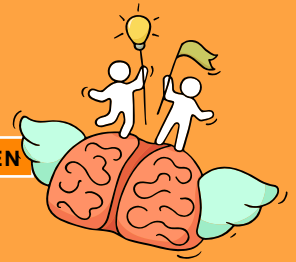


Manifesto voor Agile onderwijs



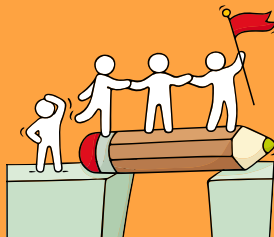
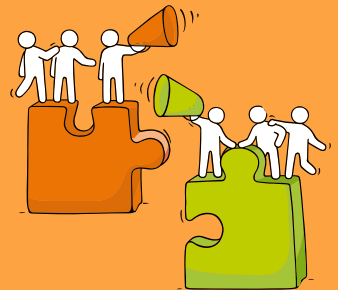
VERANTWOORDELIJKHEID BIJ LEERLINGEN BOVEN CONTROLE DOOR DOCENT

KAIZEN MINDSET BOVEN VOLDOEN AAN NORMEN



SAMENWERKING BOVEN INDIVIDUELE EXCELLENTIE

FEEDBACK BOVEN CIJFERS



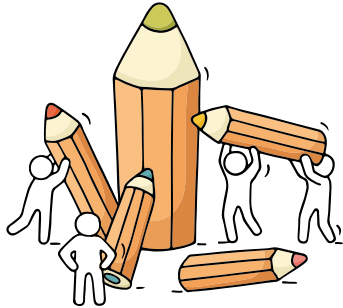
INSPLEN OP VERANDERINGEN BOVEN VOLGEN VAN EEN PLAN

De zaken rechts zijn waardevol, maar we hechten meer waarde aan de linkerkant.

Verantwoordelijkheid bij leerlingen



boven Controle door docent

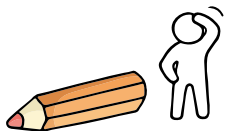


Leerlingen die de klas binnenkomen en uit zichzelf aan het werk gaan. Zichzelf en elkaar huiswerk geven, doorwerken als de docent ziek is. Het lijkt te mooi om waar te zijn. 'Het gaat echt zo, ook in mijn klas', vertellen verbaasde docenten. Het Scrumbord biedt overzicht en structuur en Scrum@school maakt het leerproces doelgericht en effectief. Deze stevige steigers zorgen ervoor dat leerlingen graag hun verantwoordelijkheid nemen. En dat voelt stukken beter dan wachten tot de docent zegt wat je moet doen. Hun **EIGENAARSCHAP GROEIT**, hun motivatie neemt toe.

Wie wil dat leerlingen **VERANTWOORDELIJKHEID NEMEN**, zal hen verantwoordelijkheid moeten geven. Een Scrumteam organiseert zelf de eigen taakverdeling, planning en aanpak; houdt zelf bij of het op schema ligt en verwerkt zelf de feedback in verbeterpunten. De Ceremonies en instrumenten van Scrum maken het mogelijk om een groot deel van de controle over te laten aan het team. Onwennig? Zeker! Altijd direct een succes? Nee hoor. Is dat erg? Zeker niet, want fouten zijn leerzaam en de Sprints zijn kort, zodat de teams zich snel verbeteren.

Een mooie pedagogische uitdaging is om de teams steeds meer verantwoordelijkheid te geven. Eerst voor *hoe* zij het werk aanpakken (plannen, taken verdelen, werk bespreken, feedback verwerken). En uiteindelijk ook voor *wat* zij doen: taken splitsen, de inhoud van de Sprint Backlog en de Product Backlog bepalen en werken aan eigen leerdoelen.

De **OPBRENGSTEN** zijn groot. Leerlingen groeien, krijgen meer zelfvertrouwen en ontwikkelen hun vermogen tot zelfregulatie en zelforganisatie. Docenten ontspannen en krijgen tijd om te doen waarvoor ze docent zijn geworden. Leerlingen en docenten werken werkelijk samen. In een goed scrummende klas kun je de focus, ontspanning en saamhorigheid zien en voelen.



