

PRAKTI- BUCH

Agile Co-Entwicklung eines
lebendigen Ganztags



SCHUL-
LEITUNG



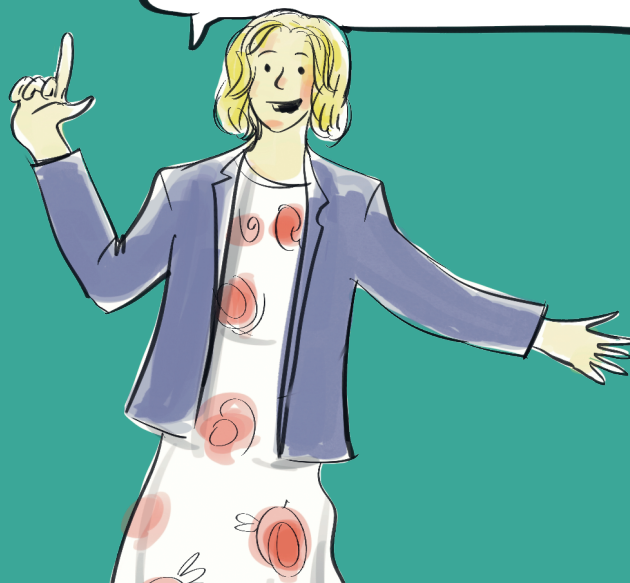
GANZTAGS-
KOORDINATORIN

ELTERN

LEHRKRÄFTE

DKJS

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung



WIR HABEN BOCK
AUF GANZTAG-
UND NEHMEN SIE MIT
AUF UNSEREN WEG!

PRAXISBUCH

Agile Co-Entwicklung eines lebendigen Ganztags

Impulse und Tools für die gemeinsame Gestaltung guten Ganztags an Schulen

Ein Projekt der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung
und des innovationhub.schule

Lieber Leser, liebe Leserin,

ganz gleich in welcher Rolle: Wenn Sie dieses Praxisbuch in Ihrer Hand halten, nehmen Sie sich sehr wahrscheinlich der Gestaltung des Ganztags an! Wir tippen einmal: Nicht ohne dabei vielfältigsten Herausforderungen zu begegnen?

Neben all unserer inhaltlichen Ganztagsarbeit haben wir uns als DKJS mit der Frage beschäftigt, wie eigentlich die Entwicklungsleistung (besser) gelingen kann, also der Weg vom Bedarf über all die Hürden hin zu einem funktionalen guten „Produkt“. Stark vereinfacht sind es drei Zutaten:



Ein zentrales „Warum?“

Als gemeinsame Vision, erfahrbar und transparent machen, was Kinder und Jugendliche brauchen.



Die Aufforderung zum Tanz

Alle, die zur Entwicklung eines guten Ganztags dazugehören, wirklich zur Mitgestaltung willkommen heißen.



Generelle Haltung der Co-Kreation

Arbeitsformen, Räume und Formate, die diese Haltung wahrscheinlich(er) machen.



**Klingt plausibel? Finden wir auch.
Warum passiert es dann nicht,
oder nur selten und vereinzelt?**

Eine einfache Antwort (und es gibt sicher noch einige mehr): Wir müssten anfangen, ohne schon das Ergebnis zu kennen, ohne genau zu wissen, wie unsere Entwicklungszusammenarbeit aussehen kann und soll. Und genau dafür ist das Praxisbuch gedacht: Es soll ...

- Mut machen, anzufangen. Mit dem, was da und möglich ist.
- für die ersten Schritte sinnvolle Meilensteine in den Blick nehmen, mit denen der Weg selbst zum Inhalt ihrer Aktivitäten wird (das Ergebnis entsteht dann im Gehen).
- gutes, brauchbares Handwerkszeug für die ersten Schritte liefern.

Wo kommt das Handwerkszeug her?

Wir haben selbst abgeschaut und möchten dazu explizit einladen! Wo? Bei Systemen, die nichts anderes tun, als Lösungen, Produkte gemeinsam mit Anderen zu entwickeln, mit denen (bisher) keine standardisierten gemeinsamen Arbeitsformate, keine Regelkommunikation existiert. Beispielsweise Unternehmen, die gemeinsam mit ihren Kund:innen und anderen Fachexpert:innen an Produkten arbeiten.

Wie sollte man dieses Buch hier lesen?

Idealerweise stellen Sie sich beim Lesen „den Ganzttag“ einmal als Produkt vor und sich selbst als Entwickler:in eines Produkts. Folgen Sie unseren beiden Protagonist:innen Sabine und Peter beim Durchlaufen erster Szenarien, die so auch Ihre ersten Schritte sein könnten. Falls Sie tiefer einsteigen möchten in das ein oder andere Handwerkszeug, finden Sie an passenden Stellen einen Absprung in unsere digitale Werkstatt.

