

SELFSCRUM

Ein Betriebssystem für offenes, demokratisches Lernen

Martin Jahr

Version 0.0.1



Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Roadmap	3
3	Unsere Grundwerte	4
4	SELFSCRUM Lernmodell	4
5	Tools	4
5.1	Software	4
6	miro	4
7	Links	4
8	Lizenz	4

1 Einleitung

SELFSCRUM ist ein Open Source-Betriebssystem für offenes demokratisches Lernen.

Was heißt das? Ich glaube, wir brauchen die vereinte Anstrengung aller Beteiligten, um kindliches und jugendliches Lernen auf ein neues Niveau zu heben, das der heutigen Zeit und den zukünftigen großen Herausforderungen gerecht wird. Ich bin der festen Überzeugung, dass Schule und Lernen komplett neu gedacht werden muss.

Die gute Nachricht ist, dass es bereits viele gute Ansätze gibt. Sie kommen aus verschiedensten Richtungen. Sei es aus klassischen Schulen, wo viele motivierte Menschen mit guten Ideen versuchen, ein erstarrtes System am Leben zu halten, sei es aus der freien Wirtschaft, wo Wissen und Lernen heute überlebensnotwendige Eigenschaften sind und auch aus der weltweiten Open Source Gemeinschaft, in der sehr viel ohne kommerzielles Interesse geteilt und entwickelt wird. Und nicht zuletzt die gesellschaftlichen Kräfte der aktuellen Nachhaltigkeitsbewegungen, die gelernt haben, sich auf moderne Art und Weise zu organisieren, um ihren Anliegen eine Stimme zu geben.

Wir haben bei unserer Schulgründung viel über unsere Grundwerte nachgedacht und einige Zeit gebraucht, diese zu formulieren. Wir merken, dass dieses Verständnis für eine gute Zusammenarbeit unabdingbar ist und wollen hier deswegen die „ermöglichenden Faktoren“ dokumentieren.

damit unser Projekt erfolgreich sein kann, benötigen wir Vorgehensweisen in drei Bereichen

1. Umgebung: Lernkonzept ermöglichen. Unter welchen Rahmenbedingungen funktioniert unser Lernkonzept?
2. Modell: Lernkonzept implementieren. Wie sieht das Konzept inhaltlich aus?
3. Evolution: Lernkonzept betreiben. Wie wird das Konzept organisatorisch umgesetzt und was lernen wir daraus?

Nach diesen Punkten werden wir die folgenden Abschnitte untergliedern.

Diese Dokumentation ist ein Arbeitsstand, in das die aktuellen Überlegungen der Community von selfscrum.org eingeflossen sind. Wer will, kann das Konzept oder Teile davon einsetzen und uns Feedback dazu geben. In künftigen Releases werden wir ein gesamtheitliches Verfahren haben, dass es uns erlaubt, neue Lernräume mit wenig Aufwand zu gründen oder aus herkömmlichen Systemen umzuwandeln.

2 Roadmap

SELFSCRUM ist eine entstehende Community, die ich ehrenamtlich führe. Daher ist meine Zeit begrenzt. Eine genauere Planung können wir durchführen, wenn sich ein Entwicklungsrhythmus eingestellt hat

und sich ein Gefühl für die zu bearbeitenden Themen eingestellt hat.

3 Unsere Grundwerte

4 SELFSCRUM Lernmodell

5 Tools

5.1 Software

Gerade in der aktuellen Zeit der Corona-Krise rettet uns Software aus der notwendigen physischen Isolation. Über sie können wir weiter miteinander kommunizieren, arbeiten und Ergebnisse erstellen, die wir dann wieder präsentieren können.

Die folgenden Abschnitte geben einen Überblick über die Werkzeuge, die wir nutzen, und vor allem, wie wir sie nutzen. Ich glaube sehr, dass Kennenlernen und Praxis viel dafür tun, die Angst vor den digitalen Strukturen zu nehmen, die noch weit verbreitet ist. Daher - ein Lernprozess im Lernprozess.

6 miro

Was machen wir mit einem kommerziellen Softwarepaket, werden Sie sich vielleicht fragen. Das ist eine gute Frage! miro.com ist ein Anbieter kommerzieller Software-Dienstleistungen. Leider gibt es zum gegenwärtigen Zeitpunkt kein uns bekanntes Open-Source-Produkt, das ähnliche Fähigkeiten hat. Wir könnten miro in einer späteren Phase ersetzen, aber bis dahin sehen wir miro als ein wichtiges Tool für unsere Planungsarbeit und die primäre Schnittstelle zu den Lernmanagement-Aktivitäten.

7 Links

8 Lizenz



Abbildung 1: Creative Commons Licence

Dieses Werk unterliegt der Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Du darfst:

- Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
- Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen
- und zwar für beliebige Zwecke, sogar kommerziell.

Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange du dich an die Lizenzbedingungen hältst.

Mehr über die Bedingungen dieser Lizenz steht hier: creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de¹.

¹<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>