

SZENARIO: DIE PLATTFORM »LERNSPUR«

Gemeinsames Briefing für alle Mitspielenden

AUTOR:INNEN

Gesellschaft für Informatik

deRSE

Julian Dehne  

Florian Goth

Jan Phillip Thiele

Jan Linxweiler

Anna-Lena Lamprecht

Maja Toebs

ZUGEHÖRIGKEITEN

Gesellschaft für Informatik

deRSE

Lest dieses Briefing alle gemeinsam. Es beschreibt die Ausgangslage, die alle kennen. *Wer ihr im Meeting seid*, steht in der gemeinsamen Rollen-Übersicht; *was ihr insgeheim wollt*, steht auf eurer persönlichen Karte – die kennt nur ihr selbst.

Worum es hier eigentlich geht. Das Projekt »LernSpur« ist nur die Kulisse. Worauf es ankommt, ist die Dynamik am Tisch: Wie führt man ein Team, ohne Chef:in zu sein? Wie geht ihr mit Druck, vagen Wünschen und Zielkonflikten um? Am Ende zählt nicht, ob die „perfekte“ Plattform herauskommt, sondern *wie ihr miteinander verhandelt* – darüber sprechen wir im Debrief.

WORUM ES GEHT (KURZ)

Ihr arbeitet am Lehrstuhl für Empirische Bildungsforschung. Der Lehrstuhl untersucht, wie eine Mathe-Lern-App das Lernen von Schüler:innen beeinflusst. Dazu läuft eine Studie an 14 Partnerschulen.

Zwei Sorten Daten sind für heute wichtig:

- Nutzungsdaten der App – wer übt was, wie lange, mit wie vielen Fehlern
- Fragebögen von Schüler:innen und Lehrkräften

Dazu kommen – rechtlich heikler – einige Videoaufnahmen aus dem Unterricht. Die Daten liegen heute verstreut (Excel-Tabellen, eine alte Datenbank, Export-Dateien der App-Firma). Mehrere Promotionen hängen daran.

Der Lehrstuhl hat eine dreijährige Förderung bekommen, um daraus eine nachhaltige, FAIR-konforme *Forschungsdatenplattform »LernSpur«* zu bauen.

Die Konferenz. In 8 Wochen stellt der Lehrstuhl das Projekt auf der Jahrestagung der empirischen Bildungsforschung vor. Schon in 2 Wochen ist dafür ein kurzer Beitrag (Abstract) fällig – idealerweise mit *ersten Ergebnissen* aus den Daten. Das ist der Termin, der über allem schwebt.

EURE AUSGANGSLAGE

- Das Projekt ist bereits gestartet, die groben Ziele sind kommuniziert.
- Ihr kennt euch aus vorherigen Meetings – ihr duzt euch, die Stimmung ist freundlich.
- Vor drei Monaten wurde Robin als Research Software Engineer:in (RSE) eingestellt, um die Softwareentwicklung zu koordinieren.
- Wichtig: Robin hat *keine* disziplinarische Weisungsbefugnis. Robin ist niemandes Chef:in – und kommt nur weiter, indem sie/er die Beteiligten überzeugt, nicht anweist.

DAS HEUTIGE MEETING (EURE AUFGABE)

Heute findet das Anforderungs-Kickoff statt. Robin soll darin:

1. das Ziel der Software kurz vorstellen und den Rahmen setzen,
2. gemeinsam mit allen die Anforderungen sammeln und priorisieren,
3. Aufgaben verteilen und Erwartungen klären,
4. einen realistischen Plan für die ersten Wochen entwickeln.

Alle anderen bringen ihre eigenen Interessen, ihr Wissen und ihre Sorgen ein – und machen es Robin dabei manchmal nicht ganz leicht.

Achtung – typische Reibungspunkte. Die Domänenforschenden sagen Sätze wie:

„Wir wollen ähnliche Klassen miteinander vergleichen können.“

Für Robin stellt sich sofort die Frage: Was heißt *ähnlich*? Gleiche Jahrgangsstufe? Gleiche App-Nutzungsdauer? Gleiche Ausgangsleistung? Nur die Bildungsforschenden können sagen, was wissenschaftlich sinnvoll ist – nur Robin weiß, was technisch entscheidbar ist. Genau hier müsst ihr euch zusammenraufen: Keine Seite kann das allein entscheiden.

SPIELREGELN

- Bleibt in eurer Rolle. Argumentiert aus den Zielen und Sorgen eurer Rollenkarte heraus.

- Was ihr sagen dürft – und was nicht. Auf eurer vertraulichen Karte steht ein Kästchen „*Das darfst du offen sagen*“ und „*Das behältst du zunächst für dich*“. Euer öffentliches Anliegen dürft ihr jederzeit einbringen; euer verdecktes Ziel, eure rote Linie und euren Trumpf gebt ihr nicht von selbst preis – die sollen die anderen im Gespräch herauskitzeln. Erfindet nichts dazu, was eurer Rolle widerspricht.
- Blockiert nicht komplett. Ihr dürft es Robin schwer machen (nachhaken, abschweifen, auf Deadlines pochen) – aber das Spiel muss weiterlaufen.
- Es gibt keine „richtige“ Lösung. Verschiedene Gruppen kommen zu verschiedenen, gleichermaßen vertretbaren Ergebnissen (siehe mögliche Ausgänge).
- Die Spielleitung wirft während des Spiels neue Informationen ein (siehe Ereignisse & Timeline). Reagiert darauf im Meeting.

ERGEBNISSICHERUNG

Haltet am Ende des Meetings auf einem Flipchart / Miro-Board fest:

- Was wird gebaut – und was bewusst (noch) nicht? (Scope & Priorisierung)
- Wer macht was bis wann? (Aufgaben, Verantwortliche, grober Zeitplan)
- Welche Erwartungen und Zusagen wurden ausgesprochen?
- Welche offene Frage nehmt ihr mit ins nächste Meeting?