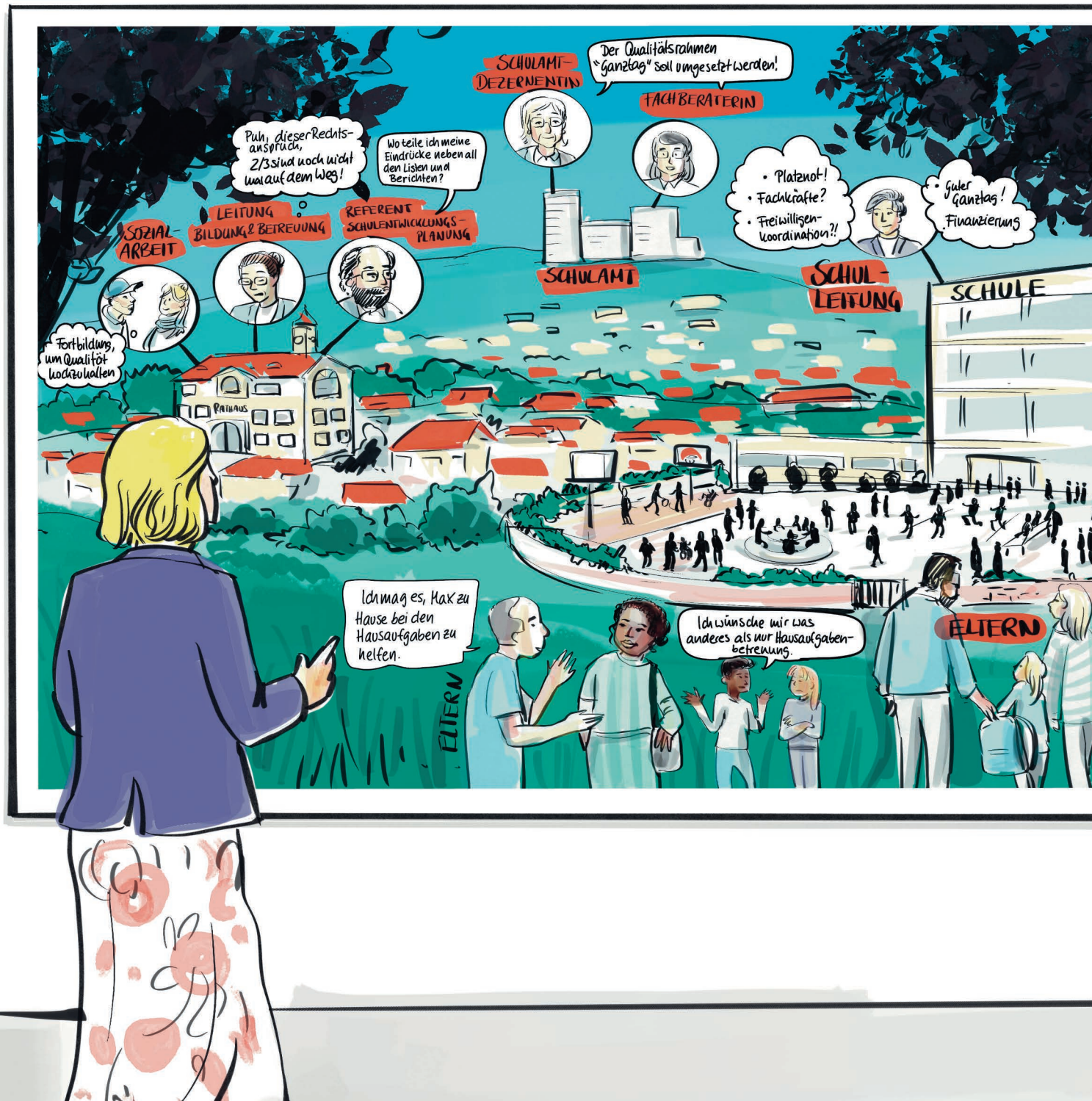
Zum Schluss gehen wir eine Wette ein: Die ersten Schritte werden Ihnen Einblicke gewähren, die den nächsten Schritt überhaupt erst möglich machen. Um die wichtigsten Erkenntnisse einzufangen, bietet sich eine Retrospektive an. Auch so ein Werkzeug, dessen sich Entwickler:innen bedienen, um im Gehen zu lernen.

Viel Spaß bei diesem Perspektivwechsel!

Ihr Team der DKJS
zusammen mit dem innovationhub.schule
(denn auch wir mögen Co-Kreation)

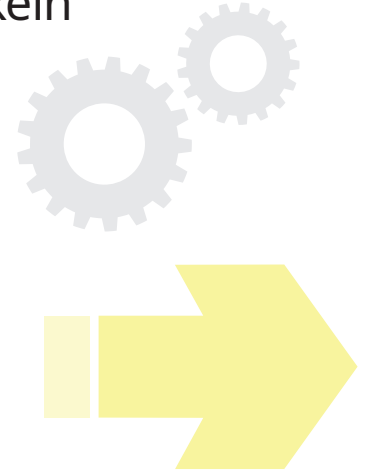
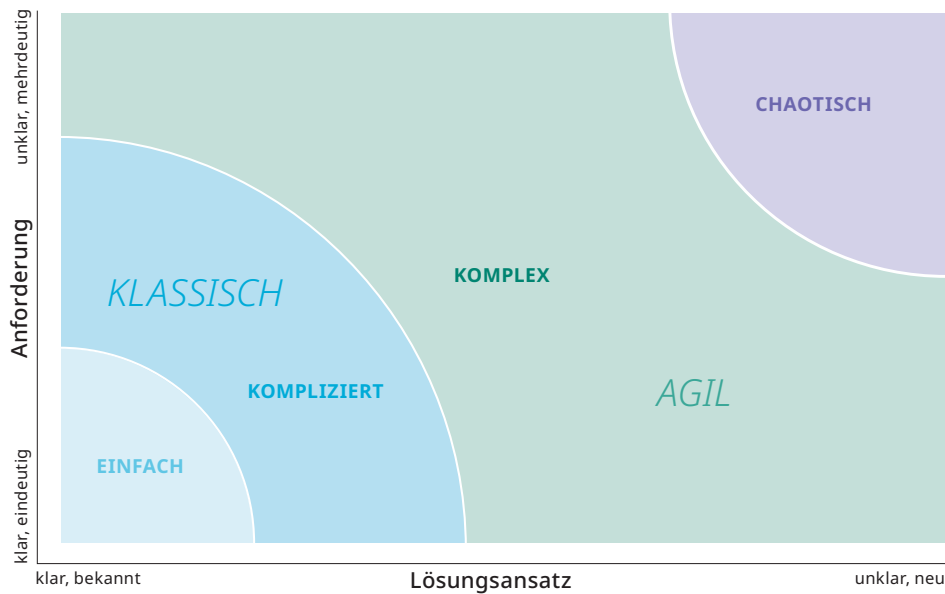


DA WAREN WIR AUCH VOR EINEM JAHR...

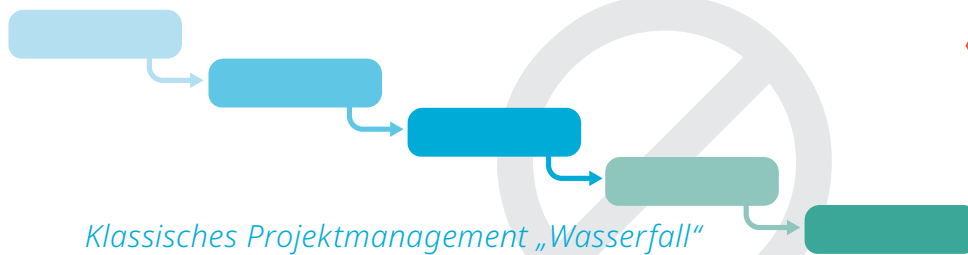




Guten Ganztag (wirklich) gemeinsam entwickeln



Linearer Ablaufplan



« versus »



Ein zentrales „Warum?“

Als gemeinsame Vision, erfahrbar und transparent machen, was Kinder und Jugendliche brauchen.



