

SELFSCRUM

Ein Betriebssystem für offenes, demokratisches Lernen

Martin Jahr

Version 0.0.1



Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Roadmap	3
3	Unsere Grundwerte	4
3.0.1	Wertschätzung	4
3.0.2	Offenheit	4
3.0.3	Kompetenzen	4
3.0.4	Bildung	5
4	Das SELFSCRUM Entwicklungsmodell	5
4.0.1	Sammeln	5
4.0.2	Verarbeiten	6
4.0.3	Veröffentlichen	6
4.0.4	Reflektieren	6
5	Das SELFSCRUM Lernmodell	7
5.0.1	Inhalte	7
5.0.2	Projekt-Rahmen	7
5.0.3	Takt	7
5.0.4	Stakeholder	8
6	Tools	9
6.0.1	Software	9
7	miro	9
8	Links	9
9	Lizenz	9

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

3.0.1 Wertschätzung

Wertschätzung bedeutet für uns, eine Atmosphäre zu schaffen, in der sich jedes Mitglied der Lerngemeinschaft wahrgenommen und angenommen fühlen kann – als Individuum mit all seinen Eigenheiten und gleichzeitig zugehörig zur Gruppe. Die individuellen Bedürfnisse von Erwachsenen und Kindern werden als gleichwertig angesehen und geachtet.

Lernen geschieht leichter ohne Angst und auf der Basis vertrauensvoller Beziehungen. Daher ist es uns wichtig, spontanen Lernprozessen Raum zu geben und vielfältige Kommunikation unter allen beteiligten Personen zu ermöglichen.

3.0.2 Offenheit

Offenheit ist eine Grundhaltung, die wir fördern. Ehrlichkeit, Klarheit und Authentizität sind uns im Umgang miteinander wichtig.

Offenes Lernen bedeutet für uns dass Lernende den Lerninhalt, Raum, Zeit, Lernpartner, sowie den für sie passenden Lernweg selbst wählen können. Für Lehrende bedeutet methodische und inhaltliche Offenheit, die Lernenden individuell auf ihrem jeweiligen Lernweg zu begleiten.

Damit fordert der Lern-Alltag eine persönliche Offenheit aller Beteiligten. Das bedeutet, dass jeder die Verantwortung für seine wahren Bedürfnisse und Ansichten übernimmt und den Raum findet, sie klar und authentisch zu vertreten.

Uns ist es wichtig, dass ein Lernort sich seiner Umgebung öffnet, Impulse von außen aufnimmt und selber Erfahrungen weiter gibt. Wir wollen uns vernetzen und so möglichst viele Dimensionen der Welt für die Lernenden erfahrbar machen.

3.0.3 Kompetenzen

Wir ermöglichen den jedem individuelle Entfaltung, um den eigenen Platz in der Gesellschaft würdig und selbstbestimmt einnehmen zu können.

Dazu fordern wir jedes Mitglied der Lerngemeinschaft auf, sich nach seinen Möglichkeiten zu bilden. Zu den Basisfähigkeiten, die wir heute mit „Lernen“ verbinden, zählen wir auch Zuversicht, Selbstbe-

wusstsein, denken und kommunizieren können, Führung übernehmen können, Verantwortung für die Gestaltung des eigenen Lebens.

3.0.4 Bildung

Wir glauben, dass Bildung die Fähigkeit ist, in unserer Welt relevant zu handeln und sich dazu mit anderen zu verbinden. Dazu ist für uns vor allem Authentizität des Lernens ein zentraler Wert. Bildung ist dann authentisch, wenn sie direkt auf Erfahrungen der Welt zugreift und Lernprozesse direkt in der Welt stattfinden statt in künstlichen Lernumgebungen.

Wir als Betreiber des Lernraums haben die Aufgabe, die Rahmenbedingungen dafür zu gestalten. Wir stellen den Raum zur Verfügung, in dem das natürliche Lernen stattfinden kann. Dieser Raum ist weitläufig gestaltet, damit die Freiheit nicht verloren geht. Dieser Raum wird nur durch unsere Grundwerte begrenzt und durch unsere Leitlinien gestaltet.

