

MICHAEL ROGGE

# My perfect bedroom

## Eine projektbasierte Leistungsüberprüfung mit agilen Methoden vorbereiten und bewerten



Agile Methoden haben sich in der Arbeitswelt durchgesetzt, eignen sich aber auch für die Schule. Sie setzen auf das Prinzip Versuch, Irrtum und Verbesserung, statt sich an Misserfolgen festzubeißen. Im Projekt „My perfect bedroom“ koordinieren sie die gemeinsame Arbeit der Schüler:innen am Modell eines Kinderzimmers, das keine Wünsche offen lässt. Eine *balanced scorecard* kombiniert Einschätzungen aller Beteiligten, ob das Traumkinderzimmer unter den Entwürfen ist, und bewertet individuelle Leistungen.

### LERNGRUPPE

5. Schuljahr

### IDEE

In agilen *Scrum*-Teams planen die Lernenden nach *Design Thinking*-Prinzipien ein 3D-Modell für ein perfektes Kinderzimmer. Kreativität und Aufgabenangemessenheit, Kollaboration, Kommunikation und Präsentation werden in einer Projektprüfung bewertet.

### MATERIAL

- 1 Welcome to my bedroom (S. 15)
- 2 Understanding Amy's needs (Design Brief) (S. 16)
- 3a Bewertungsbogen Mitschüler:innen (S. 17)
- 3b Bewertungsbogen Lehrkraft (S. 18)

### Downloadcode

### EXTRA

#### für die ganze Klasse

1 LEGO®-Basisset (ca. 1 Kilo Steine)

#### pro Gruppe

1 LEGO®-Grundplatte

1 Kanban-Board = Flipchart o. ä. mit

A3-Papier, Klebezetteln und Stiften

Die Herausforderungen der Arbeitswelt, auf die wir Schülerinnen und Schüler vorbereiten sollen, werden zunehmend komplexer. Agile Methoden bieten vielfältige Möglichkeiten, diesen Herausforderungen im Kontext der digitalen Transformation zu begegnen. Sie etablieren zugleich eine neue Kultur des Lernens, die sich auf die Lebenswelt außerhalb des Klassenzimmers bezieht, Kollaboration erfordert sowie auf einer positiven Lernhaltung des Vertrauens und Selbstverantwortung im Lernprozess basiert (Arn 2017; Reuter 2020). Weitere wesentliche Merkmale eines solchen agilen Mindsets für Lehr-/Lernprozesse sind Elemente des formativen *assessment* (*peer feedback*, Selbstreflexionsphasen), eine generelle Wertschätzung individueller Lösungswege sowie das Vertrauen in die Selbstständigkeit und Selbstwirksamkeit der Schüler:innen (s. **Kasten 1**).

### Die Unterrichtseinheit

Für den Englischunterricht bietet das kooperative Unterrichtsszenario „My

*perfect bedroom*“ vielfältige authentische Kommunikationsanlässe. Interaktion und Kommunikation sind auch wichtige Prinzipien agilen Lernens, weshalb sich die Methode für dieses Unterrichtsszenario und für den kommunikativen und handlungsorientierten Fremdsprachenunterricht eignet. Als Format für die Leistungsbewertung schafft es für die Schüler:innen Transparenz darüber, wie sowohl Produkt als auch Arbeitsprozess bewertet werden.

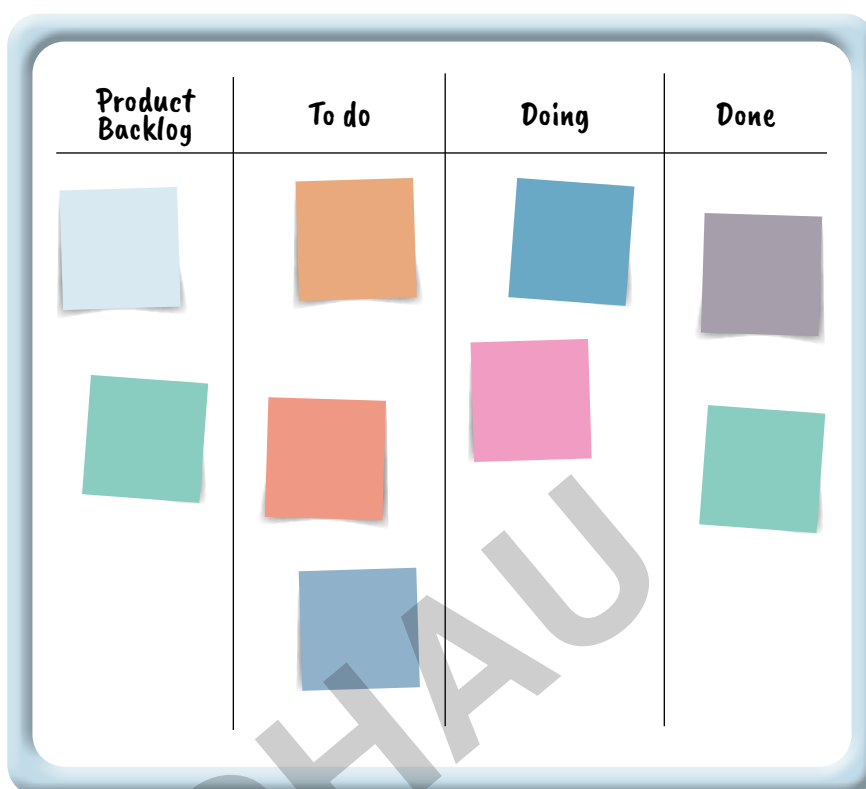
Aufgabe für die Schüler:innen ist es, in *Scrum*-Teams das ideale Kinderzimmer zu diskutieren und zu designen. Ausgangspunkt ist die Beschreibung des Zimmers einer fiktiven Mitschülerin, die sich dringend ein neues Zimmer wünscht, das bestimmte Kriterien erfüllen soll. Die Schüler:innen entwickeln dafür in *Scrum*-Teams ein Konzept, erstellen ein 3D-LEGO®-Modell des Kinderzimmers und präsentieren es den anderen Gruppen.

