



---

Leitfaden für Schulen

# Inhaltsverzeichnis

---

Inhaltsverzeichnis .....	1
Zu diesem Leitfaden.....	2
An wen richtet sich dieser Leitfaden?.....	2
Inhaltsübersicht.....	2
Ergänzendes Material.....	3
Allgemeines zum Projekt.....	4
Projektziele.....	4
Kompetenzförderung.....	5
Das Verhältnis von aula und Liquid Democracy.....	6
Einsatzbereiche von aula.....	6
Rollen bei aula.....	7
Beschreibung des aula-Prozesses.....	8
Aufwand von aula.....	14
Erfolg und Scheitern.....	14
aula an der Schule einführen.....	16
Voraussetzungen für eine aula-Schule.....	16
Ablauf des Projekts.....	16
Bedarfsanalyse.....	17
Projektgruppe.....	22
Der Vertrag.....	22
Ausbildung der Moderator*innen.....	23
Einführungsveranstaltungen für Schüler*innen.....	23
Ein erfolgreicher Start.....	24
Schulung von Multiplikator*innen.....	24
Zielgruppe.....	24
Vorgehen.....	24
Grundlagenworkshop.....	25
Aufbauworkshop.....	25
Umgang mit Problemen.....	26
Schüler-FAQ.....	27
Kontakt.....	29

# Zu diesem Leitfaden

## AN WEN RICHTET SICH DIESER LEITFADEN?

Dieser Leitfaden richtet sich an Pädagog\*innen und Multiplikator\*innen, die aula eigenständig an einer Schule einführen wollen. Diese können aus verschiedenen Rollen heraus agieren.

### BOTSCHAFTER\*INNEN

Botschafter\*innen sind Pädagog\*innen, die nicht an einer bestimmten Schule fest tätig sind, sondern aula an mehreren Schulen einführen können. Sie sind regionale Ansprechpartner\*innen, die eigenständig Schulmultiplikator\*innen ausbilden (hierzu das Kapitel „[Schulung von Multiplikator\\*innen](#)“), Support und Supervision leisten und aula bei Konferenzen und Tagungen vorstellen können.

### SCHULMULTIPLIKATOR\*INNEN

Schulmultiplikator\*innen sind direkt an der Schule tätig und meist eine Gruppe von Lehrer\*innen und Schüler\*innen, die selbst Einführungsveranstaltungen zu aula für ihre Kolleg\*innen und Mitschüler\*innen geben können. Sie dienen der Verstetigung von aula an einer Schule. Sie können entweder von Botschafter\*innen geschult werden oder sich eigenständig anhand dieses Leitfadens in aula einarbeiten.

## INHALTSÜBERSICHT

Dieser Leitfaden erklärt das Projekt aula, skizziert den Einführungsprozess und leitet an, wie Multiplikator\*innen ausgebildet werden können.

Er ist in folgende Abschnitte unterteilt:

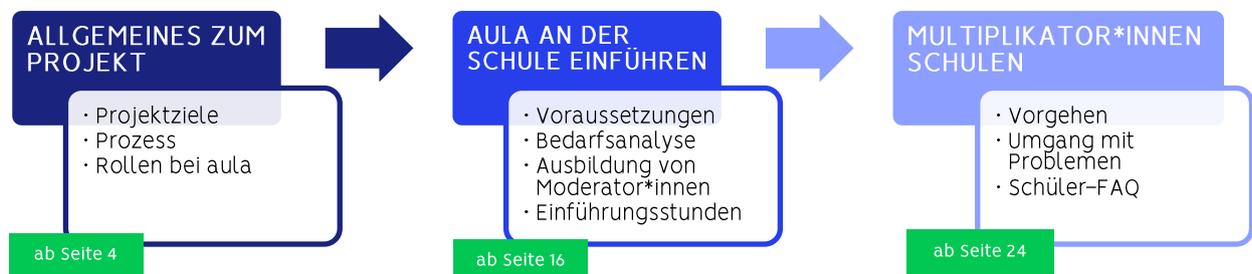


Abbildung 1: Aufbau des Leitfadens

Je nachdem, ob Sie aula an einer neuen Schule einführen oder Multiplikator\*innen schulen wollen, die dies selbstständig tun, können Sie also auf verschiedene Teile zurückgreifen.

## ERGÄNZENDES MATERIAL

Zusätzlich zu diesem Leitfaden steht folgendes Material zur Verfügung:

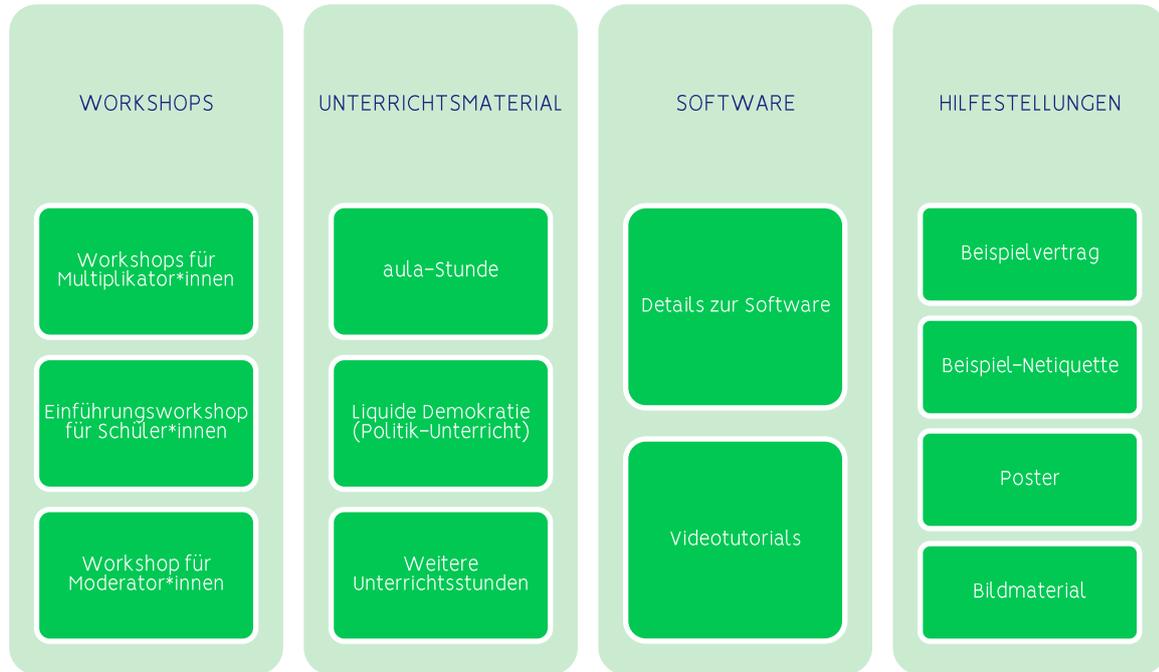


Abbildung 2: Ergänzendes Material

# Allgemeines zum Projekt

## PROJEKTZIELE



[www.aula.de](http://www.aula.de) 

Abbildung 3: Ziele von aula

Schule hat die Aufgabe, Schüler\*innen zu befähigen, als mündige Bürger\*innen am demokratischen Prozess teilzuhaben, eigene Entscheidungen überlegt zu treffen und Verantwortung für ihr Handeln zu übernehmen. Oft fehlt es im engen Unterrichtsplan an Gelegenheiten, in denen Schüler\*innen sich praktisch darin ausprobieren können. Dabei eignet sich die Schule ganz hervorragend als Bereich, in dem Beteiligte die Räume, Aktivitäten und Regeln demokratisch mitgestalten können. Denn diese Dinge betreffen die Schüler\*innen direkt in ihrem Alltag und bleiben in übersichtlichem, direkt greifbarem Umfang. Ziel ist, sie zu animieren, aus einer passiven, konsumierenden Haltung herauszukommen und sich selbst als gestaltende Akteur\*innen der eigenen Umgebung zu verstehen.