4 Das SELFSCRUM Entwicklungsmodell

Ein Open Source Projekt benötigt vor allem eines: eine lebendige Community von Freiwilligen, die ihre Zeit und Energie dafür einsetzen, einen Prozess zu durchlaufen und ein Ergebnis zu erzielen. Diese Community hat ihr Zuhause bei community.selfscrum.org.

Die Akteure im SELFSCRUM Entwicklungsmodell

Es liegt in der Definition von SELFSCRUM, dass es nie ein „fertiges“ Ergebnis geben wird, sondern dass immer wieder neue Erkenntnisse dazu kommen, die eine Weiterentwicklung fordern und ermöglichen.

Um diese Entwicklung zu gestalten, folgen wir diesem Rhythmus:

1. Sammeln
2. Verarbeiten
3. Veröffentlichen
4. Reflektieren

4.0.1 Sammeln

Wer Ideen oder Konzepte hat und diese hier teilen möchte, kann dies gerne in der Themenliste der Community tun. Wir haben vor allem vier Kategorien, die beim Schreiben relevant sind.

- Lernprozess ermöglichen

- Lernprozess implementieren
- Lernprozess betreiben
- Community

Nicht zufällig entsprechen diese Strukturen der Gliederung dieser Dokumentation ;)

Wir veranstalten regelmäßige Community-Treffen per remote Video, die dem Austausch über das Forum hinweg dienen. Schließlich arbeitet man am besten zusammen, wenn man sich kennt.

4.0.2 Verarbeiten

Die Gedanken, die sich in der Community entwickeln, fließen in ein Gesamtkonzept ein, dass durch Redakteure erstellt wird und regelmäßig automatisch publiziert wird. Dieser Mechanismus ist gerade im Aufbau. Wer sich über die technischen Grundlagen informieren will, kann dies hier¹ nachlesen.

Momentan bin ich der einzige Redakteur. Wer an dieser Aktivität Interesse hat, kann sich gerne in der Community dazu melden.

4.0.3 Veröffentlichen

Die eigentliche „Veröffentlichung“ findet wie oben beschrieben automatisch statt. Künftig werden wir über „Releases“ nachdenken müssen, wenn das Konzept erst einmal in Betrieb ist, da sich dann ja mit neuen Versionen auch Abläufe an den Lernprozessen ändern werden.

Die aktuellste HTML-Version des veröffentlichten Textes steht unter docs.selfscrum.org².

Als PDF-Version kann das Dokument bei [github](https://github.com/selfscrum/selfscrum)³ heruntergeladen werden. Ebook-Formate und eine MS Word-Version ist ebenfalls verfügbar. Bitte beachtet beim Weiterverwenden die Open Source Lizenz⁴.

4.0.4 Reflektieren

Hier schließt sich der Kreis. Feedback von außen oder der Community will verarbeitet werden. Wir können das Gelernte in teilnehmenden Schulen ausprobieren und über die Effekte dessen, was veröffentlicht wurde nachdenken, um dann eine neue Runde zu starten.

All diese Prozesse werden sich kontinuierlich weiter entwickeln.

¹<https://selfscrum.org/de/post/docproduction/>

²<https://docs.selfscrum.org>

³<https://github.com/selfscrum/selfscrum/raw/master/out/SELFSCRUM.pdf>

⁴../appendix/license.md

5 Das SELFSCRUM Lernmodell

Das SELFSCRUM Lernmodell ist vor allem ein methodisches Rahmenwerk. Wir glauben nicht an künstlich hergestellte „Lernwelten“ - es gibt genug Gelegenheiten, in der echten Welt zu lernen, und es gibt genug Herausforderungen, die unsere moderne Gesellschaft hervorgerufen hat und die wir und vor allem unsere Kinder und Enkel zu lösen haben.

5.0.1 Inhalte

Wir brauchen jedoch auch eine inhaltliche Fokussierung, die nicht zu eng gefasst ist, damit echtes Lernen entstehen kann und die nicht zu weit, damit die Lernprozesse sich nicht in Beliebigkeit verlieren. Wir haben daher die nächsten Lernzyklen auf die 17 globalen Ziele⁵ für nachhaltige Entwicklung ausgerichtet.

Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung.

Damit haben wir genügend individuelle Einstiegspunkte und die Möglichkeit, „echte“ Forschungsfragen zu generieren, die für die Lernprozesse so entscheidend sind.

