Der Begriff *„Scrum“* stammt aus dem **Rugby.** Er bedeutet „dichtes Gedränge“ und beschreibt den Zeitpunkt, zu dem sich die Spieler um den Ball versammeln. Die Scrum-Methode greift diesen Gedanken auf: Ein Team wählt einen Aspekt, vergegenwärtigt sich die Anforderungen und entwirft in Etappen (= Sprints) das Produkt. In unserem Falle handelt es sich dabei um eine VR-Welt. Den Teams wird dabei anhand der Aspektbeschreibung und Impulse (M3) die Anforderungen an die VR-Welt verdeutlicht. Adaptier an die Situation in der Schule:

####  Scrum Master

Der Scrum-Master ist ein Moderator aus der Schülerschaft des Kurses. Er ist Ansprechpartner bei Problemen. Er klärt mit den Teams (Ggs) , welche Arbeitsschritte förderlich sind.

####  Team

Mit Hilfe des Scrum-Masters organisiert sich das Team. Es erhält Tipps zum Vorgehen.

Die Methode erfordert drei Phasen pro „Sprint“, der jeweils eine Doppelstunde umfasst. Jeder „sprint“ hat folgenden Ablauf.

#### Sprint Planning:

#### ListeHier wird die Arbeit des jeweiligen Sprints geplant. Dabei wählt jedes Mitglied des Teams eine konkrete Aufgabe. Diese sollte innerhalb der anstehenden Doppelstunde bearbeitet werden können.

#### Daily Scrum:

#### UnterhaltungNach dem Sprint-Planning trifft sich das Team zu einem maximal viertelstündigen Meeting, dem Daily Scrum. Jedes Teammitglied erläutert kurz seine Arbeit:

#### Was wurde seit der letzten Doppelstunde erledigt?

#### Was wird bis zum Ende der Doppelstunde geplant?

#### StoppuhrEs folgt die Arbeit am Produkt entsprechend der Absprachen und mit Feedback durch die Scrum-Master und den Lehrer.

#### Sprint Review:

#### HäkchenAm Ende einer Doppelstunde steht eine Sprint Review. Hier präsentiert das Entwicklungsteam ihre Ergebnisse und lassen sie vom Scrum-Master dokumentieren.

Die Phasen bei der Entwicklung werden für alle sichtbar mit Hilfe der Arbeitsschritt-Übersichten für das Scrum-Board (M4) inszeniert. Jedes Team durchläuft in dieser konkreten Unterrichtseinheit bei der Produktentwicklung drei Spints: 1. die Recherche, 2. die Erstellung eines Hintergrundbildes und 3. der Entwurf einer Collage aus verschiedenen Sichtweisen der Religionen. Ziel ist die Erarbeitung einer VR-Welt in einer vorgegebenen Zeit.