Das Projekt „aula – Schule gemeinsam gestalten“ ermöglicht Schüler\*innen weiterführender Schulen, in einem fest vereinbarten Rahmen eigene Ideen für Gestaltung zu entwickeln, Mehrheiten dafür zu finden und die Umsetzung der Ideen zu beschließen. Dabei werden sie didaktisch begleitet, um den Prozess zu reflektieren und die Verbindung zwischen Alltagsentscheidungen und demokratischer Verantwortung zu entdecken.

In einer Zeit, in der ein Großteil des politischen Meinungsbildungsprozesses online stattfindet, will aula die Ziele klassischer politischer Bildung mit mediendidaktischen Zielen paaren und **Schüler\*innen die Fähigkeit geben, politische Beteiligung mit Hilfe des zielgerichteten Gebrauchs digitaler Medien zu üben.**

## KOMPETENZFÖRDERUNG

aula ist ein komplexes Projekt, das ein breites Spektrum an Kompetenzen fördern kann. Voraussetzung dafür ist immer die ausreichende Reflexion der Praxis in einem begleiteten Rahmen (z.B. Unterricht). Die Evaluation der Pilotphase hat gezeigt, dass insbesondere für die Kompetenzentwicklung der Schüler\*innen im Bereich Demokratie-Lernen (z.B. Interessenvertretung, Gemeinschaftssinn, etc.) und der Selbstwirksamkeitserfahrung positive Ergebnisse erzielt wurden (siehe dazu die [Evaluation](#)). aula lässt sich aber auch gut an viele in Curricula geforderten Kompetenzziele anschließen, speziell in den Fächern Deutsch und Politik/Sozialkunde. Auch fachübergreifende Sozial- und Selbstkompetenzen werden ausgebaut. Dies betrifft ganz besonders die Bereiche der demokratischen Bildung und der Medienbildung.

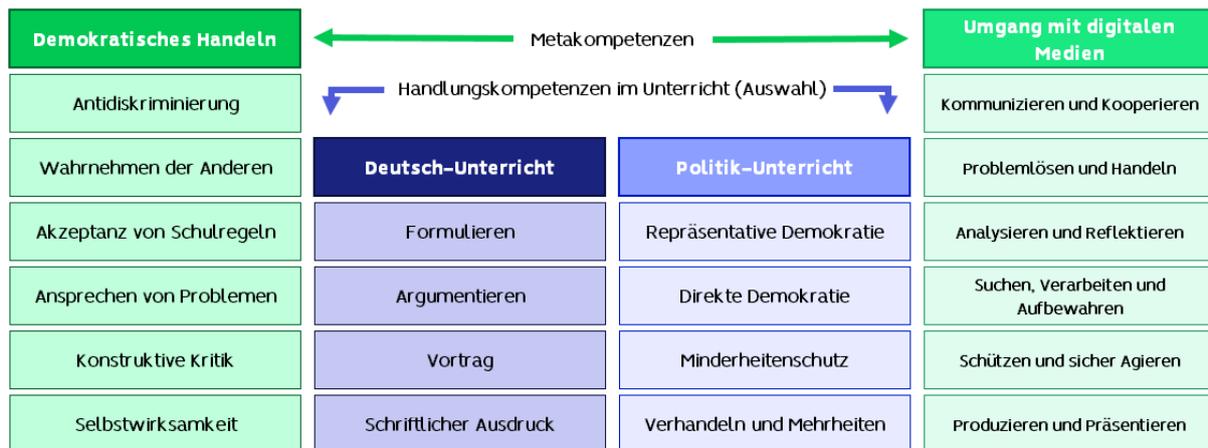


Abbildung 4: Geförderte Kompetenzen

Die Kultusministerkonferenz formuliert in ihrem Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“ (2016) Kompetenzen für ein Leben in der digitalen Welt als zentrale Voraussetzung für soziale Teilhabe. In diesem Strategiepapier wurden sechs dafür relevante Kompetenzbereiche identifiziert und verbindlich gemacht. Diese Kompetenzbereiche werden mit aula systematisch gestärkt. Eine Übersicht findet sich [hier](#).

## Exkurs

## DAS VERHÄLTNISS VON AULA UND LIQUID DEMOCRACY

aula ist inspiriert von der Beteiligungssoftware Liquid Feedback und nutzt die Vorteile, die digitale Beteiligung gegenüber analoger hat. Neben dem niedrighschwelligeren Zugang und der besseren Struktur und Dokumentation der Ideen nutzt aula auch ein Abstimmungsverfahren, das offline so kaum zu organisieren wäre: das liquiddemokratische. Darin hat jede\*r Schüler\*in eine Stimme und kann sie selbst benutzen – oder, bei Bedarf, an andere Schüler\*innen übertragen.



Wie Stimmdelegation im Politikunterricht eingesetzt werden kann steht in der Unterrichtseinheit Liquid Democracy!

### WAS IST LIQUID DEMOCRACY?

Eine der vielversprechendsten und integrativsten neuen Formen der demokratischen Beteiligung ist die **Liquid Democracy**. Sie vereint Elemente der Basisdemokratie mit Elementen der repräsentativen Demokratie, indem jede\*r Teilnehmer\*in darin eine Stimme hat, die er/sie selbst nutzen oder an jemand anderen delegieren kann. Durch Delegation und Weiterdelegation werden Netze geknüpft, die die meisten Stimmen bei als vertrauenswürdig eingeschätzten Expert\*innen im jeweiligen Thema konzentrieren. Stimmen können jederzeit durch die Besitzer\*innen zurückgenommen und anders delegiert oder selbst benutzt werden.

Das Prinzip wird internetgestützt umgesetzt, wie beispielsweise durch die Open-Source-Softwares LiquidFeedback oder Adhocracy. (aula benutzt eine speziell entwickelte Software). Das Konzept der Liquid Democracy wird zurzeit politikwissenschaftlich erforscht und wurde in mehreren Kommunen in der Praxis erprobt.

Aber auch außerhalb der Politik ist der Einsatz von Liquid Democracy denkbar. Überall dort, wo viele Menschen nicht nur gemeinsame Entscheidungen treffen wollen, sondern auch neue Ideen entwickeln und umsetzen. Überall, wo Kompetenzen verschieden verteilt sind, ist die Stimmdelegation ein nützliches Werkzeug. Beispiele dafür sind Firmen, Nichtregierungsorganisationen, Studierendenparlamente, Gewerkschaften, Jugendzentren und eben auch Schulen. Dass die Erziehung zur Demokratie nicht nur durch theoretischen Unterricht, sondern auch durch die praktische Beteiligung von Schüler\*innen an den schulischen Entscheidungsprozessen stattfinden muss, ist der Grundgedanke dieses Projekts.