### Durch agile Methoden unterstützen:

#### Das Scrum-Prinzip

Das agile Rahmenwerk *Scrum* (vgl. Agile Alliance 2001; Schwaber/Sutherland 2017,

2020; Wijands /Stolze 2019; Mittelbach 2020; Rogge 2022) strukturiert das selbstständige, projektorientierte Arbeiten in kleinen Teams von fünf bis acht Personen über längere Zeiträume. Dafür sieht *Scrum* feste Gruppenstrukturen und -rollen sowie regelmäßig stattfindende Rituale der Gruppenorganisation vor. Darunter fallen die eigenständige Projektplanung der Gruppe sowie Absprachen der Gruppe über die zu erledigen Arbeiten zu Beginn jeder Unterrichtsstunde, der sogenannte *daily stand-up*. Hier klären die Schüler:innen für jede Projektphase (z. B. mit Hilfe eines Kanban-Boards, s. **Abb 1.**), wer die Verantwortung für welche Teilaufgaben übernimmt und welche Kriterien erfüllt sein müssen, damit diese als abgeschlossen bewertet werden können. Ebenfalls von zentraler Bedeutung sind im Sinne einer kontinuierlichen Feedback-Kultur die regelmäßigen Feedback- und Reflexionsphasen (**Kasten 2**).



**Abb 1** | Was ist zu tun, wer macht's, und wie weit ist die Person damit gekommen? Sind alle im *Product Backlog* definierten Gütekriterien erfüllt? Das visualisieren die Teams in einem Kanban-Board

## Strukturierung des Projekts

Wesentliches Prinzip von *Scrum* ist die Iteration (Wiederholung). Deshalb ist das Projekt in drei verschiedene Teilprojekte (*Sprints*) unterteilt. Diese sind in sich weitgehend abgeschlossen. Am Ende jedes *Sprints* erfolgt eine Präsentation der Gruppen, zu der die übrigen Gruppen gemäß vorher gemeinsam definierter Kriterien Feedback geben. Das Feedback wird dann für die weitere Projektplanung im nächsten *Sprint* verwendet. Die *Sprints* umfassen drei Unterrichtsstunden (=eine Woche), so dass die Gesamtdauer dieser Unterrichtseinheit bei drei Wochen liegt.

### Design Thinking

Die Ideenfindung in den *Scrum Teams* wird von einer weiteren agilen Methode unterstützt: *Design Thinking*, am Hasso Plattner Institute of Design der Stanford Universität entwickelt, systematisiert Problemlösungsansätze in Kleingruppen. Dazu werden sechs Prozessschritte durchlaufen: (1) *understand*, (2) *observe*, (3) *define*, (4) *ideate*, (5) *prototype* und (6) *test*.

## Agilität und agile Methoden

Agile Vorgehensmodelle wie *Scrum*, *Design Thinking*, Kanban oder *Lean Management* stammen ursprünglich aus der Software-Entwicklung. Sie haben sich aber inzwischen in vielen Unternehmensbereichen etabliert. Gemeinsam sind allen Methoden die im agilen Manifest ausgedrückten vier Prinzipien (Agile Alliance 2001), die auf das System Schule übertragen wie folgt lauten (vgl. Maerlein 2020; Siegert 2021):

- Interaktionen zwischen Schüler:innen und Lehrkräften sind effektiver als traditionelle Prozesse und Werkzeuge.
- Handlungsorientierte (Teil-)projekte und (Zwischen-)Ergebnisse sind wichtiger als umfassende Dokumentationen und Verschriftlichungen.
- Zusammenarbeit mit schulischen (und außerschulischen Partner:innen) ist wichtiger als das Festhalten an Regelungen, Zuständigkeiten und Hierarchien.
- Auf Feedback reagieren und auf Veränderungen situativ eingehen ist wichtiger als das Abarbeiten eines festgelegten Projektplans.

