

# GLOSSAR

---

für den aula-Leitfaden

## ROLLEN BEI AULA

Admin	Administrator*innen können auf der aula-Plattform Nutzer*innen-Accounts anlegen, die Rollen von Nutzer*innen bearbeiten und neue Passwörter vergeben. Sie können Räume anlegen sowie die Länge der Ausarbeitungs- und Abstimmungsphasen und die Höhe der Quoren festlegen.
Botschafter*innen	Botschafter*innen sind interessiert daran, aula an mehreren Schulen bzw. Organisationen einzuführen. Sie sind regionale Ansprechpartner*innen, die eigenständig Multiplikator*innen ausbilden, Support und Supervision leisten und aula bei Veranstaltungen vorstellen können.
Eltern/Gäste	Gäste, bspw. Eltern, erhalten auf Wunsch einen Account mit dem sie die Ideen und Diskussionen im "Schulraum" sowie einem zugeordneten Raum sehen können. Wie Gäste genau eingebunden werden sollen, kann während der Bedarfsanalyse ermittelt werden.
Junior-Moderator*innen	Diese Gruppe besteht aus Teilnehmer*innen aus einer Schule oder Organisation, die gern mehr Verantwortung übernehmen möchten. Typischerweise sind Junior-Moderator*innen Schüler*innen. Junior-Moderator*innen können <b>in bestimmten Räumen</b> Ideen und Verbesserungsvorschläge anderer Personen bearbeiten und löschen. Sie können außerdem Themen eröffnen. In der Schule bzw. Organisation sind Junior-Moderator*innen außerdem Ansprechpartner*innen und Expert*innen für aula.
Moderator*innen	Diese Gruppe besteht aus Teilnehmer*innen aus einer Schule oder Organisation, die gern mehr Verantwortung übernehmen möchten. Typischerweise sind Moderator*innen Lehrkräfte bzw. Mitarbeitende. Moderator*innen können <b>in allen Räumen</b> Ideen und Verbesserungsvorschläge anderer Personen bearbeiten und löschen. Sie können außerdem Themen eröffnen. In der

	Schule bzw. Organisation sind Moderator*innen außerdem Ansprechpartner*innen und Expert*innen für aula.
Multiplikator*innen/Projektgruppe	Multiplikator*innen sind direkt an der Organisation bzw. Schule tätig und meist eine Gruppe von Lehrer*innen, Angestellten und Jugendlichen, die die Einführung von aula an der Schule planen. Sie können selbst Einführungsveranstaltungen zu aula geben. Gemeinsam formen sie eine Projektgruppe. Sie können entweder vom aula-Team oder von Botschafter*innen geschult werden oder sich eigenständig anhand dieses Leitfadens in aula einarbeiten.
Nutzer*innen	Alle Nutzer*innen bekommen einen Account. Sie dürfen Ideen einstellen, diskutieren und abstimmen.
Prüfungsteam	Das Prüfungsteam entspricht der Schulleitung. Im Bereich von Organisationen handelt es sich bspw. um die Geschäftsführung, den Vereinsvorsitz oder ähnliches. Das Prüfungsteam prüft die Ideen auf ihre Umsetzbarkeit gemäß des vorher vereinbarten aula-Vertrags. Mit dem Account des Prüfungsteams können außerdem Ideen eingestellt und mitdiskutiert werden.
Schulkonferenz	Bei der Einführung von aula an einer Schule sollte der Vertrag von der Schulkonferenz unterstützt werden. Die Schulkonferenz sollte ihre Absicht erklären, sich im Normalfall an die Ergebnisse des aula-Verfahrens zu halten und diese mitzutragen, sofern sie sich in dem im Vertrag festgelegten Rahmen bewegen.
Schulleitung	Die Schulleitung (oder eine*e entsprechende Vertreter*in) entspricht dem Prüfungsteam. Sie prüft die Ideen auf ihre Umsetzbarkeit gemäß des vorher vereinbarten aula-Vertrags. Mit dem Account der Schulleitung können außerdem Ideen eingestellt und mitdiskutiert werden.

## AULA-BEGRIFFE

Abstimmungsphase	Zur Abstimmung stehen am Ende einzelne Ideen, die zu Themen gebündelt sind. Jedes Thema ist für einen festen Zeitraum, z.B. zwei Wochen, in der Abstimmungsphase. Eine Idee gilt als angenommen, wenn sie mindestens eine bestimmte Anzahl positiver Stimmen sammelt (festzulegen durch Administrator*innen).
Ausarbeitungsphase	In der Ausarbeitungsphase werden Ideen zu Themen gruppiert und weiterentwickelt. Wenn eine wilde Idee die Mindestanzahl an Nutzer*innen erreicht hat, die sie weiterverfolgen wollen, müssen Moderator*innen ein