Liquid Democracy erweitert hierbei Möglichkeiten von Demokratieprobung im Bildungskontext über herkömmliche Verfahren wie beispielsweise Klassensprecherwahlen. Erstens erlaubt es Kindern und Jugendlichen – statt einer einfachen Wahl zwischen Alternativen – eigene Ideen zu formulieren, zu verbessern und Mehrheiten dafür zu finden. Zweitens zwingt die Möglichkeit der Stimmdelegation die Beteiligten zu einer tieferen Reflexion als eine einfache Wahl. Sie können ihre eigene Rolle auf einem Kontinuum zwischen passiven Wähler\*innen und aktiven Gestalter\*innen („Politiker\*innen“) jederzeit bestimmen. Sie müssen die eigenen Kompetenzen einschätzen und die Kompetenzen ihrer Mitschüler\*innen, um eine Entscheidung über eine Stimmdelegation zu treffen. Diese beiden Vorgänge funktionieren analog zu tatsächlichen Anforderungen der politischen Welt (und eignen sich daher hervorragend als Übungsfeld für demokratische Zusammenhänge.) Stimmdelegation ist ein Prinzip, das auf kooperative Gestaltung der Umwelt ausgelegt ist.



Liquide Demokratie lässt sich ganz einfach mit Hilfe eines Münzspiels erklären. Jede Stimme ist eine Münze. Jede\*r hat eine Münze. Und kann sie selbst abgeben oder jemand anderem geben, der dann zwei hat.

## EINSATZBEREICHE VON AULA

Welche Freiheiten haben Schüler\*innen, was können sie durch aula verändern? In der Vorbereitungsphase der Evaluation wurden in Focus Groups an mehreren Schulen verschiedene Themen gesammelt, die Schüler\*innen von sich aus demokratisch bearbeiten wollten. Hier ist eine gekürzte Liste echter Ideen von Schüler\*innen aus der Pilotphase:

Kategorie	Thema
Ausstattung	Fahrradständer auf dem Schulhof

	Ein Bäcker / Getränkeautomat auf dem Schulgelände
	Mehr Computer und ein Beamer
	Gebetsraum (interkonfessionell)
	Digitaler Vertretungsplan
	Sinnlose Geldverschwendung vermeiden (TV in der Mensa)
Aktivitäten	Klassenfahrt
	Einen Baum pflanzen
	Schulmannschaft (gegen eine andere Schule spielen)
	Schnupperkurse mit der Uni organisieren
Regeln	Klare Regeln für Handybenutzung
	In den Pausen im Gebäude bleiben dürfen
	Im Unterricht essen dürfen
	Neunte Klasse darf Schulgelände verlassen
Unterricht	Smartphonetag, an dem Smartphone für Unterricht eingesetzt wird
	Praktische Alltagsdinge lernen (Steuererklärung, Bankgeschäfte, Kochen etc.)
	Mehr Infos zum Hintergrund des Lehrplans
	Kunstunterricht freier gestalten (z.B. Musik hören dürfen)
	Fortbildung für Lehrer*innen über den Umgang mit neuen Medien (evtl. von Schüler*innen für Lehrer*innen)
Zeit	Schulbeginn
	Mehr Stunden am Stück
	Weniger Nachmittagsunterricht
	Hausaufgabenbetreuung am Nachmittag
Außerschulisches	Als Klasse an einer Demo teilnehmen
	Skateboardpark im Viertel
	Als Schule bei einer Hilfsaktion für Afrika mitmachen
	Eine stadtweite Schülerzeitung

Was Schüler\*innen im Einzelnen gestalten dürfen und was nicht, ist vor allem durch das Schulgesetz der jeweiligen Bundesländer und die geltende Schulordnung bestimmt. Darin finden sich Grenzen, aber auch Freiheiten, die Sie mit Ihren Schüler\*innen herausarbeiten können. Wichtig ist es, den Rahmen frühzeitig abzustecken. Dies geschieht durch den [Vertrag](#), der zu Beginn des Projekts geschlossen wird. Alle Freiheiten müssen im legalen Rahmen sein, sie können also beispielsweise keine Straftaten enthalten oder die Personalpolitik der Schule betreffen.

Es ist durchaus möglich und erwünscht, dass Schüler\*innen auch Ideen jenseits der eigenen Schule entwickeln, wenn sie sich als Klassen- oder Schulverband kommunal oder wohltätig engagieren, in Kontakt zu anderen Schulen treten oder sich politisch einbringen wollen.

## ROLLEN BEI AULA

### SCHÜLER\*INNEN



Alle Schüler\*innen bekommen einen Account. Sie dürfen Ideen einstellen, diskutieren und abstimmen.

### MODERATOR\*INNEN



Diese Gruppe besteht aus allen Lehrer\*innen sowie jenen Schüler\*innen, die gern mehr Verantwortung und administrative Aufgaben übernehmen möchten. Moderator\*innen können Ideen einstellen und bearbeiten sowie Kommentare/Verbesserungsvorschläge bearbeiten und löschen.

Wichtig! Moderator\*innen müssen eine wilde Idee, die genug Unterstützung hat, einem Thema hinzufügen, damit sie in die Diskussionsphase kann. Deshalb müssen sie regelmäßig auf der Plattform aktiv sein! Ohne sie geht der Prozess nicht weiter.

(Mehr zur Auswahl von Moderator\*innen auf Seite 23)

## SCHULLEITUNG



Die Schulleitung (oder eine entsprechende Vertretung) prüft die Ideen auf ihre Umsetzbarkeit gemäß des vorher vereinbarten aulA-Vertrags. Mit dem Account der Schulleitung können außerdem Ideen eingestellt und mitdiskutiert werden.

## ADMINISTRATOR\*INNEN



Die aulA-Administrator\*innen der Schule können auf der aulA-Plattform Nutzer\*innen-Accounts anlegen, die Rollen von Nutzer\*innen bearbeiten und neue Passwörter vergeben. Sie können Themenräume anlegen sowie die Längen der Ausarbeitungs- und Abstimmungsphasen und die Höhe der Quoren festlegen.

## ELTERN



Eltern erhalten auf Wunsch einen Account mit dem sie die Ideen und Diskussionen im "Schulraum" sowie dem "Klassenraum" ihres Kindes sehen können. Sie können behilflich sein in der Umsetzungsphase der Projekte, die erfahrungsgemäß oft die Unterstützung von Erwachsenen braucht. Wie Eltern genau eingebunden werden sollen, kann während der Bedarfsanalyse ermittelt werden.

# BESCHREIBUNG DES AULA-PROZESSES

Es folgt ein Überblick über den Ablauf des Beteiligungsverfahrens. Wie dieses Verfahren Nutzer\*innen methodisch vermittelt werden kann, ist ausführlicher im Kapitel „Einführungsveranstaltungen für Schüler\*innen“ beschrieben. Die genaue Funktionalität der Software ist in der [Anleitung zur Softwarebenutzung](#) erläutert.