Daraus abgeleitete Prinzipien agilen Lernens im System Schule sind

- das iterative (wiederholende) und inkrementelle (aufeinander aufbauende) Arbeiten
- Partizipation und Kollaboration, sowie
- die Individualisierung und Selbstorganisation von Lernen durch die Schüler:innen selbst (vgl. Philippi 2019).

Die *Scrum*-Methode fördert dabei die agile Zusammenarbeit von Schüler:innen in Projektteams. Kanban und *Design Thinking* sind eher als Vorgehensmodelle zur Projektplanung und Problemlösung geeignet. Durch Kombination unterschiedlicher agiler Methoden lassen sich im Unterricht auch komplexe Projekte und Vorhaben selbstorganisiert und kollaborativ umsetzen.

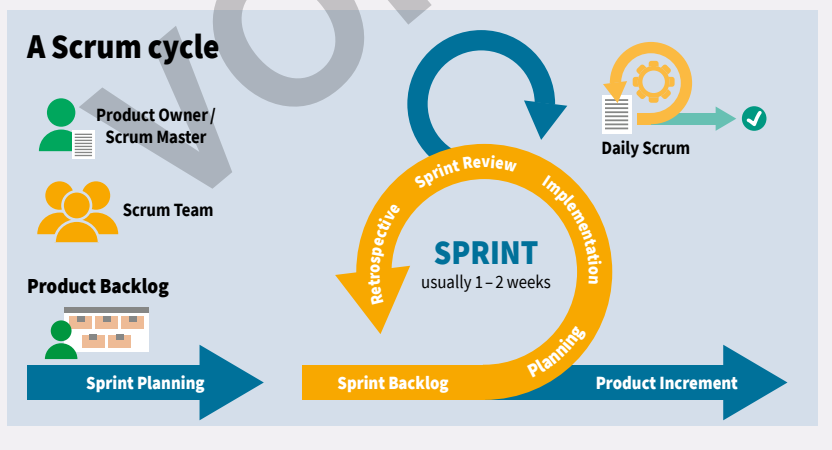
Scrum ist ein Verfahren des agilen projekt- und teamorientierten Arbeitens. Es stammt aus der Softwareentwicklung. Dort wird in kleinen Entwicklungsteams mit konkreten Zielvorgaben gearbeitet, den Gruppen dabei aber ein hohes Maß an Eigenverantwortlichkeit zugestanden.

Scrum ist iterativ (wiederholend) und inkrementell (schrittweise erfolgend) aufgebaut: Projekte werden in mehreren Zyklen (*Sprints*) bearbeitet und zunehmend komplexer, wobei spontan auf veränderte Rahmenvorgaben reagiert werden kann. In der Schule eignet sich Scrum, um Projekt- und Gruppenarbeit zu strukturieren und dabei selbstbestimmtes und selbstverantwortliches Lernen zu fördern. Denn jedes Gruppenmitglied erhält eine klare Rolle und Aufgabe zugewiesen. Die zu erreichenden Ziele und Anforderungen sind allen transparent. Zu diesen Rollen gehören

- **Product Owner (PO):** Die Lehrkraft ist die Auftraggeberin des zu erstellenden Produktes. Sie definiert gemeinsam mit dem Entwicklungsteam die Anforderungen, die an das Produkt gestellt werden.
- **Scrum Team:** Eine Gruppe von fünf bis sieben Schüler:innen bildet das Scrum Team. Sie arbeiten gemeinsam an der Umsetzung des Produktes in mehreren Sprints. Dabei berücksichtigen sie die Akzeptanzkriterien, die zuvor mit dem PO definiert und im *Product Backlog* festgehalten wurden.
- **Product Backlog:** Das *Product Backlog* enthält die Definition des Arbeitsauftrages und die Akzeptanzkriterien (=Woran zeigt sich, dass die Anforderungen erfüllt sind?). Idealerweise enthält es eine längere Liste von Anforderungen, aus der das Scrum Team für jeden *Sprint* eine begrenzte Anzahl von *Items* in das *Sprint Backlog* übernimmt und abarbeitet.

Ein *Sprint* umfasst einen Zeitrahmen, innerhalb dessen eine bestimmte Anzahl von Arbeitsaufträgen aus dem *Product Backlog* abgearbeitet werden muss. In der Schule ist ein *Sprint* z. B. eine Schulwoche mit einer bestimmten Anzahl an Unterrichtsstunden. Im *Sprint Review* präsentieren die *Scrum Teams* dem PO und den anderen Teams ein (Teil-)Ergebnis. Diese geben anhand der Akzeptanzkriterien Feedback und machen konkrete Vorschläge für die Weiterarbeit. Diese werden dann vom Team im *Product Backlog* festgehalten, bevor es in den nächsten *Sprint* geht.

In der *Sprint Retrospektive* reflektiert das Scrum Team noch einmal das (Teil-)Produkt und die Zusammenarbeit im Team, um Optimierungen für den nächsten *Sprint* zu vereinbaren. In der Schule dient die Retrospektive auch dazu, um die individuelle Leistung der Schüler:innen zu erfassen und über längere Zeiträume eine Lernprogression zu beobachten.