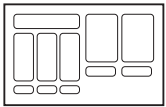
Haltung der Co-Creation

Arbeitsformen, Räume und Formate, die diese Haltung wahrscheinlich(er) machen.

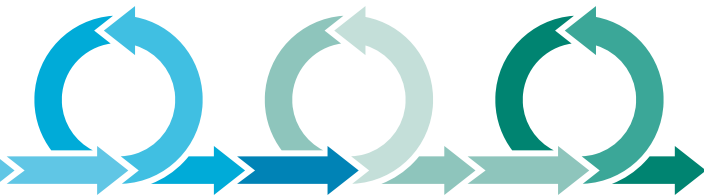


Die Aufforderung zum Tanz

Alle, die zur Entwicklung eines guten Ganztags dazugehören, wirklich zur Mitgestaltung willkommen heißen.



Zirkulärer Ablaufplan



Agiles Projektmanagement



Was zeigt dieser Flyer?

Der Flyer fokussiert auf die Entwicklungsarbeit selbst. Etwas, das Sabine (und Ihnen vielleicht auch) schon länger unterbewusst fehlt.

Natürlich möchten wir möglichst effizient zum Ziel (Ganztag ist da und funktioniert) gelangen, damit dann die „echte“ Arbeit (die Betreuung der Kinder) passieren kann.

Da das Ergebnis angesichts diverser, teils widersprüchlicher Anforderungen gar nicht so recht beschreibbar und der Weg zu Lösungen mit unklaren Ressourcen ebenso unklar ist, geraten unsere Bemühungen ins Stocken. Weil wir versuchen, einer Schraube (in unserem Fall der Komplexität) mit einem Hammer (klassischem Projektmanagement) beizukommen.

Agile Werkzeuge hingegen laden uns dazu ein, alle an der Entwicklung Beteiligten an einen Tisch zu bringen und die Zielgruppe selbst ins Zentrum ihrer Arbeit zu stellen.

Für Sabine heißt das: Eine Gruppe zu mobilisieren, die so vielfältig wie möglich (und überschaubar wie nötig) initial zusammenkommt, um eine gemeinsame Vorstellung vom „Guten Ganztag“ beschreibbar zu machen. Sie spricht relevante Akteur:innen gezielt an und lädt unter Schulen, Eltern und Kindern offen ein: Die, die der Einladung folgen, sind genau die Richtigen.

INITIALWORKSHOP



ES TUT SO GUT ZU WISSEN,
DASS WIR IM GRUNDE ALLE
DAS GLEICHE WOLLEN:
EINEN RUNDUM GELUNGENEN,
SCHÖNEN „GANZEN“ TAG FÜR
DIE KINDER!

HEUTE HABEN WIR UNS IN 3
STUNDEN ALLEN TRANSPARENT
GEMACHT, WELCHE PRIORITÄT
GANZTAG FÜR UNS HAT UND WIE
ER AUSSEHEN KANN- ETWAS,
DASS UNS IN SO VIELEN JAHREN
NICHT GELUNGEN IST.

ES HAT EINEN
ERHEBLICHEN
UNTERSCHIED
GEMACHT, LIVE VOR
ORT DABEI ZU SEIN

UND DIE PERSPEK-
TIVEN UND
LEBENSREALITÄTEN
ALLER BETEILIGTEN
HAUTNAH ALS O-TÖNE
ZU HÖREN.

WIR HABEN DIE
BEDARFE WIRKLICH
VERSTANDEN, NICHTS
HÄTTE UNS KLARER
ORIENTIEREN KÖNNEN.

DAS GING AUCH DER
VERTRETERIN AUS
DEM JUGEND-
AUSSCHUSS DES
GEMEINDERATS SO.



Initialworkshop

ABLAUF PLAN

Vorstellung und Warm-UP

1

Wertschätzung der bisherigen Arbeit in einem Satz:

Was wurde im Ganztage bisher richtig gut gemacht und von wem?
Worauf bin ich also stolz bzw. wofür bin ich dankbar, was schätze ich am meisten?

Traumreise und Wunderfrage

2

Woran merkt ihr, dass eine gute Fee über Nacht alle **Ganztagesträume** erfüllt hat?



In rollenspezifischen Gruppen wird DIE WIRKUNG eines „**perfekten Ganztages**“ anhand von Szenen in der Schule beschrieben.



Danach tauschen sich die unterschiedlichen Gruppen aus und fügen die Szenen zu einem ganzen Ganztage zusammen und vergeben einen (imaginären) Filmtitel.

Backcasting

3

Jetzt, da gemeinsame Bilder entstanden sind, versetzen sich die Teilnehmenden in die weit entfernte Zukunft und interviewen sich gegenseitig in ganz verschiedenen Rollen:



Wie habt ihr es geschafft, zu der Wunschsituation zu gelangen? Was waren die wichtigsten Schritte und wirkungsvollsten Ideen, um Hürden zu überwinden?

Meilensteine visualisieren

4

Die Beobachter:innen tragen ihre Erkenntnisse zusammen:

Was hat sie am meisten überrascht? Welche Arbeitspakete können wir im ersten Zeitraum angehen?“



Die Gruppe visualisiert wichtige **Meilensteine**.

Nächste Schritte und Abschluss

5

Wer kann sich vorstellen, mit zu entwickeln?

Welchen Arbeitsrhythmus (zwischen 2-4 Wochen) können wir uns vorstellen? Welche Arbeitspakete können wir im ersten Zeitraum angehen?“



Check-Out: Was hat sich in den letzten 3 Stunden verändert?

UND DAS WAR DER ABLAUF DES WORKSHOPS.

NACHDEM WIR WUSSTEN, DASS WIR ALLE AN EINEM STRANG ZIEHEN, WAR SO VIEL ENERGIE DA, DASS ALLE ANPACKEN WOLLTEN.

SO HABEN WIR UNS ZU EINER ERSTEN SPRINT-PLANUNG ALS VIDEOKONFERENZ VERABREDET.



SCHULLEITUNG

IM NÄCHSTEN 6 WOCHEN-ENTWICKLUNGSZYKLUS HABEN WIR SCHON FORTSCHRITTE BEI DER ELTERNBEFRAGUNG UND DER MITTAGSVERSORGUNG.



