

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Methodenkarte: Agile Methode Scrum

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)



B.III.4

Algorithmen – Methodik & Didaktik

Methodenkarte: Agile Methode Scrum

Ein Beitrag von Johann-Georg Vogelhuber



© RAABE 2023

© AndreyPopov/iStock/Getty Images Plus

Diese Methodenkarte stellt ausgewählte Elemente, wie das *Kanban-Board*, die *Standup Meetings* oder das *eXtreme Programming*, des Vorgehensmodells Scrum aus dem agilen Projektmanagement bzw. der agilen Softwareentwicklung vor. *Greenfoot* wird als Beispiel einer Entwicklungsumgebung zur Umsetzung agiler Programmierungen vorgeschlagen und Beispiele agiler Softwareentwicklungsprojekte genannt. Nutzen Sie die Methodenkarte als Übersicht zur agilen Methode Scrum für die Vorbereitung Ihres Unterrichts oder auch für die Schülerhand

METHODIK & DIDAKTIK

Klassenstufe: 8–10 + Sek. II

Thematische Bereiche: Scrum, agiles Projektmanagement, agile Softwareentwicklung, *Kanban-Board*, *Standup Meetings*, *eXtreme Programming*, *Green Foot*

Kompetenzbereiche: Implementieren, Analysieren und Reflektieren, Kooperieren und Kommunizieren

Methodischer Ansatz: Scrum

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Methodenkarte: Agile Methode Scrum

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](https://www.school-scout.de)