### Phase 1/2: Understand and observe

Der Arbeitsauftrag an die *Scrum Teams* besteht darin, kreative Vorschläge für die Optimierung von Amys Kinderzimmers zu entwickeln. Dazu sprechen die Schüler:innen in einem ersten Schritt

des *Design Thinking*-Prozesses (*understand*) darüber, wie ihre Zimmer ausgestattet sind und ob sie damit zufrieden sind. Im zweiten Schritt (*observe*) generieren sie durch Partnerinterviews neue Perspektiven (**worksheet 1**).

### Phase 3/4: Define and ideate

Im dritten Schritt (*define*) ermitteln die Schüler:innen dann Amys konkreten Bedarf. Hierzu definieren sie typische Verwendungssituationen und Akzeptanzkriterien für das Projekt: Welche Tätigkeiten übt Amy in ihrem Zimmer aus? Wie muss das Zimmer beschaffen sein, damit es ihren Bedürfnissen entgegenkommt? Auf der Basis dieser Überlegungen erstellen die Schüler:innen dann einen *Design Brief*, der den konkreten Arbeitsauftrag an die Gruppen vorgibt und zugleich die erforderlichen Kriterien für eine erfolgreiche Umsetzung des Projektes beinhaltet (**worksheet 2**). Diese Kriterien werden mit den Schüler:innen zu Beginn der Unterrichtsreihe entwickelt: Sie beziehen sich zum einen auf der inhaltlichen Ebene auf konkrete Vorgaben für Amys Zimmer sowie auf die in der *user story*, also die von der Gruppe erarbeiteten Lösungsansätze für Amys Bedürfnisse und Nutzungsverhalten (vgl. **worksheet 2**), zum anderen auf grundlegende sprachliche und kommunikativ-strategische Kompetenzen (vgl. **worksheet 3a** und **3b**).

Nachdem diese Kriterien im *Product Backlog* festgeschrieben sind, machen sich die Gruppen an die Arbeit. Jeder Gruppe steht dafür eine A3-Tafel mit vier Spalten zur Verfügung: *Product Backlog – to do – doing – done* (**Abb 1**). Mit Hilfe dieses Kanban-Boards planen die Gruppen selbstständig die folgenden Arbeitsschritte. Dazu sammelt jede Gruppe alle nötigen Arbeitsschritte auf Klebezetteln und klebt diese in die erste Spalte (*Product Backlog*). Danach übernehmen sie die für den ersten Sprint nötigen Arbeitsaufträge in die Spalte „to do“ (= *Sprint Backlog*). Nachdem die Gruppe geklärt hat, wer welche Arbeitsaufträge übernimmt, verschieben die entsprechenden Schüler:innen diese Klebezettel in die dritte Spalte (*doing*).

Jede Gruppe erstellt ein Poster, das ihr Vorhaben visualisiert, und präsentiert es den anderen Gruppen. Das Feedback der anderen Gruppen orientiert sich dabei an den im *Design Brief* definierten Akzeptanzkriterien. Nützliche Rückmeldungen der anderen Gruppen werden in das *Product Backlog*

übernommen und in die weitere Arbeit am Produkt integriert.

### Phase 5/6: Prototype and test

Auf Basis der Rückmeldungen der anderen Gruppen entwickeln die Gruppen einen Prototypen aus LEGO®-Steinen als 3D-Modell, das möglichst alle Anforderungen an ein perfektes Kinderzimmer erfüllt (*prototype*). Die dafür nötigen Steine wählen sie aus einer handelsüblichen LEGO®-Bausteinmischung (etwa ein Kilo Steine) aus. Eine LEGO®-Grundplatte pro Gruppe ist zusätzlich hilfreich.

Mit der Präsentation des Gruppenmodells in der Klasse beginnt schließlich Phase 6 des Design Thinking-Prozesses (*test*), in der das erstellte Produkt auf seine Alltagstauglichkeit hin überprüft wird. Erneut geben die anderen Gruppen dazu Feedback entlang der im *Design Brief* definierten Akzeptanzkriterien und unterbreiten Verbesserungsvorschläge.

### Die Leistungsüberprüfung: Projektprüfung

Doch wie soll die Leistung der Schüler:innen in diesem Unterrichtsprojekt erfasst und bewertet werden? Erfolgt diese Leistungsbewertung rein summativ, das heißt es wird nur das Ergebnis des Lernprozesses bewertet, lassen sich zentrale Aspekte des Lernprozesses sowie der Kollaboration und Kommunikation in der Projektphase nur unzureichend abbilden.

Sinnvoll ist es stattdessen, auch wichtige Zwischenergebnisse wie das Poster in Schritt 4 zu berücksichtigen (*formative assessment*) und die Lernenden am Bewertungsprozess zu beteiligen (*assessment as learning*, vgl. Basisartikel). Zu diesem Zweck treten sowohl *self-assessment* als auch *peer assessment* neben die Bewertung durch die Lehrkraft. Die Note bezieht sich dann sowohl auf das Produkt als auf den Lernprozess und die Eigenverantwortlichkeit, die die Lernenden für den Lernprozess übernehmen. Die Bewertungskriterien werden gemeinsam in der Klasse erarbeitet und

lassen sich sowohl zur Einschätzung der eigenen Leistung als auch für die Bewertung durch die Mitschüler:innen verwenden (**worksheet 3**).