GANZTAGSKOORDINATORIN

WIR WERDEN DIE AUSSCHREIBUNGEN FÜR TEILZEITKRÄFTE AUF BASIS DER VORLAGE VOM TRÄGER AUF DEM WEG BRINGEN.



SCHULAUFSICHT

WIR PLANEN MIT 3 SCHULEN DIE PILOTIERUNG EINER NEUEN RHYTHMISIERUNG.



SCHULTRÄGER

DANN TREFFEN WIR UNS ZUR NÄCHSTEN SPRINT-BESPRECHUNG IN 6 WOCHEN HIER ONLINE WIEDER.



SOZIALARBEITER:IN



IHR SEHT: EINTRÄGE IM BACKLOG WANDERN MIT STEIGENDEM REIFEGRAD VON LINKS NACH RECHTS. SO WERDEN AUS ERSTEN BEDARFEN ALS IDEEN, GREIFBARE LÖSUNGEN, DIE IHR IN DER PRAXIS ERPROBT.

SO KÖNNT IHR IN AUF EINANDERFOLGENDEN ZEITRÄUMEN IMMER KLEINE FORTSCHRITTE ERARBEITEN, DIE ZU EINEM GROSSEN GESAMTBILD WERDEN.



MODERATION



Ein Backlog ...

.. ist eine priorisierte Liste der Dinge, die ein künftiges Produkt enthalten soll, ähnlich wie ein Katalog von Einzelbestandteilen. Die Einträge in der Liste ergeben sich aus den Bedarfen der Beteiligten, vor allem der Zielgruppe selbst.

Der Backlog stellt auch die einzige „Quelle von Arbeit“, an der sich Entwickler:innen orientieren. Die Beschränkung auf diese eine Ressource sichert größtmögliche Transparenz: Alle wissen, worum es geht und woran gearbeitet wird.

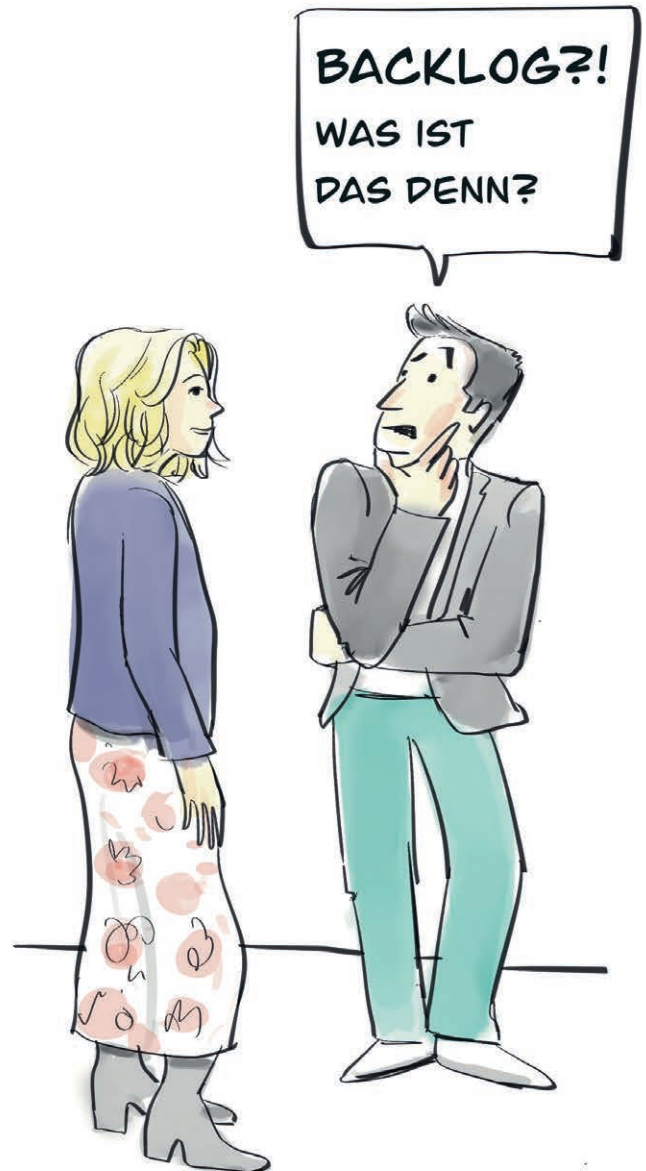
Um die Einträge in einem „Ganztags-Backlog“ zu sortieren und zu priorisieren, bedienen sich die Entwickler:innen lediglich zweier Kriterien:

1. dem **Präzisions- bzw. Reifegrad**
2. dem **Nutzen** bzw. der Wirkung für die Zielgruppe

Diese beiden Kriterien stellen sicher, dass

- die Produktbestandteile „auf die Straße“ kommen, die reif genug sind, um einen Nutzen zu erzeugen und
- die Aspekte mit dem größten Nutzen Entwicklungsressourcen erhalten, um zu reifen.

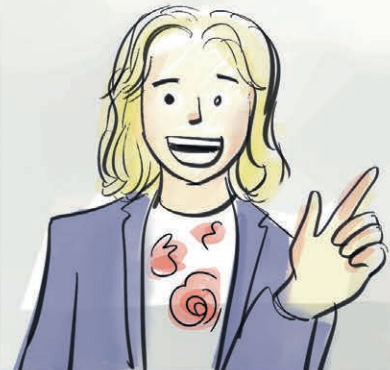
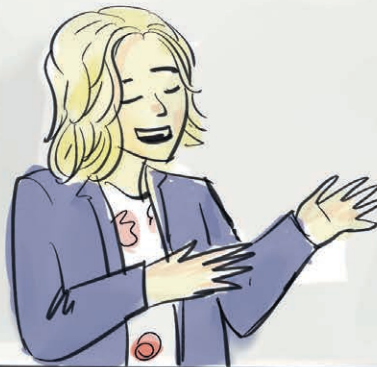
Während also bestimmte Aspekte mehr Zeit benötigen, muss auf einfache, zügigere Verbesserungen und Weiterentwicklungen dennoch nicht gewartet werden. Fällt es Ihnen auch auf? Dringlichkeit ist kein Sortierungskriterium im Backlog.



MIT EINEM BACKLOG ARBEITET
EIN ENTWICKLUNGSTEAM EINER
KOMMUNE IMMER TRANSPARENT
ZUSAMMEN.