## ANMELDUNG

Für alle Schüler\*innen werden durch Administrator\*innen im Vorfeld Accounts in einer Datenbank angelegt. Der **Benutzername** ergibt sich dabei automatisch aus den ersten drei Buchstaben des Vor- und den ersten drei Buchstaben des Nachnamens. So können Schüler\*innen einander erkennen, erzeugen aber keine mit ihren realen Namen verbundenen Daten. **Passwörter** werden generiert und den Schüler\*innen bei der Einführung persönlich (z.B. in verschlossenen Umschlägen) ausgehändigt.

Der erste Login findet im Rahmen der Einführungsstunde statt, also wenn alle Schüler\*innen einer Klasse gemeinsam im Computerraum sind. Alternativ nutzen die Schüler\*innen ihre Smartphones. Beim ersten Login werden sie aufgefordert, sich ein neues Passwort auszuwählen. Dabei werden auch die Prinzipien von Passwortsicherheit erklärt. Sie bekommen die Möglichkeit, eine E-Mail-Adresse anzugeben, dies ist jedoch keine Notwendigkeit.



Jugendgeeignete Informationen zu Datensicherheit gibt es von den [Digitalen Defendern hier](#).

Nach dem Login zeigt die Software eine Übersicht der verschiedenen Räume. In jedem Raum gibt es zwei Bereiche: die Liste der wilden Ideen und den Themenraum. Alle neuen Ideen, die in einem Raum jeweils eingestellt werden, landen zunächst in der Liste der wilden Ideen.

Alle Ideen durchlaufen vier **Phasen**, ehe sie umgesetzt werden können. Darin werden sie gefiltert, verbessert, gruppiert, teilweise können Kompromisse ausgehandelt werden, sie werden auf ihre Umsetzbarkeit hin bewertet und demokratisch abgestimmt. Drei **Hürden** muss eine Idee nehmen, ehe sie umgesetzt werden kann. Es folgt eine Beschreibung der Phasen, die jede einzelne Idee durchläuft.

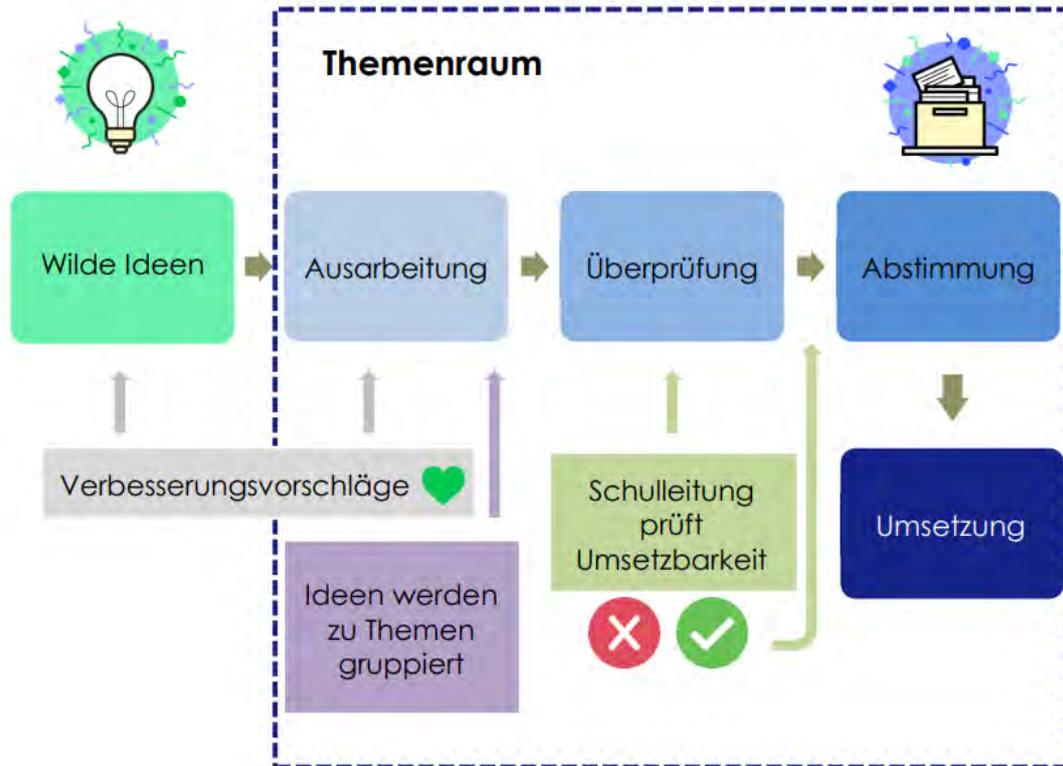


Abbildung 5: Verlauf einer Idee

### „WILDE IDEE“-PHASE

Alle Schüler\*innen können jederzeit Ideen in das System einstellen. Alle Ideen sind zunächst wilde Ideen. **Wilde Ideen** sind unsortiert und müssen nicht perfekt ausformuliert sein. Sie können zuhause oder im Bus vom Handy aus formuliert werden. Sie können für verschiedene **Bereiche** gelten, nämlich **klassenweit** oder **schulweit**. Wilde Ideen können von anderen Schüler\*innen **Verbesserungsvorschläge** erhalten. Verbesserungsvorschläge sind dafür da, eine Idee *besser* zu machen. Sie sind also nicht bloß Kommentare der Zustimmung, der Ablehnung oder Likes.

Verbesserungsvorschläge können zum Beispiel Bitten um Konkretisierung sein („Bitte formuliere genauer, welche Art von Fest du möchtest? Sollen auch Eltern kommen? Soll das voll groß sein oder eher so in der Klasse?“), sie können Konsequenzen aufzeigen („Bitte schreib mit rein, was das kosten wird und woher du das Geld nehmen willst“), sie können aber auch einfach Ergänzungen zur Idee sein („Auf dem Fest soll es auch Kuchenverkauf geben!“).

Jeder Verbesserungsvorschlag kann mit einem Herz  von anderen Schüler\*innen geliked werden. Dadurch sehen die Autor\*innen von Ideen, welche Vorschläge gut ankommen und ihre Idee verbessern könnten, sodass sie mehr Stimmen erhält. Die Verbesserungsvorschläge können in den Text eingearbeitet werden.

An dieser Stelle können Ideen auch verschiedenen voreingestellten **Kategorien** zugeordnet werden, beispielsweise „Aktivitäten“, „Ausstattung“ oder „Zeit“.

Nicht alle Ideen werden für sinnvoll gehalten. „Quatsch-Ideen“ werden herausgefiltert, weil jede wilde Idee **Unterstützung** erhalten muss. Dies geschieht durch einen einfachen Klick auf „unterstützen“. Um in die nächste Phase zu kommen, muss eine wilde Idee von einem bestimmten Anteil der Schüler\*innen unterstützt werden. Solange das nicht passiert, bleibt die Idee eine wilde Idee. Dies ist die **erste Hürde**, die eine Idee zu nehmen hat.

**Beispiel**

Benutzer marwei stellt eine Idee ein:  
„Kältepause: Wir dürfen drin bleiben, wenn es kalt ist“

Benutzer arosch macht einen  
Verbesserungsvorschlag:

„Ich unterstütze deine Idee, aber nur wenn du definierst, was „kalt“ heißt. Mach doch zB  $-4^{\circ}\text{C}$ “

**AUSARBEITUNGSPHASE**

! Eine Idee kommt nicht von allein in die Ausarbeitungsphase. Moderator\*innen (siehe „Moderator\*innen“, Seite 7) müssen für sie erst ein Thema anlegen.