**HET EIGENAARSCHAP
VAN LEERLINGEN GROEIT
EN HUN MOTIVATIE
NEEMT TOE**



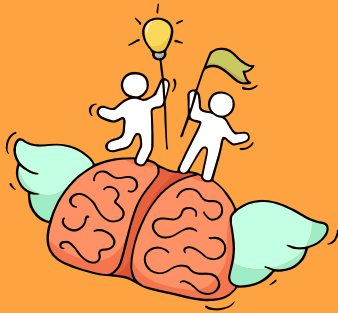
Kaizen mindset



2



boven Voldoen aan normen



De Japanse autoindustrie is groot geworden met de **KAIZEN MINDSET**: elke dag een klein beetje beter. Want verbeteren in kleine stapjes levert uiteindelijk grote resultaten. In onderwijs termen (en met dank aan Carol Dweck) is het een Groei mindset gecombineerd met **VERBETEREN IN KLEINE STAPJES**.

Wat telt? Niet wat je al kunt, maar wat je bijleert en bijdraagt. Wie op z'n handen de gymles binnenwandelt maar daar niks nieuws leert, heeft het niet begrepen. Wie z'n expertise deelt met klasgenoten wel. Het is belangrijker dat leerlingen **LEREN EN GROEIEN** dan dat ze alleen maar voldoen aan de normen. Dat ze willen verbeteren en presteren in plaats van tevreden zijn met een 5,5. Dat ze niet alleen taken oppakken waar ze al goed in zijn, maar vooral taken waar ze beter in willen worden. Dat ze niet alleen vragen: wat moet ik leren? Maar ook: wat wil ik leren?



Het kost weinig tijd om leerlingen uit te leggen wat een Kaizen mindset is. En nog minder tijd om hen er regelmatig aan te herinneren. Als teams de **SMAAK VAN VERBETEREN** te pakken krijgen, zoeken ze zelf hun zone van naaste ontwikkeling op. Binnen Scrum zorgen Review en Retro ervoor dat dit aan het eind van elke Sprint telkens weer gebeurt.

'Mogen we dit echt nog verbeteren?' vragen leerlingen verrast na een tussen-opleving en worden fanatiek. Vaak gaan teams uit zichzelf om feedback vragen, voordat ze hun werk inleveren. En altijd worden leerlingen **KRITISCHER OP HUN EIGEN WERK**, waardoor ze beter werk gaan leveren.

De opbrengst: plezier in levenslang leren en groeien.
Pas op: **KAIZEN IS BESMETTELIJK**, ook docenten worden erdoor aangestoken...

WAT TELT?
NIET WAT JE AL KUNT,
MAAR WAT JE BIJLEERT
EN BIJDRAAGT





boven Individuele excellentie



Mensen zijn sociale wezens. Ieder mens wil erbij horen, een bijdrage leveren en gewaardeerd worden. Voor pubers is dit een eerste levensbehoefte. **SOCIAAL LEREN** in veilige groepen past naadloos bij het puberbrein. Met hun team ergens naar toewerken en samen een goede prestatie leveren – jongeren genieten ervan. Samenwerken is een belangrijke 21st Century Skill. Goede teamplayers die het algemeen belang boven het eigen belang stellen, zijn maatschappelijk hard nodig en gewild in het bedrijfsleven.

Scrum@school stelt teams samen op basis van aanvullende kwaliteiten en laat leerlingen **SAMEN EXCELLEREN** en het beste uit hun team en zichzelf halen. Leerlingen leren van elkaars kwaliteiten en ontdekken en ontwikkelen zelf nieuwe kwaliteiten. Cognitieve, persoonlijke en sociale ontwikkeling gaan als vanzelfsprekend hand in hand. Definition of Fun en terugkerende Retro's zorgen ervoor dat de teams steeds beter gaan samenwerken.

Hoe dat er in de praktijk uit ziet? Luister even mee naar wat een docent tegen Scrumteams zegt. 'Het is goed om ergens in uit te blinken, maar nog beter om te zorgen dat je kunt samenwerken. Deel je kennis, zodat je hele team beter wordt. Vraag hulp en uitleg aan je team als je iets niet snapt. Werk samen met iemand van wie je kunt leren. Leer van de kwaliteiten van anderen. Geef elkaar feedback en spreek elkaar aan. Alleen ga je misschien sneller, maar **SAMEN KOM JE VERDER.**'

De opbrengsten? Leerlingen die zonder ongemak praten over hun **KWALITEITEN** en ontwikkelpunten. Die verschillen waarderen en durven samen te werken met onbekenden. Zo ontstaat in de teams ruimte voor eigen keuzes en interesses. En gaat het team zelfs helpen bij het realiseren van persoonlijke leerdoelen. Wie leerlingen wil zien opbloeien, laat hen goed samenwerken!