JEDE:R WEIß, WAS ZU TUN IST-
VOR ALLEM WERDEN AUCH
FORTSCHRITTE SICHTBAR.

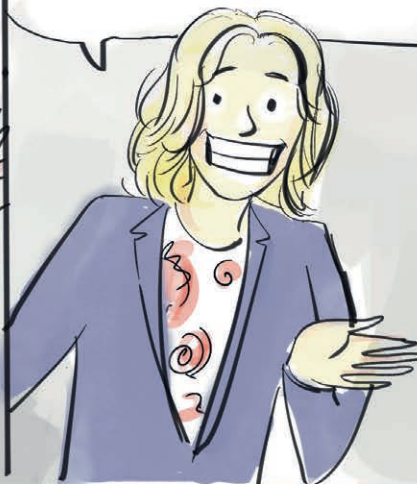
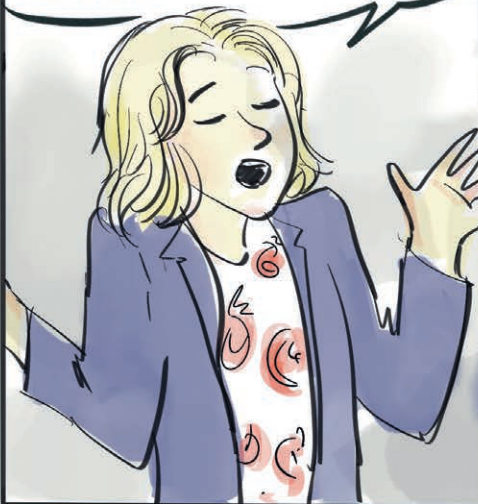
DIE FRAGE, WOMIT WIR
EIGENTLICH ANFANGEN SOLLTEN,
STELLT SICH GAR NICHT MEHR.



ES WIRD PRIORISIERT, WAS AM
WEITESTEN ENTWICKELT IST,
WOFÜR DIE RESSOURCEN DES
JEWEILIGEN SPRINT-ZEITRAUMS
REICHEN

UND NACH DER WIRKUNG DES
ARBEITSPAKETS:
GROSSE WIRKUNG ZUERST.
DAS KÖNNEN AUCH DIE
KLEINSTEN TEILSCHRITTE SEIN!

DAS HEIßT, SIE TEILEN GANZ
TRANSPARENT AUCH DIE
FORTSCHRITTE ODER
HERAUSFORDERUNGEN, DIE SIE
ALS TRÄGER HABEN?



BACKLOG

- Festlegung möglichst kurzer Entwicklungszeiträume als „**Sprint-Zyklus**“, so kurz wie möglich

Unsere Vorhaben

Ideen, die die Bedarfe unserer Stakeholder abbilden und decken könnten

Bedarfe: Ideenentwicklung

Welche Fragen stellen wir uns? Welche konkreten Aspekte benötigen Schärfung? Welche Personen müssen noch beteiligt werden?

Ideen zur Modellierung

Der Entwurf dient dazu, Feedback der Stakeholder und beteiligter Personen einzuholen, um den Entwurf zu verfeinern hin zur Erprobung.

Ideen zur Erprobung

Ein Modell wurde mit Stakeholder und Beteiligten besprochen und verfeinert, angepasst. Wann, wie lange, mit wem und wo kann die Idee überschaubar erprobt werden?

In Umsetzung

Welche bereits bestehenden Aspekte unseres Systems/Alltags/unserer Programme bedürfen Weiterentwicklung oder Anpassung/Optimierung?

Funktional

Welche bestehenden Aspekte unseres Systems/Alltag/unserer Programme funktionieren reibungslos, werden von den Stakeholdern als wertvoll betrachtet und sollten beibehalten werden?

Raumkonzept für den Ganztag

individuelle Lernbegleitung

Einbindung der Gemeinde, Gestaltung eines neuen Projekts mit dem Supermarkt

Vernetzung im Betreuungsangebot

Rhythmisierung der Grundschule, Mglw. Erweiterung?

...

...

● Sortierung nach Präzisions- bzw. Reifegrad: Aspekte, die schon sehr konkret als Lösungen beschrieben werden können, vielleicht gar schon getestet worden sind, stehen recht weit rechts „zur Umsetzung“ an. Einträge, die noch unscharf und vage sind, finden sich links als Bedarfe in der Ideenentwicklung und warten auf Verfeinerung und Schärfung. So werden Fortschritte schnell für alle sichtbar gemacht.

● Innerhalb der jeweiligen Reifespalte wird von oben nach unten nach dem Nutzen bzw. der Wirkung für die Zielgruppe sortiert.



ICH MUSS JETZT MAL LOSWERDEN,
WELCHEN UNTERSCHIED ES FÜR
MICH MACHT, DIE HERAUS-
FORDERUNGEN UND PROBLEME DES
TRÄGERS ZU KENNEN UND ZU VER-
STEHEN.

MAN FRAGT SICH VON AUßEN SONST
IMMER: WARUM DAUERN DIE DINGE
SO LANGE?

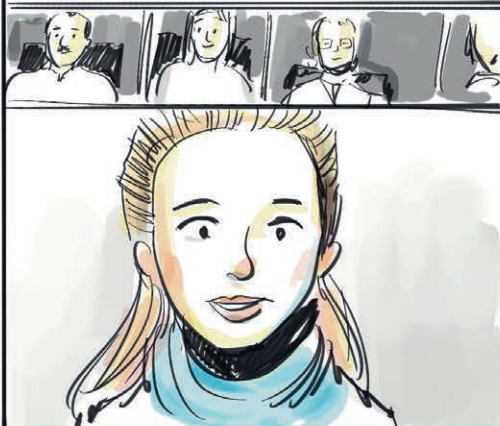
ZU SEHEN, WAS ALLES ZU TUN IST,
HILFT MIR **ENORM** DABEI, MICH
HANDLUNGSFÄHIGER ZU FÜHLEN.



FÜR MICH SPIELT BEI DER
WIRKSAMKEIT AUCH EINE GROSSE
ROLLE, WAS WIR IN UNSEREN
KURZEN 6-WOCHEN-ZEITRÄUMEN
ERREICHEN!

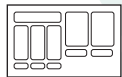
GEFÜHLT GEHT JETZT VIEL MEHR
VORAN IN VIEL KÜRZERER ZEIT!