### Eigen- und Fremdbewertung kombinieren

Zunächst schätzen die Schüler:innen ihre eigene Leistung und ihren konkreten Beitrag zum Projekt ein und füllen dafür den Bewertungsbogen (**worksheet 3a**) aus. Das fördert sowohl die Selbstverantwortung für den eigenen Lernfortschritt als auch die intrinsische Motivation für das weitere Lernen (vgl. Traub 2011). Darüber hinaus spielt die Kooperation und Kommunikation mit den anderen Gruppenmitgliedern eine wesentliche Rolle, weshalb eine Bewertung durch die beteiligten Mitschüler:innen (*peer assessment*) neben die Individualbewertung tritt. *Peer assessment* ist besonders gut geeignet, um Selbstständigkeit, Reflexivität und kritisches Denken bei den Schüler:innen zu fördern (vgl. Freeman 1995: 289): Es fordert eine Mitverantwortlichkeit der Lernenden für den Lernprozess ein. Die Einschätzung der fremdsprachlichen Leistung kann nur bedingt von den Schüler:innen selbst erfolgen, so dass die Lehrkraft hier ihre Bewertung einbringt (**worksheet 3b**).

### Balanced scorecard

Die Teilnoten werden in einer sogenannten *balanced scorecard* zusammengetragen und gewichtet. Eine *balanced scorecard* berücksichtigt unterschiedliche Aspekte oder Kriterien und versieht diese mit Punktwerten. Das verdeutlicht, zu welchem Grad Ziele erreicht oder Kompetenzen ausgebildet sind. Die Integration verschiedener Kompetenzziele sowie unterschiedlicher Bewertungsperspektiven macht die *balanced scorecard* zum idealen Instrument der Bewertung von Projektleistungen (vgl. Braun-Speck 2021: 123). Optisch unterscheidet sich der Individualbogen nicht von der Bewertung durch die *peers*, diese werden aber namentlich zugeordnet. Hierzu wird die Tabelle von **worksheet 3a** in dem Open Source-Programm Cryptpad (<https://cryptpad.fr/>) angelegt. Auf dem ersten Tabellenblatt geben die

Schüler:innen jeweils zunächst ihre eigene Einschätzung ab. Auf einem weiteren Tabellenblatt bewerten sie die anderen Teammitglieder. Dafür werden die Kriterien bereits den Namen der Gruppenmitglieder zugeordnet, so dass diese später leicht für die Notenfindung übertragen werden können.

Es ist sicherlich zu diskutieren, ob eine Bewertung durch die Lehrkraft überhaupt nötig ist. Doch Schüler:innen der Unterstufe sind mit einer *peer evaluation* von fremdsprachlicher Korrektheit und Angemessenheit überfordert. So erfolgt als letztes die Bewertung durch die Lehrkraft, wobei sprachliche Aspekte wie die fremdsprachliche Qualität der Gruppenpräsentation sowie der fremdsprachlichen Kommunikation während der Gruppenphase im Vordergrund stehen.

### Gewichtung und Bewertung

Aus den Rohpunkten der drei Bewertungsperspektiven wird mit Hilfe der Tabelle eine Gesamtwertung ermittelt. Dazu werden zunächst die Punkte

#### D Differenzierung auf den Punkt gebracht

##### Aspekte der Heterogenität:

- Lern- und Lösungswege

##### Methode:

- agile Methoden
- Visualisierung

##### Praxistipp:

Agile Methoden wirken individualisierend und fördern Lernprozesse durch die Kollaboration im Team, in denen jedes Mitglied individuelle Stärken ausspielen kann.

*Peer feedback* und Selbstreflexionsphasen sorgen dafür, dass sich alle individuell weiterentwickeln können. Basis des agilen Mindsets ist eine generelle Wertschätzung individueller Lösungswege sowie das Vertrauen in die Selbstständigkeit der Schüler:innen. Die Visualisierung im LEGO®-Modell macht Arbeitsergebnisse anschaulich und spiegelt Lernerfolg wieder – ein Motivationsfaktor für alle Beteiligten.



## „My perfect bedroom“: Sprints und Phasen des Design Thinking-Prozesses

Die Tabelle verdeutlicht, wie die sechs Phasen des *Design Thinking*-Ansatzes auf die drei *Sprints* des *Scrum*-Rahmenwerks aufgeteilt werden, um so in einem Zeitraum von drei Wochen mit den Schüler:innen von der ersten Ideenfindung zur konkreten Umsetzung und Präsentation der Projekte zu gelangen.