In der Ausarbeitungsphase dreht sich alles um Themen. **Themen** sind Sammlungen von Ideen, die denselben Gegenstand behandeln und über die darum gleichzeitig abgestimmt werden muss (z.B. „Was machen wir mit dieser 3000€-Spende?“ oder „Sommerfest“). Ideen innerhalb eines Themas widersprechen sich manchmal, andere ergänzen sich. Sie sind aber in jedem Fall voneinander abhängig. Wenn eine wilde Idee die Mindestanzahl an Schüler\*innen erreicht hat, die sie weiterverfolgen wollen, müssen Moderator\*innen ein Thema für sie erstellen. Ist ein Thema erstellt, können dem Thema auch andere, verwandte Ideen hinzugefügt werden. Auch in der Ausarbeitungsphase können Ideen weiterhin Verbesserungsvorschläge bekommen.

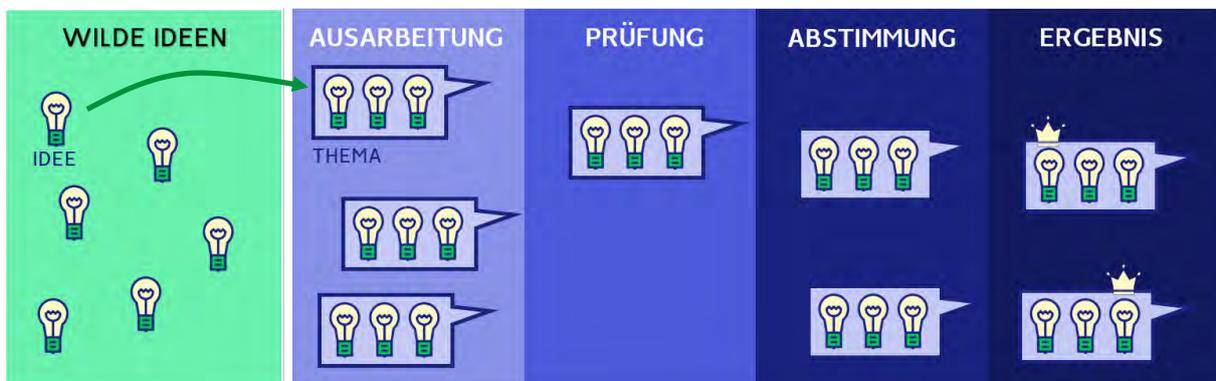


Abbildung 6: Einzelne Ideen gibt es nur in der Wilde-Idee-Phase. Danach müssen sie Themen zugeordnet werden.

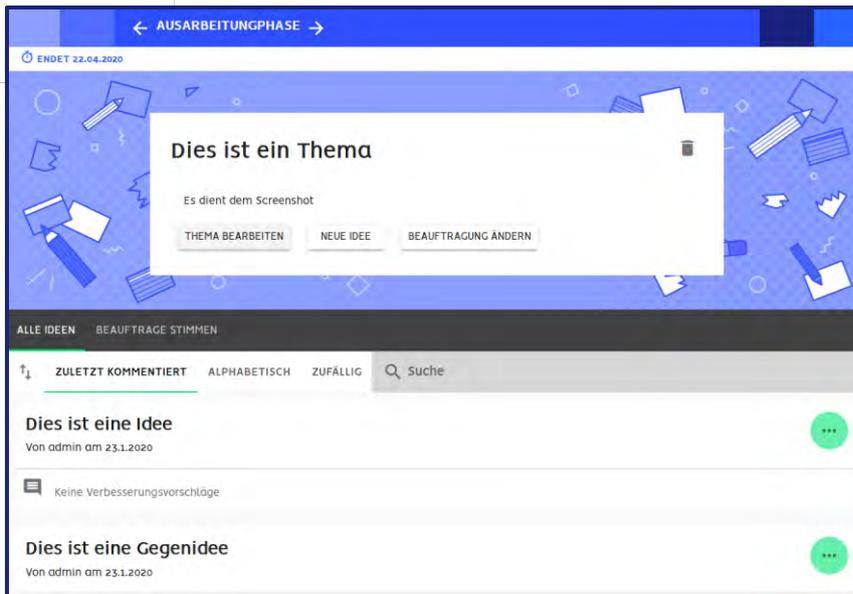


Abbildung 7: Screenshot eines Themas mit Ideen

Die Ausarbeitungsphase sollte möglichst intensiv offline stattfinden. Im besten Fall gibt es ungefähr einmal pro Woche Sitzungen in den Klassen, in denen Ideen vorgestellt werden oder doppelte sowie sich widersprechende Ideen gefunden werden. Diese Stunde nennen wir die [aula-Stunde](#) (siehe Seite 14). In dieser Zeit können Kampagnen für einzelne Ideen angestoßen, Plakate gebastelt oder Kosten bestimmter Vorhaben berechnet werden. Lehrer\*innen sollten hier für eventuelle Hilfe zur Verfügung stehen. Aber auch unabhängig von diesen Sitzungen können sich Schüler\*innen in dieser Phase über ihre Ideen austauschen und sich bei Wunsch zusammentun. Die Länge dieser Phase kann vom Administrator-Account eingestellt werden. Aus Erfahrung empfehlen wir eine Länge von zwei bis drei Wochen.

### Beispiel

Unter den wilden Ideen sind nach mehreren Diskussionen drei Ideen entstanden, die verwandt sind:

- „Kältepause ab  $-4^{\circ}\text{C}$ “
- „Kältepause ab  $0^{\circ}\text{C}$ “
- „Keine Kältepause“

Lehre\*in zieht die drei Ideen in das Thema „Kältepause“. Dort werden sie besprochen.

Lehrer\*in fragt:

„Wer würde von einer Kältepause profitieren? Wer hätte dadurch vielleicht Nachteile? Wie sollen wir die Aufsicht drinnen organisieren?“

Die Ideen werden so ausgearbeitet, dass sie wörtlich in die Hausordnung übernommen werden könnten. Außerdem stellt Nutzer\*in roshan eine neue Idee ein: „Kältepause ohne Aufsicht“: „Wir dürfen in den Klassen bleiben und niemand passt auf uns auf.“ So sieht er bzw. sie das Betreuungsproblem gelöst.

Moderator\*innen können auch ohne eine vorhandene Idee ein neues Thema eröffnen und Ideen dafür sammeln. Darüber können demokratische Prozesse auch von „oben“, also beispielsweise von Lehrer\*innen angestoßen werden. Dies ist nützlich, wenn Entscheidungen über den Lehrplan oder über gespendetes Geld oder ähnliches getroffen werden sollen.

Das Ziel der Ausarbeitungsphase besteht darin, aus einer kurzen, fixen Idee einen stichhaltigen Projektplan zu entwerfen. Darin enthalten sind die Verantwortlichen, der Zeitplan, die Kosten und die Abwägung aller Vor- und Nachteile eines Vorhabens.