ICH FINDE ES BEEINDRUCKEND,
WIE WEIT WIR IN NUR 3 SPRINT-
ZYKLEN GEKOMMEN SIND.



SPRINT

- Festlegung möglichst kurzer Entwicklungszeiträume als „**Sprint-Zyklus**“, so kurz wie möglich



Product-Backlog: Der gute Bildungstag im Sozialraum (transparent für alle auf Kanban-Board)



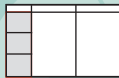
SPRINT



RETROSPEKTIVE



✓ Teilergebnis

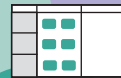


SPRINTPLANUNG

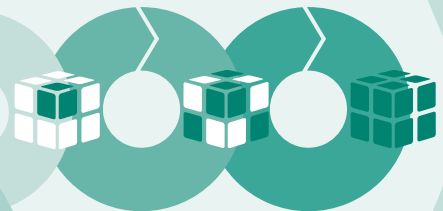
Entwicklungsteam



Warum?
Was?
Wie?



Arbeitsprojekte



- Es wird während des Sprints nichts am Plan geändert.

- Umfang wird je Entwickler:in ressourcenorientiert festgelegt: Was ist im festgelegten Zeitraum leistbar?

Abb. nach DAS SCRUMTEAM
www.dasscrumteam.com/de/agiles-arbeiten-entdecken/scrum



Was kommt danach?

Die agile Entwicklungsarbeit mit Sprints, die transparente Abbildung von Arbeitspaketen und Fortschritten ist für die meisten von uns neu: Wir müssen uns diese Wege im Tun erschließen.

Damit das bewusste und gemeinsame Lernen und auch das Weiterentwickeln der Arbeitsweise selbst stattfindet, gibt es die so genannte „Retrospektive“, ein Meeting-Format mit einem sehr schlaue ausgeklügeltem Ablauf, um sehr effizient die Eindrücke aller Beteiligten aus der letzten Arbeitsphase zu „Learnings“ zu machen.

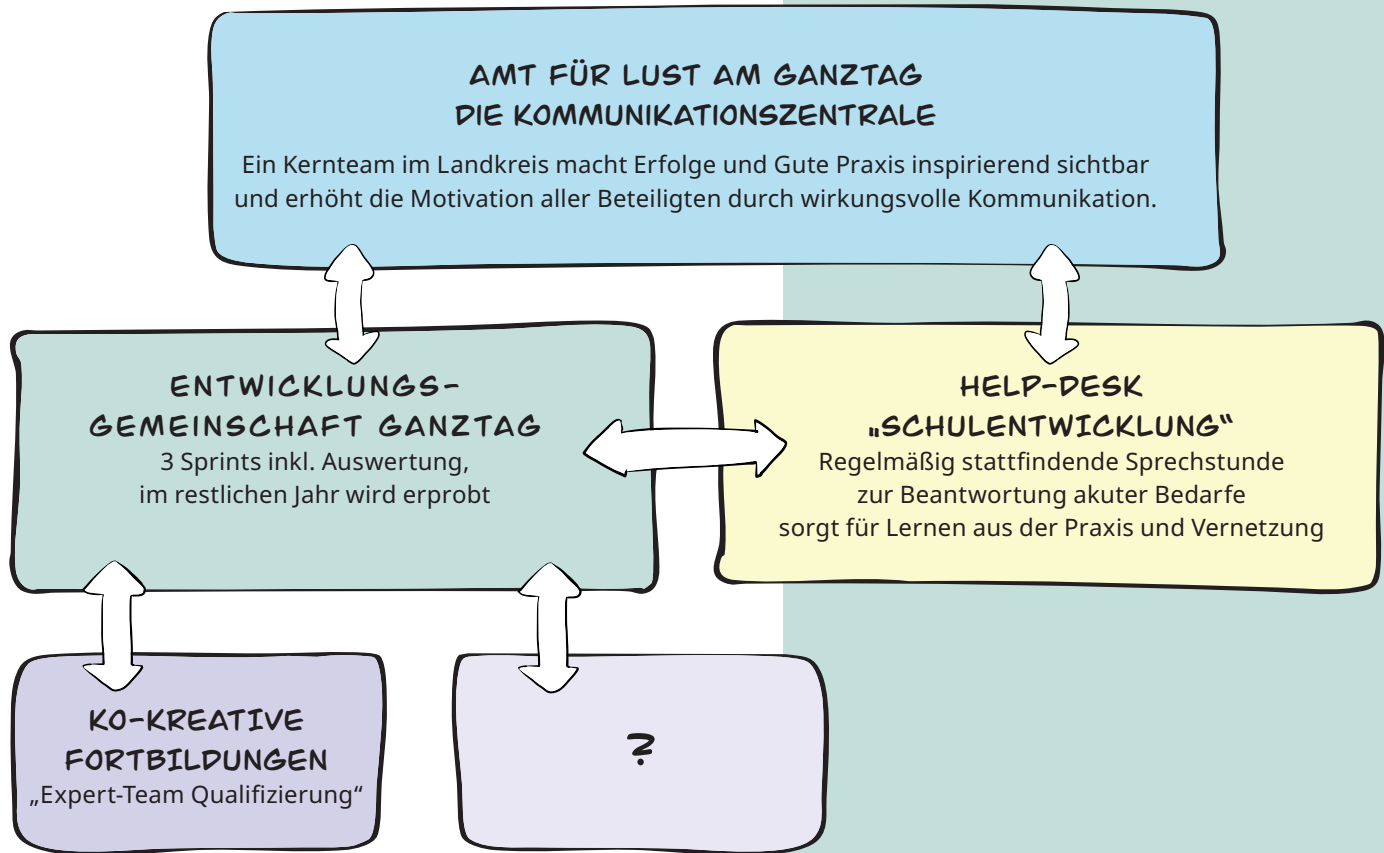
„Wie können wir unsere Zusammenarbeit künftig (noch) effizienter und zielgerichteter gestalten?“ Wenn diese Frage mit der „Retro“ regelmäßig Platz und Raum findet und die wichtigsten Erkenntnisse daraus direkt in die Umsetzung kommen, entwickelt das Team sukzessive eine Haltung der kontinuierlichen Verbesserung.