Phase	Sprint	Aufgabe für die Lernenden	Funktion	Material
<b>Understand / Observe:</b> <b>Talking about your bedroom(s)</b>	1	Über das eigene Zimmer sprechen / die Partner:in über ihr Zimmer interviewen	Aufbau eines themenspezifischen Wortschatzes, Redemittel	<b>worksheet 1</b>
<b>Define:</b> <b>Understanding Amy's needs</b>	2	Die Bedürfnisse von Amy definieren – erste Kriterien entwickeln	<i>Sprint Planning</i> : Entwicklung einer <i>User Story</i> und entsprechender Akzeptanzkriterien im <i>Product Backlog</i>	<b>worksheet 2</b>
<b>Ideate:</b> <b>Creating ideas</b>	2	Erste Ideen für das perfekte Zimmer in der Gruppe sammeln und der Klasse präsentieren	<i>Sprint Review</i> : Vorstellung erster Konzeptideen und Feedback durch die anderen Gruppen	
<b>Prototype:</b> <b>Developing solutions</b>	3	Erstellung eines LEGO®-Modells und Präsentation in der Klasse	Umsetzung der Konzeptidee unter Berücksichtigung des Feedbacks aus den anderen Gruppen	LEGO®-Sets
<b>Test :</b> <b>Trying out your solutions</b>	3	Präsentation des finalen Produktes und anschließende Evaluation	Selbstevaluation sowie <i>peer assessment</i> / Lehrerrückmeldung in Form einer <i>balanced scorecard</i> sowie abschließende Retrospektive	<b>worksheet 3a</b> <b>worksheet 3b</b>

der Selbstevaluation (maximal 16, nämlich maximal 4 Punkte in den Kategorien Kreativität und Aufgabenangemessenheit, Kollaboration und Präsentation) aufgelistet. Dazu wird der Durchschnittswert der einzelnen Operatoren gebildet. Dann werden die Durchschnittswerte der Bewertung durch die übrigen Gruppenmitglieder (wie bei der Selbstbewertung maximal 16 Punkte) ergänzt. Auch die Lehrkraft kann maximal 16 Punkte vergeben. Sie bewertet zusätzlich die fremdsprachliche Leistung. In Summe sind maximal 48 Punkte zu erreichen. Daraus wird eine Gesamtnote ermittelt: Die Punkte aus Selbstevaluation und *peer assessment* werden einfach addiert, da nur wenige Kriterien zugrunde gelegt wurden. Für komplexere Projekte und in fortgeschrittenen Lerngruppen könnten die Punkte noch entsprechend gewichtet werden, um bestimmte Aspekte besonders hervorzuheben wie z. B. die individuelle sprachliche Leistung der Schüler:innen.

### Reflexion

Abschließend werden die Noten und Punktwerte mit jeder Gruppe in Form einer Retrospektive besprochen, um Fä-

higkeiten und Kompetenzen der Gruppe zu würdigen sowie Chancen und Möglichkeiten für die Weiterarbeit im Team zu erkennen. Dafür gibt es eine Reihe möglicher Formate (vgl. Hopp Foundation 2021). Interessanterweise waren in meinem Unterricht die von den *peers* vergebenen Punktwerte und die Bewertung durch die Lehrkraft in nahezu allen Fällen deckungsgleich, während es durchaus unterschiedliche Resultate der Selbstevaluation und der Bewertung durch die übrigen Gruppenmitglieder gab. Solche Unterschiede werden in der Retrospektive thematisiert, um auch hier eine hohe Transparenz und Akzeptanz in der Notegebung zu erreichen und zugleich die Gruppenprozesse für nachfolgende Projekte weiter zu optimieren.

Da Fünftklässler:innen die Reflexion und die Bewertung noch nicht zielsicher in der Fremdsprache vornehmen können, erfolgen diese auf Deutsch. In höheren Jahrgängen sollte die Selbstreflexion sowie die *peer evaluation* allerdings möglichst in der Fremdsprache erfolgen.

### Literatur

- Agile Alliance (2001): The Agile Manifesto. <https://www.agilealliance.org/agile101/the-agile-manifesto/> [30.8.2022].  
 Arn, Christoph (2017): *Agile Hochschuldidaktik*. Weinheim / Basel: Beltz.