Abbildung 8: Projektgruppen, Poster, Diskussionen: In der Ausarbeitungsphase findet die lebendige Demokratie statt

## PRÜFUNGSPHASE

Nach Ablauf der Ausarbeitungsphase (ein Zeitpunkt, der für jedes Thema individuell ist) wird ein Thema mit all seinen Ideen in ihrem letzten Zustand eingefroren und kommt zur Prüfung durch den Account des Prüfungsteams. Wer diesen Account bedient ist Aushandlungssache und wird im Vertrag festgelegt. Diese Aufgabe können neben der Schulleitung beispielsweise auch die stellvertretende Schulleitung oder ein Team aus Lehrer\*innen und Schüler\*innen übernehmen.

Das Prüfungsteam hat die Aufgabe, durch jeweils einen Klick pro Idee zu signalisieren, dass die jeweilige Idee **umsetzbar** ist und nicht gegen den Vertrag verstößt. Hier ist keine Präferenz der Schulleitung gefragt, sondern lediglich eine Einschätzung der Umsetzbarkeit. Sollte die Schulleitung eine Idee für nicht umsetzbar halten, gibt es direkt auf der Plattform ein Feld, um die Entscheidung mit ein paar erklärenden Sätzen zu begründen und den Schüler\*innen mitzuteilen.

Der Nutzen dieser Prüfungsphase ist, dass Schüler\*innen keine sinnlosen Abstimmungen durchführen, die am Ende nicht umgesetzt werden können oder von der Schulleitung gestoppt werden.



Zur Überprüfung durch die Schulleitung sollten die Ideen also in einem Zustand gelangen, in dem möglichst alle offenen Fragen beantwortet und alle Details der Umsetzung geklärt sind. Eine spätere Änderung der Idee wird nicht mehr möglich sein.

Für die Prüfungsphase gibt es keine vom System vorgeschriebene Zeitspanne. Ein Thema kommt in die Abstimmungsphase, wenn alle Ideen darin eine Bewertung der Umsetzbarkeit (ja/nein) erhalten haben. Die Schulleitung kann also theoretisch Ideen hier versacken lassen, weshalb wir empfehlen, im Vertrag eine Frist für die Prüfung festzuhalten. Diese sollte realistisch bemessen sein und die Schulleitung nicht zu sehr unter Druck setzen.

*Manche Schulen lassen an dieser Stelle besonders weitreichende Ideen in Gremien wie der Schulkonferenz absegnen. Ob das notwendig ist, hängt vom Vertrag ab.*

### Beispiel

Die Schulleitung prüft die Ideen auf Umsetzbarkeit.

- „Kältepause ab  $-4^{\circ}\text{C}$ “
- „Kältepause ab  $0^{\circ}\text{C}$ “ und
- „Keine Kältepause“

Die drei Ideen sind umsetzbar.

„Kältepause ohne Aufsicht“ markiert die Schulleitung als nicht umsetzbar. Sie begründet: „Dies ist nicht vereinbar mit dem Vertrag §1, denn es widerspricht unserer Aufsichtspflicht. Wir müssen eine Aufsicht stellen!“

Die drei angenommenen Ideen wandern weiter in die Abstimmungsphase.

## ABSTIMMUNGSPHASE

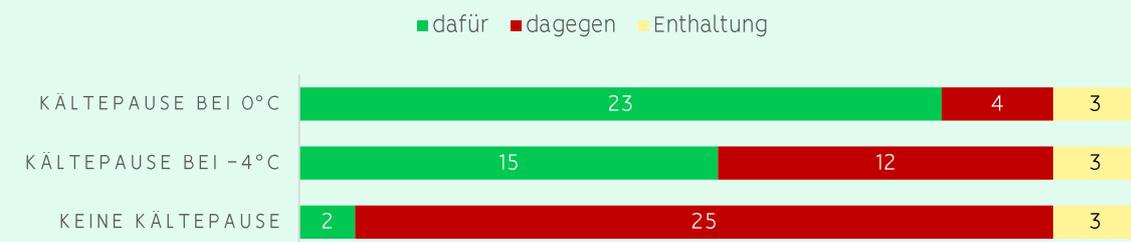
Zur Abstimmung stehen am Ende einzelne Ideen, die zu **Themen** gebündelt sind.

- Man kann für oder gegen eine Idee stimmen.
- Eine Idee gilt als angenommen, wenn sie mindestens eine bestimmte Anzahl positiver Stimmen sammelt (festzulegen durch Administrator\*innen; z.B. fünf Zustimmungen bei klassenweiten Abstimmungen).
- In einem Thema können alle Ideen gleichzeitig angenommen werden. Sind zwei Ideen nicht miteinander vereinbar, wird nur jene umgesetzt, die mehr Stimmen hat.
- Um diese Ideen zu markieren, können Moderator\*innen von Hand eine Idee als „angenommen“ markieren. Von zwei angenommenen Ideen, die sich widersprechen, wird also die Idee mit mehr positiven Stimmen als „angenommen“ markiert und umgesetzt.

### Beispiel

Marwei möchte IRGENDINE Kältepause. Sie stimmt also **für** „Kältepause ab  $-4^{\circ}\text{C}$ “ **und** „Kältepause ab  $0^{\circ}\text{C}$ “. Sie stimmt **gegen** „Keine Kältepause.“

Die Abstimmungsergebnisse sehen folgendermaßen aus:



Beide Ideen, die eine Kältepause vorsehen, haben mehr Ja- als Nein-Stimmen. Aber die Kältepause erst ab  $-4^{\circ}\text{C}$  zu machen würde der beliebteren Idee, sie schon ab  $0^{\circ}\text{C}$  zu machen, widersprechen. Deshalb wird die Idee „Kältepause ab  $0^{\circ}\text{C}$ “ beschlossen.

Jedes Thema ist für einen festen Zeitraum in der Abstimmungsphase, der individuell festgelegt werden kann (z.B. zwei Wochen).



Falls die Funktion der Stimmdelegation genutzt wird, können hier im Laufe dieser Zeit Stimmen gesetzt, zurückgenommen oder anders verteilt werden. Delegationen können sich ändern. Gewertet wird der Stand der Abstimmung am Ende.

## UMSETZUNG

Alle Ideen, die in der Abstimmung das Quorum erreicht haben und nicht einer widersprechenden Idee unterlegen sind, werden umgesetzt. Verantwortlich für die Umsetzung sind die Autor\*innen der Idee oder eine entsprechende Projektgruppe, die zuvor für die Umsetzung der Idee gebildet wurde. Sie können sich natürlich auch von Klassensprecher\*innen, der SV oder Lehrer\*innen helfen lassen. Besonders die Eltern können hier gut eingebunden werden.

Die Umsetzung sollte möglichst gut protokolliert werden. Das kann zum Beispiel auf dem Schulblog passieren, in einer Zeitung, beim Bericht der SV oder am schwarzen Brett.

## AUFWAND VON AULA



Lernen ist Beziehungsarbeit. Beim Demokratielernen ist das nicht anders. Zeit wird natürlich gebraucht. Je weniger aula genutzt wird, desto weniger Zeit nimmt es in Anspruch. Mehr verwendete Zeit spiegelt deshalb auch eine höhere Beteiligung wider. Wir haben versucht, den zeitlichen Aufwand zu schätzen.