Hört sich spannend an? Finden wir auch. Deshalb finden Sie hinter dem QR-Code oben ein kurzes Tutorial als Anleitung zu diesem sehr wirkungsvollen Format, das auch in anderen Kontexten direkt ausprobiert werden kann.





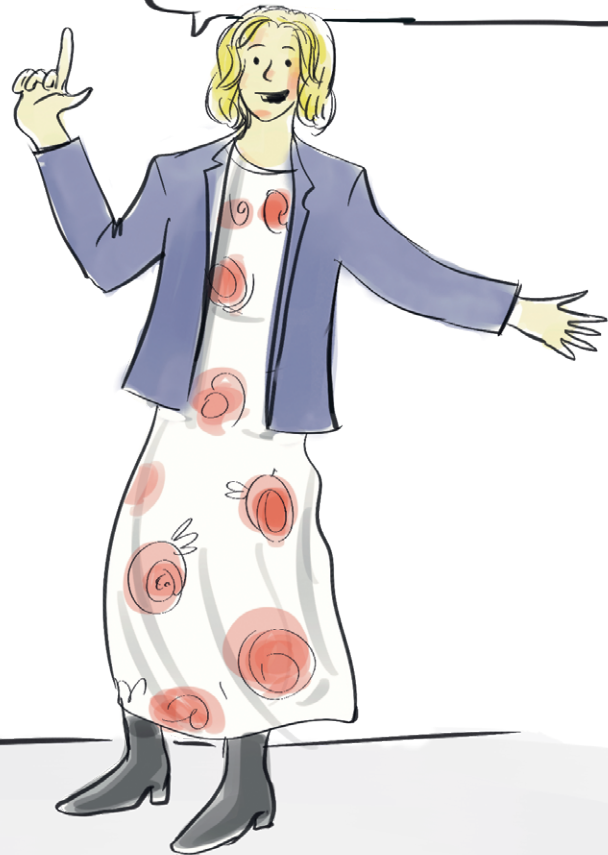
... zur Verstetigung der agilen
Entwicklungsarbeit



DAS KLINGT SUPER!

WAS WÜRDST DU MIR
JETZT EMPFEHLEN?

NIMM DIR 6 MONATE ZEIT UND
DURCHLAUFE EINMAL FOLGENDE
SCHRITTE ...



4 PHASEN ABLAUF



MOBILISIERUNG

Wen nehme ich mit an Bord?
Drei Grundschulen einer Kommune?
Die Dezernentin aus dem Schulamt?
Den Träger der Betreuung?
So vielfältig wie möglich, so überschaubar wie nötig. Übrigens: Freiwilligkeit und Lust an der Idee sind die Hauptkriterien im ersten Schritt der Mobilisierung.



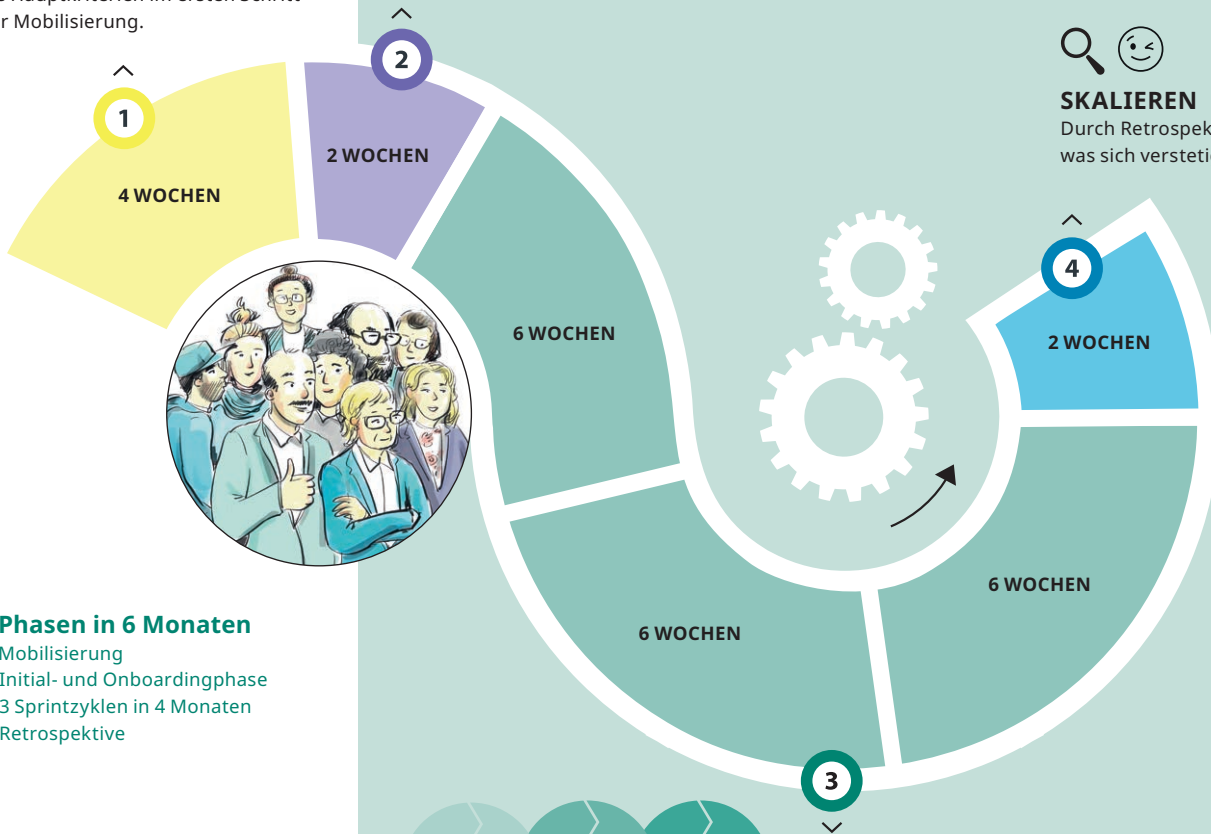
INITIALPHASE MIT WORKSHOP

Welche Gestaltungsfelder gibt es schon?
Wie stellen wir uns den „guten Bildungstag im Sozialraum“ vor?



SKALIEREN

Durch Retrospektive lernen, was sich verstetigen lässt.



4 Phasen in 6 Monaten

1. Mobilisierung
2. Initial- und Onboardingphase
3. 3 Sprintzyklen in 4 Monaten
4. Retrospektive

3

TESTEN

Drei Sprintzyklen gemeinsam durchlaufen.