- Braun-Speck, Susanne (2021): „ScoreCards als Bewertungswerkzeug für Projektarbeiten“. In: Kantereit, Tim et al. (Hrsg.): *Agilität und Bildung. Ein Reiseführer durch die Welt der Agilität*. Visual Books. 122 – 126.  
 Freeman, Mark (1995): „Peer Assessment by Groups of Group Work“. In: *Assessment & Evaluation in Higher Education*. 20 (3): 289 – 299.  
 Hopp Foundation (2021): *EduScrum Workbook. Ein Arbeitsbuch für agiles Lernen und Lehren*. Weinheim: Hopp Foundation. <https://unterrichtsmaterialien.hopp-foundation.de/konzepte/eduscrum-workbook> [30.8.2022].  
 Maerlein, Katharina (2020): *Wie Agilität gelingt. Ein agiles Mindset entwickeln – typische Hürden meistern*. Offenbach: Galal.  
 Mittelbach, Tom (Hrsg.) (2020): *Scrum in die Schule. Zeit für mehr Agilität im Unterricht*. Visual Books.  
 Reuter, Anna (2020): Lernarrangements im Sinne agiler Didaktik ausgestalten. <https://annacologne.wordpress.com/2020/06/14/lernarrangements-im-sinne-agiler-didaktik-ausgestalten/> [30.8.2022].  
 Rogge, Michael (2022): „Teaching English as a Foreign Language in a Post-COVID Era – Lessons from the Pandemic for Agile, Autonomous and Hybrid Learning Environments“. In: *Anglistik* 33.1. <https://angl.winter-verlag.de/article/ANGL/2022/1/18> [30.8.2022].  
 Philippi, Dirk (2019): Mit Agiler Schulentwicklung das Lehren und Lernen zeitgemäß gestalten. <https://www.edugile.de> [30.8.2022].  
 Schwaber, Ken / Sutherland, Jeff (2020): *The Scrum Guide: The definitive guide to Scrum*. <https://scrumguides.org/scrum-guide.html> [30.8.2022].  
 Siegert, Steffen (2020): „Vom ‚Agile Software Development‘ zu ‚Agile in Education‘“. In: Kantereit, Tim et al. (Hrsg.): *Agilität und Bildung. Ein Reiseführer durch die Welt der Agilität*. Visual Books. 12 – 19.  
 Wijnands, Willy / Stolze, Alisa (2019): „Transforming Education with eduScrum“. In: Parsons, David / MacCallum, Kathryn (Hrsg.): *Agile and Lean Concepts for Teaching and Learning. Bringing Methodologies from Industry to the Classroom*. Singapore: Springer Nature. 95 – 114.

PROJEKT UND LEISTUNGSBEWERTUNG: MY PERFECT BEDROOM

### Welcome to my bedroom

Mr and Mrs Blackwell are going to renovate Amy's bedroom. Amy would like to have a nice room with a sofa or an armchair where she can read books or listen to music, a comfortable bed and enough space for her toys and school things.

Help her to plan a new room.

**Our Design Plan for the next three weeks:**  
 Step 1: (Observe): Talk about your bedroom(s).  
 Step 2: (Define): Understand Amy's needs.  
 Step 3: (Ideate): Create ideas.  
 Step 4: (Prototype): Start to develop solutions.  
 Step 5: (Test): Try out your solution.

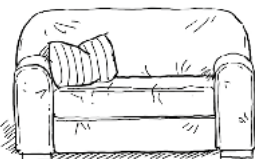
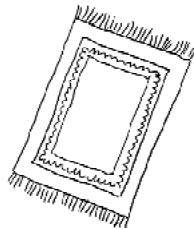
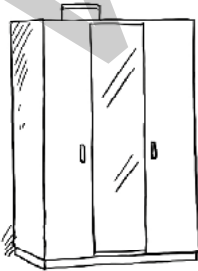
**Discuss what a perfect bedroom looks like to you:  
Work with a partner and interview each other about your bedrooms.**

The following phases can help you:

– What does your bedroom look like?  
 – Do you have a ... in your room?  
 – What can you say about your bedroom?

I have got a ... in my bedroom.  
 There is a ... and a ... in my bedroom.  
 I haven't got a ... in my bedroom.  
 I like my bedroom.  
 My room is very small / big / cosy ...

### Things in my room



netzwerk lernen desk bed wardrobe sofa rug TV set nightstand

zur Vollversion



**PROJEKT UND LEISTUNGSBEWERTUNG: MY PERFECT BEDROOM**

## Understanding Amy's needs (Design Brief)

**The client:**

Amy Blackwell, age 12

Amy needs a new bedroom. Her bedroom is too small.

Amy likes reading books in her free time. She also likes playing computer games.

There is not enough space for her clothes and her hobbies (computer games, books).

**The project:**

A new bedroom for Amy. The new bedroom should have enough space for her clothes and her hobbies.

**Problem to solve: The perfect bedroom**

The bedroom should not only match Amy's needs. It should also be a perfect place for everyone in class. Use the following chart to define your perfect bedroom and understand your own needs.

Talk to each other in order to define more criteria for your perfect bedroom.

**User story**

<b>Who I am</b> <i>My name is ...</i> <i>I'm ... years old.</i>	<b>This is what I look like</b> You can draw a picture of yourself here.
<b>My hobbies and interests</b> <i>I like playing ...</i> <i>My hobbies are ...</i> <i>In my free time I usually ...</i>	
<b>This is what I do every day</b> <i>I get up at ...</i> <i>Then I ...</i> <i>In the morning I ... (write down your daily routine)</i>	
<b>What I like about my bedroom</b> <i>I like about my bedroom that ...</i>	<b>What I hate about my bedroom</b> <i>What I really hate about my bedroom is ...</i>
<b>Our perfect bedroom</b> <i>Our perfect bedroom should include ...</i>	

**PROJEKT UND LEISTUNGSBEWERTUNG: MY PERFECT BEDROOM**

## Bewertungsbogen

1. Schätze deine Leistung im Projekt anhand dieses Bewertungsbogens ein.
2. Hole Feedback ein von deinen Mitschüler:innen.