	<p>Thema für sie erstellen. Ist ein Thema erstellt, können dem Thema auch andere, verwandte Ideen hinzugefügt werden. Auch in dieser Phase der Ausarbeitung können Ideen weiterhin Verbesserungsvorschläge bekommen. Das Ziel der Ausarbeitungsphase besteht darin, aus einer kurzen, fixen Idee einen stichhaltigen Projektplan zu entwerfen. Enthalten sein sollen die Verantwortlichen, der Zeitplan, die Kosten und eine Abwägung aller Vor- und Nachteile eines Vorhabens.</p>
Beauftragung	<p>Nutzer*innen können ihre Stimmen, mit denen sie über Ideen abstimmen, beauftragen. Das heißt, eine andere Person stimmt für sie mit ab. Man kann stets nachvollziehen, wie die beauftragte Person abstimmt. Ist man nicht einverstanden, kann man seine Stimme jederzeit selbst vergeben. Eine Beauftragung macht Sinn, wenn man sich mit einem Thema nicht auskennt oder selbst keine Zeit hat.</p>
Ergebnisphase	<p>Die Ergebnisphase beginnt, wenn Themen abgestimmt sind. Alle Ideen eines Themas, die in der Abstimmung angenommen wurden, werden umgesetzt. Verantwortlich sind dabei die Autor*innen der Idee oder eine entsprechende Kleingruppe, die zuvor für die Umsetzung der Idee gebildet wurde.</p>
Gruppe	<p>Wir empfehlen, aua möglichst in der gesamten Organisation oder Schule zu implementieren. Wenn dies nicht möglich oder gewünscht ist, kann aua auch nur in einzelnen Gruppen wie einem bestimmten Team oder in einer AG eingeführt werden.</p>
Idee	<p>Alle aua-Nutzer*innen können jederzeit Ideen einstellen. Sie sind zunächst „wilde Ideen“, werden dann ausgearbeitet und anschließend geprüft. Bei ausreichend Unterstützung wird über sie abgestimmt und die Ideen werden umgesetzt, wenn es genug Dafür-Stimmen gab.</p>
Prüfungsphase	<p>Die Ideen werden nach Ablauf der Ausarbeitungsphase vom Prüfungsteam bzw. der Schulleitung auf ihre Durchführbarkeit geprüft. Wenn eine Idee mit dem Rahmen des Vertrags und mit geltendem Recht vereinbar ist, wird sie zur Abstimmung freigegeben. Wenn eine Idee gegen einen der Punkte aus dem Vertrag oder gegen geltendes Recht verstößt oder aus anderen Gründen nicht durchführbar ist, wird sie als nicht durchführbar abgelehnt. Das Prüfungsteam bzw. die Schulleitung ist in diesem Fall verpflichtet, eine Begründung anzugeben. Der Nutzen der Prüfungsphase ist, dass Nutzer*innen keine sinnlosen Abstimmungen durchführen, die am Ende nicht umgesetzt werden können oder vom Prüfungsteam gestoppt werden.</p>

Quorum	<p>Ein Quorum kommt im aula-Prozess an zwei Stellen vor. Um in die Ausarbeitungsphase zu gelangen und zu einem Thema zu werden, muss eine Idee das erste Quorum erfüllen, also genügend Likes (Herzen) von anderen Nutzer*innen bekommen. Die Höhe dieses Quorums kann von Administrator*innen eingestellt werden.</p> <p>Das zweite Quorum betrifft die Abstimmung. Hier ist das Quorum der prozentuale Anteil aller möglichen Stimmen, der nötig ist, damit eine Abstimmung gültig ist. Wie viele Stimmen eine Idee braucht, um angenommen zu werden, wird jeweils im aula-Vertrag festgelegt.</p>
Raum	<p>Im aula-System können verschiedene Räume angelegt werden. Alle Nutzer*innen befinden sich automatisch im Hauptraum. Dazu kommen weitere Räume, bspw. Klassen- oder Stufenräume und ggf. Arbeitsgemeinschaften oder weitere Untergruppen, zu denen jeweils nur die teilnehmenden Nutzergruppen Zugang haben.</p>
Themenraum	<p>Im Themenraum findet alles ab der Ausarbeitungsphase statt. Hier befinden sich Sammlungen von Ideen, in denen es um die gleiche Thematik geht und über die deswegen später gleichzeitig abgestimmt wird (bspw.: „Was machen wir mit dieser Spende?“). Ideen innerhalb eines Themas widersprechen sich manchmal, andere ergänzen sich. Sie sind aber in jedem Fall voneinander abhängig.</p>
Verbesserungsvorschlag	<p>Ideen können Verbesserungsvorschläge erhalten. Verbesserungsvorschläge müssen konstruktiv formuliert sein. Sie beginnen mit dem gedachten Satz: „Ich stimme deiner Idee zu, aber nur wenn...“ Verbesserungsvorschläge können mit einem Herz von anderen Nutzer*innen geliked werden.</p>
Wilde-Ideen-Phase	<p>Ideen beginnen als „wilde Idee“. Wilde Ideen sind unsortiert und müssen nicht perfekt ausformuliert sein. Sie können für verschiedene Bereiche gelten, nämlich schul- oder klassenweit. Wilde Ideen können von anderen Nutzer*innen Verbesserungsvorschläge erhalten.</p>