Was können Sie jetzt tun?

Haben Sie sich oder Ihre Kolleg:innen an der ein oder anderen Stelle wiedererkannt und Gefallen an den agilen Abläufen gefunden? Fühlen Sie sich herzlich eingeladen, auszuprobieren. Auch wenn es zunächst einmal einer der Schritte ist: Schon ein Workshop, der die verschiedenen Perspektiven transparent macht (und vielleicht in einem Backlog abbildet ;-)) wird Sie weiterbringen und für mehr Handlungsfähigkeit sorgen.

Sie möchten in Kontakt kommen und eine konkrete Frage besprechen, die Möglichkeit zur Begleitung Ihres Prozesses ausloten? Nutzen Sie gern den QR-Code, wir freuen uns von Ihnen zu lesen. Wir haben dort noch drei Fragen für Sie hinterlassen. Einerseits weil wir neugierig auf Ihre Antworten und Einblicke sind, andererseits weil wir glauben, die Fragen selbst könnten auch Ihnen ein kleiner Schatz sein.

„LiGa – Lernen im Ganztage“ ist eine Initiative der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung und der Stiftung Mercator.

DKJS

Deutsche Kinder-
und Jugendstiftung

STIFTUNG
MERCATOR

 innovation
hub.schule

Kontakt

Anna-Margarete Davis

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung
anna.davis@dkjs.de

Berit Moßbrugger

innovationhub.schule
berit@innovationhub.schule



Impressum

HERAUSGEBERIN

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung GmbH

Tempelhofer Ufer 11 | 10963 Berlin

Tel.: (030) 25 76 76 - 0

info@dkjs.de

www.dkjs.de

Diese Publikation hat die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung (DKJS) im Rahmen des Programms „LiGa – Lernen im Ganztag“ in Zusammenarbeit mit innovationhub.schule entwickelt.

KONZEPTION UND REDAKTION

Yannick Schult

ILLUSTRATIONEN

Sandra Schulze

LAYOUT UND SATZ

Carmen König, die königskinder

DRUCK

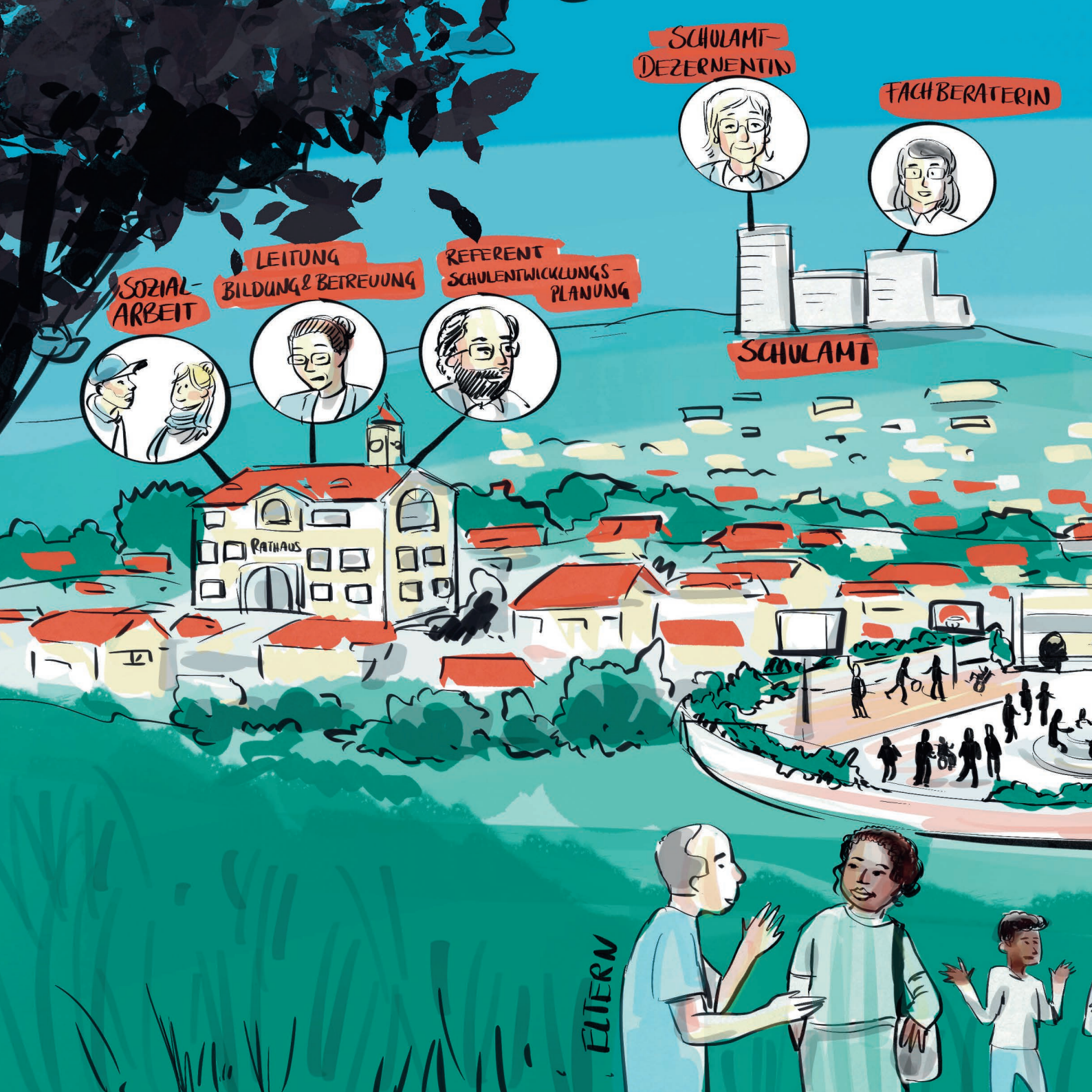
Speedruck, Berlin

1. Auflage 2024

© DKJS 2024

Die Inhalte dieser Publikation wurden mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt. Alle Links hat die Redaktion im November 2024 überprüft.





SCHULAMT-DEZERNENTIN

FACHBERATERIN

SCHULAMT

LEITUNG BILDUNG & BETREUUNG

REFERENT SCHULENTWICKLUNGS-PLANUNG

SOZIAL-ARBEIT

RATHAUS

ELTERN