Engagierte Lehrer\*innen und Schüler\*innen sagten, dass der Aufwand stark schwankt, je nachdem, was gerade anstand. Durchschnittlich verbrachten die meisten **etwa eine Stunde** pro Woche mit aula. Andere Lehrer\*innen, die weniger am Projekt beteiligt waren, haben praktisch keine Zeit für aula aufgewendet.

## DIE AULA-STUNDE

Wir empfehlen, der Beteiligung regelmäßig Zeit im Unterricht einzuräumen. Optimal ist eine Stunde in der Woche. Hier werden Ideen durch die Schüler\*innen vorgestellt, diskutiert und verhandelt. Zielgeleitet werden bestimmte Fragen an sie gestellt, die aus einer schnellen Idee einen richtigen Projektplan machen. Davon, dass das im Unterricht passiert, profitieren vor allem die, die selbst auf der Plattform nicht aktiv sind. Selbst diese Form von passiver Teilnahme an Diskussionen kann Einstellungen zum Beteiligungsprozess ändern und neue Schüler\*innen aktivieren. In der **Anleitung „Die aula-Stunde“** wird die Stunde detailliert beschrieben.

Uns ist klar, dass eine Stunde in der Woche im Schulkontext oft schwer umzusetzen ist. Verschiedene Schulen haben das bisher verschieden gehandhabt.

- Einige Schulen nutzen eine Klassenlehrerstunde für aula.
- Einige machen die aula-Stunde nur zweiwöchentlich oder monatlich.
- Einige beginnen den Fachunterricht (z.B. Chemie) mit zehn Minuten zu aula.
- An einer Schule bot die SV an, in einer großen Pause im SV-Raum aula-Ideen zu besprechen.
- Die aula-Stunde kann auch im Nachmittagsbereich oder als AG stattfinden.

## ERFOLG UND SCHEITERN

Das aula-Projekt lässt sich an nahezu jeder Schule erfolgreich umsetzen. Im besten Fall ermöglicht es eine rege Beteiligung und steigert die Selbstwirksamkeit der Schüler\*innen.

In der **Pilotphase** hat sich das bereits an den vier Projektschule gezeigt. 72 Prozent der Schüler\*innen gaben an, dass sie durch aula "stärker das Gefühl haben, Dinge verändern zu können". Im Idealfall kann aula aber, neben der Beteiligung und der Selbstwirksamkeit, auch das Verantwortungsbewusstsein der Schüler\*innen steigern und den Schulalltag für alle Beteiligten (Schüler\*innen, Lehrer\*innen und Schulleitung) verbessern. Die **Evaluation** hat auch diesen positiven Effekt gezeigt. Für den Fall, dass die Beteiligung sehr niedrig ist oder einschläft, entsteht durch aula kein Zeitverlust und es bleibt wie zuvor.

Über das Schuljahr verteilt werden sich immer wieder intensive wie auch weniger intensive Nutzungsphasen ergeben. Das ist vollkommen normal und kann verschiedene Gründe haben

(Ferien, Prüfungsphase, etc.). An unseren Pilotschulen hat sich aber herausgestellt, dass die Nutzung sehr hoch war, wenn konkrete Projekte anstanden, die durch die Schüler\*innen gut beworben wurden.

Wenn eine rege Beteiligung über eine längere Zeit ausbleibt, gilt es zu untersuchen, woran das liegt. Sind Schüler\*innen nicht überzeugt von der Verbindlichkeit ihrer Entscheidungen? Sind sie überlastet und haben keine Kapazitäten, um über ihre Umgebung nachzudenken? Gibt es eine Gruppe an Verantwortlichen (Moderator\*innen, SV, etc.) die gerade in der Anfangsphase immer wieder an das System und die bevorstehenden Abstimmungen erinnert und auch für Fragen offen ist? Oder sind die Schüler\*innen bereits mit allem an ihrer Schule schlicht zufrieden? Was auch immer die Gründe sind, sie herauszufinden hilft Schüler\*innen und Lehrer\*innen weiter, ihren Alltag und ihr Miteinander zu verbessern.

Manchmal werden Schüler\*innen fantastische Ideen haben, aber nicht die Energie oder die Zeit investieren, um diese Ideen zu konkretisieren und Unterstützung für sie zu finden. Sie werden dabei möglicherweise auch niemanden um Hilfe bitten. Am Anfang kann es helfen, wenn Schulleitung oder Lehrer\*innen Anstöße geben. Ziel sollte es aber sein, dass sie die Verantwortung an die Schüler\*innen abgeben. Wenn das System erstmal etabliert ist, sollten die Schüler\*innen von sich aus aktiv werden. Auch wenn es schwerfällt, lassen Sie den Schüler\*innen die Erfahrung, dass sich nichts bewegt, wenn sie es nicht selbst bewegen. Dies ist kein Scheitern, sondern eine wertvolle Lektion. Natürlich sollten Sie andersherum immer als Hilfe zur Verfügung stehen, wenn danach gefragt wird.

Wenn Schüler\*innen durch das System problematische Entschlüsse treffen, etwa ein Vehikel für Rassismus oder Mobbing wird, trägt die Plattform häufig nur dazu bei, dies sichtbar zu machen und ist nicht der Grund für derartige Probleme. In diesem Fall ist es gut, dass diese Probleme in einem pädagogischen Setting offen werden, in dem Lehrkräfte und Eltern das Gespräch mit Schüler\*innen suchen können. Oft bleiben gerade solche Verhaltensmuster auf dem Schulhof und vor Erwachsenen verdeckt, wo sie allerdings zu langfristigen Problemen führen. Weitere Hinweise zu Problemen, die im Umgang mit offener Partizipation auftreten, finden Sie im Kapitel „Umgang mit Problemen“.

Der kontraproduktivste Fall ist der, dass Schüler\*innen sich engagiert und ernsthaft in das System einbringen, ihre Entscheidungen aber von Lehrer\*innen, Schulleitung oder anderen Stellen abgeblockt werden. Dies führt zu Frust und einer größeren Beteiligungsverdrossenheit. Dem können Nutzer\*innen vorbeugen, indem die Ideen vor der Prüfungsphase möglichst detailliert ausgearbeitet werden und alle kritischen und rechtlichen Fragen bereits beantwortet oder geprüft werden. Doch letztlich bleiben Schüler\*innen darauf angewiesen, dass Schulleitung und Lehrer\*innen diese Form der Beteiligung unterstützen. Diese sollen sich ermutigt fühlen, Spielräume zuzulassen. Wo keine Freiheit gewährt wird, kann Verantwortung grundsätzlich nicht erlernt werden.

Ein Scheitern ist also keine Sorge, die Lehrer\*innen und Schulleiter\*innen haben müssen. Es ist nicht die Aufgabe von Lehrer\*innen, Schüler\*innen zu überzeugen, Ideen umzusetzen oder für ein „Gelingen“ des Projekts zu sorgen. **Die Möglichkeit, durch mangelndes Engagement eigene Ziele nicht zu erreichen, muss gegeben sein und ist Teil des didaktischen Konzepts.** Wenn Lehrer\*innen eingreifen und Verantwortung für Schüler\*innen übernehmen, die diese zu tragen versäumt haben, können sie dadurch eine passive Haltung der Schüler\*innen verstärken. Wenn dies in einzelnen Fällen notwendig wird, sollte es reflektiert werden.