5.0.2 Projekt-Rahmen

Eine passende pädagogische Fundierung ist für uns das Project-Based Learning (PBL), aus wissenschaftlichen Forschungen in den USA Ende letzten Jahrhunderts entstanden. Ich habe erst später herausgefunden, dass PBL in Deutschland eher Problembasiertes Lernen bedeutet - wieso ist in Deutschland eigentlich immer alles ein „Problem“?.

„Projekte machen wir auch“, denkt man sich vielleicht bei diesem Begriff. Projektbasiertes Lernen ist jedoch ein ganz anderes Konzept als die schablonenartig hergestellten Projektwochen, die wir heute in vielen Schulen antreffen.

5.0.3 Takt

Da wir PBL als Basiskonzept einrichten wollen, brauchen wir einen Takt, der uns mit Projekten durch das Lern-Jahr bringt, das ja meistens durch die Schulferien gegliedert wird. Keine natürliche, aber eine pragmatische Grenze, die vielen Familien ihre Jahresplanung erleichtert, die aber selbstverständlich kein Naturgesetz ist.

Beispielkalender für einen PBL-Takt

⁵<https://17ziele.de/>

Wir nutzen diese Feriengrenzen meist auch als Projektgrenzen. Je nach Alter und Erfahrung der Lernenden und dem Umfang des geplanten Projekts können natürlich auch längere Projekte geplant werden. Kleinere Zeiträume können auch gelegentlich genutzt werden, um Konzeptphasen unterzubringen, in denen intensiv an Themen gearbeitet werden kann, die sich nicht gut in ein Projekt eingliedern lassen.

5.0.4 Stakeholder

„Es braucht ein Dorf, um ein Kind zu erziehen“ - dieses afrikanische Sprichwort ist wahrer denn je. Nur die Rollen und die geografische Verteilung der Dorfbewohner haben sich eventuell geändert.

Wir betrachten in unserem Lernmodell

- Die (jungen) Lernenden selbst
- Lehrende innerhalb der Organisation
- Lehrende außerhalb der Organisation
- Eltern
- Andere Lernorganisationen
- Die SELFSCRUM Community
- Die Normenverantwortlichen
- Zunächst unbeteiligte Dritte
- Promoter und Sponsoren

Wir wissen, dass die „Lernenden“ nicht die einzigen sind, die Unterstützung brauchen! Vor allem die Eltern als familiärer Ankerpunkt spielen eine Schlüsselrolle in der Gestaltung von Lernerfahrungen für junge Menschen. Wir wissen auch, dass auch vor allem heute professionell Lehrende viel Kraft, Mut und Ausdauer brauchen, die bisherigen Denkmuster zu überwinden und sich auf neue Ideen und Vorgehensweisen einzulassen.

Daher sind im SELFSCRUM Lernmodell auch begleitende Schulungen, Workshops und Events für diese Gruppen vorgesehen.

Gerade in Deutschland sind die normativen Rahmenbedingungen sehr kompliziert. Durch unsere föderale Bildungsstruktur herrscht eine Kleinstaaterei, die jede private Bildungsinitiative, die überregional arbeiten will, stark fordert. Die strikte Schulpflicht trägt ebenfalls zu einer Verengung unserer Gestaltungsmöglichkeiten bei. Wir möchten daher lernen, besser mit diesen Rahmenbedingungen umzugehen, um alle Möglichkeiten kreativ auszuschöpfen und werden auch versuchen, auf diese Bedingungen im Sinne unserer Ideale einzuwirken. Letzteres ist jedoch eher ein Randaspekt der SELFSCRUM-Aktivitäten, da es mit EUDEC und BFAS bereits Vertretungen dieser Art gibt und wir uns eher auf die Gestaltung des Lernraums konzentrieren wollen.

Eine letzte wichtige Rolle sind diejenigen Menschen und Organisationen, die uns mit ihren Mitteln helfen können, mit unseren Ideen besser voranzukommen. Da das private Bildungswesen chronisch unterfinanziert ist, ist die positive Gestaltung dieser Beziehungen für jeden Lernanbieter ein wichtiges Überlebenskriterium. Hier wollen wir Erfahrungswissen zur Verfügung stellen, um den Start von neuen Initiativen zu erleichtern.

6 Tools

6.0.1 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.

7 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.

8 Links

9 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.de⁶.

⁶<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>