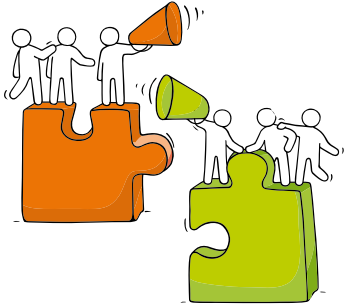


**LEERLINGEN
LEREN VAN
ELKAARS
KWALITEITEN**



Feedback

boven Cijfers



Ooit in een klas een lastige toets besproken? Alle aandacht gaat naar de puntentelling. Leerlingen die hun eigen fouten analyseren, zijn zeldzame uitzonderingen. Frustrerend maar begrijpelijk. Want: cijfers stoppen het leren. Wie wil dat leerlingen zich **BLIJVEN VERBETEREN** toetst formatief en stelt het geven van cijfers zo lang mogelijk uit.

Goede feedback is volgens John Hattie een van de krachtigste interventies om het leren te verbeteren. **FEEDBACKLOOPS** zijn stevig ingebouwd in het Scrumproces. Na elke Sprint leveren de teams een tussenproduct op en krijgen ze feedback. Met die feedback bedenken ze in de Review en Retro zelf hoe ze hun werk en werkwijze gaan verbeteren, direct in de volgende Sprint. Zo bevordert Scrum@school het leren.

Feedback krijgen de teams van de docent, van hun opdrachtgever of van hun klasgenoten. Peerfeedback zorgt daarbij voor leren in het kwadraat: beide partijen leren ervan. Zeker als de teams zelf eerst meedenken over de criteria, een Definition of Done bepalen en toetsvragen maken voor elkaar. Een goede docent leert leerlingen om elkaar waardevolle feedback te geven: vriendelijk en **RESPECTVOL**, maar ook **STRENG** en duidelijk.

Als de cijfercultuur hoogtij viert op school kan het even duren. Maar uiteindelijk gaan scrummende leerlingen feedback **WAARDEVOL** vinden. Sterker nog: ze gaan er zelf om vragen. De opbrengst? Plezier in leren en plezier in verbeteren. En ook... betere cijfers!



**LEERLINGEN
GAAN FEEDBACK
WAARDEVOL
VINDEN**



Inspelen op veranderingen

5



boven Volgen van een plan



Scrum@school wordt binnen een curriculum gebruikt voor vaklessen., maar ook voor open projecten met een echte opdrachtgever. In beide gevallen is het belangrijk dat leerlingen en docenten niet alleen doelgericht werken volgens een plan, maar vooral ook alert, snel en **FLEXIBEL** inspelen op veranderingen. **AGILE** werken dus, ook in de klas.

Binnen de vaklessen is dit van belang, omdat het inzicht van leerlingen in de leerstof en in effectieve leerstrategieën groeit. Het zou dom zijn om vast te houden aan een onhandige niet productieve werkwijze. De vraag is: **WAT HEBBEN WE ALS TEAM NODIG?** En niet: wat zegt de methode?

Binnen projecten is het nodig, omdat leerlingen steeds meer zicht hebben op de wensen van de opdrachtgever en zelf **MEER VERSTAND VAN ZAKEN** krijgen. Het zou onverstandig zijn om vast te houden aan een eerste per definitie onvolmaakt plan. En in beide situaties is het logisch, omdat persoonlijke ontwikkeling voor iedereen anders verloopt.

Scrum gaat ervan uit dat het team tijdens het werk met veranderingen geconfronteerd zal worden en dat telkens **AANPASSINGEN** nodig zullen zijn. Het iteratieve, kort-cyclische karakter van Scrum maakt inspelen op veranderingen simpel. Elke nieuwe Sprint start met het bijstellen van het eerder gemaakte plan.

Een dichtgetimmerd PTA of proefwerkrooster knelt daarbij. Wat lucht en ruimte helpen enorm. Zo houdt een Scrumdocent samen met de leerlingen de vinger aan de pols van het leerproces. En daar wordt iedereen beter van. Leerlingen en docent worden **FLEXIBELER**, gaan experimenteren en creëren ruimte voor **NIEUWE INZICHTEN** en eigen leerdoelen. Agile werken zorgt zo voor kwaliteitsverbetering en werkplezier.

**DE VRAAG IS: WAT
HEBBEN WE ALS TEAM
NODIG? EN NIET: WAT
ZEGT DE METHODE?**

WWW.SCRUMATSCHOOL.NL