Bewertung von: \_\_\_\_\_ (Mitschüler:in)

Kreativität und Aufgabenangemessenheit	Bewertung				
Ich habe / Du hast eigene Ideen und Vorschläge zur Umsetzung unseres Projektes eingebracht.	4	3	2	1	0
Ich habe / Du hast alle Punkte der Aufgabenstellung bei der Erstellung des Gruppenproduktes angemessen berücksichtigt.	4	3	2	1	0
<b>Kollaboration:</b> Ich habe eine wichtige Rolle für die Zusammenarbeit im Team gehabt, indem ich / du ...					
die vereinbarten Teamrollen und Gruppenregeln eingehalten habe / hast.	4	3	2	1	0
aktiv an der Erstellung eines Konzeptpapiers (Poster) mitgearbeitet habe / hast.	4	3	2	1	0
an der Umsetzung des Lego-Modells aktiv beteiligt war / warst.	4	3	2	1	0
meine / deine Teammitglieder gut während des Projektes unterstützt habe / hast.	4	3	2	1	0
mich / dich aktiv für das Gelingen in der Gruppe eingesetzt habe / hast (auch wenn es z. B. Diskussionen oder Streit in der Gruppe gab).	4	3	2	1	0
<b>Kommunikation:</b> Ich habe / du hast erfolgreich an der Kommunikation in der Gruppe mitgewirkt, indem ich / du ...					
versucht habe / hast, durchgängig Englisch zu sprechen.	4	3	2	1	0
die gelernten Redemittel (Vokabeln „In my room“) durchgängig genutzt habe / hast.	4	3	2	1	0
meine Gruppenmitglieder habe / hast aussprechen lassen.	4	3	2	1	0
auf die Vorschläge der Anderen eingegangen bin / bist und diese sinnvoll ergänzt, kommentiert oder kritisch diskutiert habe / hast.	4	3	2	1	0
<b>Präsentation</b>					
Ich habe / Du hast aktiv an der Präsentation des Gruppenergebnisses mitgewirkt.	4	3	2	1	0
Ich habe / Du hast einzelne Elemente des Posters / des Modells den Mitschüler:innen vorgestellt.	4	3	2	1	0
<b>Gesamtpunktzahl</b>	_____ / 16				



## PROJEKT UND LEISTUNGSBEWERTUNG: MY PERFECT BEDROOM

## Bewertungsbogen

Hole Feedback ein von deiner Lehrer:in.

Kreativität und Aufgabenangemessenheit	Bewertung				
Du hast eigene Ideen und Vorschläge zur Umsetzung unseres Projektes eingebracht.	4	3	2	1	0
Du hast alle Punkte der Aufgabenstellung bei der Erstellung des Gruppenproduktes angemessen berücksichtigt.	4	3	2	1	0
<b>Kollaboration:</b> Du hast eine wichtige Rolle für die Zusammenarbeit im Team gehabt, indem du ...					
die vereinbarten Teamrollen und Gruppenregeln eingehalten hast.	4	3	2	1	0
aktiv an der Erstellung eines Konzeptpapiers (Poster) mitgearbeitet hast.	4	3	2	1	0
an der Umsetzung des LEGO®-Modells aktiv beteiligt warst.	4	3	2	1	0
deine Teammitglieder gut während des Projektes unterstützt hast.	4	3	2	1	0
dich aktiv für das Gelingen in der Gruppe eingesetzt hast (auch wenn es z. B. Diskussionen oder Streit in der Gruppe gab).	4	3	2	1	0
<b>Kommunikation:</b> Du hast erfolgreich an der Kommunikation in der Gruppe mitgewirkt, indem du ...					
grammatikalisch korrekte Sätze verwendet hast.	4	3	2	1	0
die eingeführten Redemittel und den themenspezifischen Wortschatz korrekt verwendet hast.	4	3	2	1	0
in mündlichen Beiträgen während der Gruppenphase sinnvolle sprachliche Mittel und einen sicheren Ausdruck verwendet hast.	4	3	2	1	0
<b>Präsentation</b>					
Du hast aktiv an der Präsentation der Gruppenergebnisse (Poster, LEGO®-Modell) mitgewirkt.	4	3	2	1	0
Du hast in der Präsentation weitgehend flüssig und zusammenhängend gesprochen.	4	3	2	1	0
Du hast Blickkontakt mit den Zuhörenden gesucht.	4	3	2	1	0
<b>Gesamtpunktzahl</b>	_____ / 16				

<b>Gesamtpunktzahl</b> (Punktwert aus Selbstevaluation + Punktwert aus Fremdevaluation Mitschüler:in + Punktwert aus Fremdevaluation Lehrer:in)	_____ / 48
<b>Note</b>	

sehr gut (1)	gut (2)	befriedigend (3)	ausreichend (4)	mangelhaft (5)	ungenügend (6)
48 – 44	43 – 34	33 – 24	23 – 15	14 – 5	4 – 0