s) mit der Definition of Done (DoD) sowie den Akzeptanzkriterien ab. Die abschließende Sprint Retrospective dient der Überprüfung des Sprints im Hinblick auf Prozesse, Individuen, Interaktionen, Werkzeuge und die DoD sowie dem Erkennen von Verbesserungspotenzial.

Klassen, die regelmäßig agiles Projektmanagement im Rahmen von Hansa-Scrum anwenden, kennen diese Ereignisse und sind in der Lage, sich selbst zu organisieren, solange dies durch die Unterrichtenden gewünscht ist. Am Hansa-Berufskolleg werden regelmäßig verschiedene digitale Tools evaluiert und für einzelne Ereignisse unter Berücksichtigung der datenschutzrechtlichen Vorgaben angewandt. Da aber auch am Hansa-Berufskolleg nicht alle Lernenden entsprechend gut mit technischen Hilfsmitteln ausgestattet sind, bzw. nicht alle unserer Räumlichkeiten die gleichen Möglichkeiten bieten,

finden diese Ereignisse regelmäßig auch mit analogen Mitteln statt. Dieses mindert nicht die Qualität der Ergebnisse.

Am Hansa-Berufskolleg laden wir auch Stakeholder zu den Reviews ein, informieren und tauschen uns gegenseitig über die Methode, die Tools bzw. den intendierten sowie den beobachteten Kompetenzzuwachs aus.

### **Welcher Artefakte bedient sich Hansa-Scrum?**

Hansa-Scrum nutzt ein Product Backlog als eine priorisierte Liste der Lernziele und Arbeitsmethoden. Die unterrichtende Person könnte dazu z.B. den Rahmenlehrplan der KVF als „Vision“ verwenden, ein Kundenbedarfswahl auswählen und aus diesem sowie der Didaktischen Jahresplanung das Product Backlog mit Lehr-Lern-Situationen erstellen.

Team-Boards visualisieren die Arbeit der Teams während des Sprints (Sprint Backlog). Sie zeigen an, wo das Team in Bezug auf fertige und übrige Arbeit steht. Damit sorgen sie für die erforderliche Transparenz.

Inkrementale als weitere Artefakte sind erledigte Aufgaben, Lernergebnisse oder Handlungsprodukte, die der Definition of Done entsprechen und die Akzeptanzkriterien erfüllen. Die Definition of Done ermöglicht ein gemeinsames Verständnis davon, wann eine Arbeit fertig ist. Mit den Akzeptanzkriterien kann deren Güte beurteilt werden.

Diese Inkremente können sehr unterschiedlicher Art sein. In größeren Projekten erarbeiten die Teams am Hansa-Berufskolleg zum Beispiel Filme, Podcasts und andere Formen der Präsentation. In anderen, eher kleineren Sprints sind Inkremente ggf. zusammenfassende Texte, Handlungsanleitungen oder Schaubilder. In allen Fällen kann ein mögliches Sprint-Review weiterhin eine klassische Klassenarbeit sein, unter anderem als Vorbereitung auf schriftliche Prüfungen. Alle Artefakte stehen Lehrenden und Lernenden so lange wie erforderlich auf unserem Server zur Verfügung, beispielsweise in der Didaktischen Jahresplanung, in den Aufgabenbereichen der Klassen oder in den Boards der Teams.