# aula an der Schule einführen

## VORAUSSETZUNGEN FÜR EINE AULA-SCHULE



### UNTERSTÜTZUNG

aula lässt sich am besten mit der ganzen Schulgemeinschaft umsetzen. Es sollen nach Möglichkeit alle Schüler\*innen einbezogen sein. Auch Schulleitung, Eltern und Lehrer\*innen sollten aula befürworten. In der Evaluation der Projektphase wurde deutlich, dass die Bereitschaft einiger Lehrer\*innen, das Projekt zu begleiten und Schüler\*innen Freiräume zu lassen, die wichtigste Voraussetzung ist. Für weniger involvierte Lehrer\*innen fällt keine zusätzliche Mehrarbeit an, aber auch sie sollten bereit sein, die **Gestaltungsfähigkeit ihrer Schüler\*innen ernst zu nehmen** und das Projekt zuzulassen.



### ZEIT

Während der Einführungsphase brauchen die Moderator\*innen Zeit und Raum, um aula in der Schulgemeinschaft zu verankern. Wir empfehlen für die Einführung **pro Klasse eine Doppelstunde**. Danach muss es regelmäßige Zeitfenster geben, während der die Schüler\*innen jeder Klasse Ideen entwickeln, besprechen und bewerben können. Dies kann im Unterricht passieren, kann aber auch Teil außerunterrichtlicher Aktivitäten sein. **Eine Stunde pro Woche** ist optimal, doch die Besprechung kann auch als Teil einer regulären Unterrichtsstunde, am Nachmittag oder nur monatlich stattfinden.



### FREIRAUM

aula setzt voraus, dass Schüler\*innen einen hohen Gestaltungsspielraum haben, um relevante Themen diskutieren und entscheiden zu können. Schulleitung und Schulkonferenz müssen sich bereit erklären, der gesamten Schülerschaft diesen Spielraum einzuräumen.



### INFRASTRUKTUR

aula ist auf jedem Computer mit Internetzugang nutzbar. Im besten Fall gibt es ausreichend Computer oder Tablets, sodass alle Schüler\*innen einer Klasse gleichzeitig daran arbeiten können. aula kann auch als App auf Smartphones genutzt werden. Hier muss man sich nicht immer erneut einloggen. WLAN mit ausreichender Bandbreite sollte vorhanden sein.

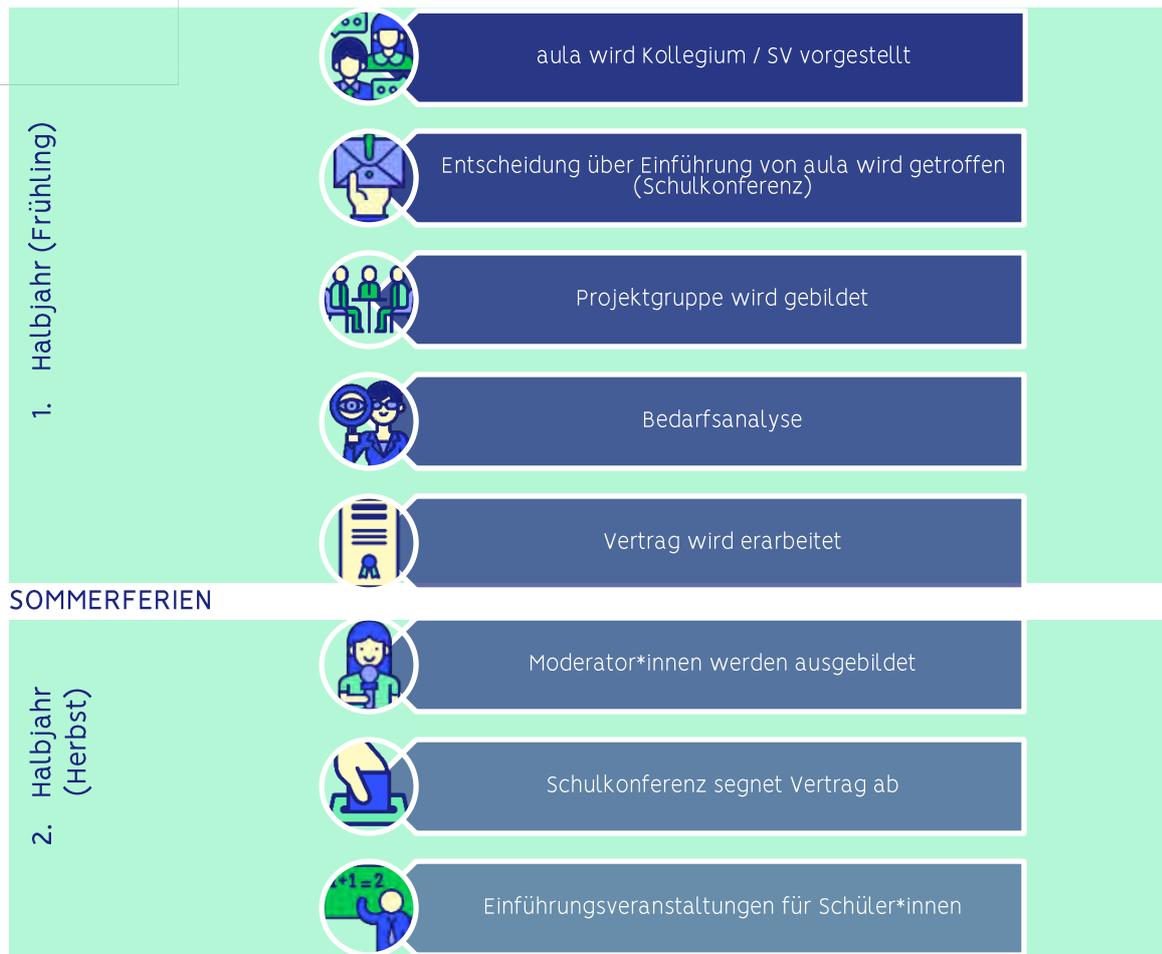


### MUT

aula ist lebendige Demokratie. Dabei liegt es in der Natur der Sache, dass nicht alle Dinge laufen wie geplant. Schulen, die zeitgemäße Bildung anbieten möchten, müssen den Mut haben, neue Wege zu erproben. Dabei steht Ihnen das aula-Team selbstverständlich mit Rat und Tat zur Seite.

## ABLAUF DES PROJEKTS

Die Einführung des Projektes aula dauert etwa ein Jahr. Ein halbes Jahr benötigt etwa die Aufklärungs- und Konzeptionsarbeit, ein halbes Jahr kann es dann noch dauern, bis alle Teilnehmenden geschult sind und den Prozess verstanden haben. Hier ist eine Übersicht, wie das ganz praktisch aussehen kann:



## BEDARFSANALYSE

Vor der Einführung von aula an einer Schule sollte eine Analyse dieser Faktoren stattfinden:

- Welche Beteiligungsformen sind bereits etabliert und welche werden tatsächlich genutzt?
- Welche sind die vorhandenen Ressourcen für Beteiligung?
- Was sind die Vorstellungen von und Wünsche für eine weitere Form von Beteiligung?

Dieser Schritt ist sehr wichtig, denn aula funktioniert an jeder Schule sehr individuell. In der folgenden Grafik ist eine Übersicht der Fragen und der möglichen Methoden zu ihrer Ermittlung vorgestellt.

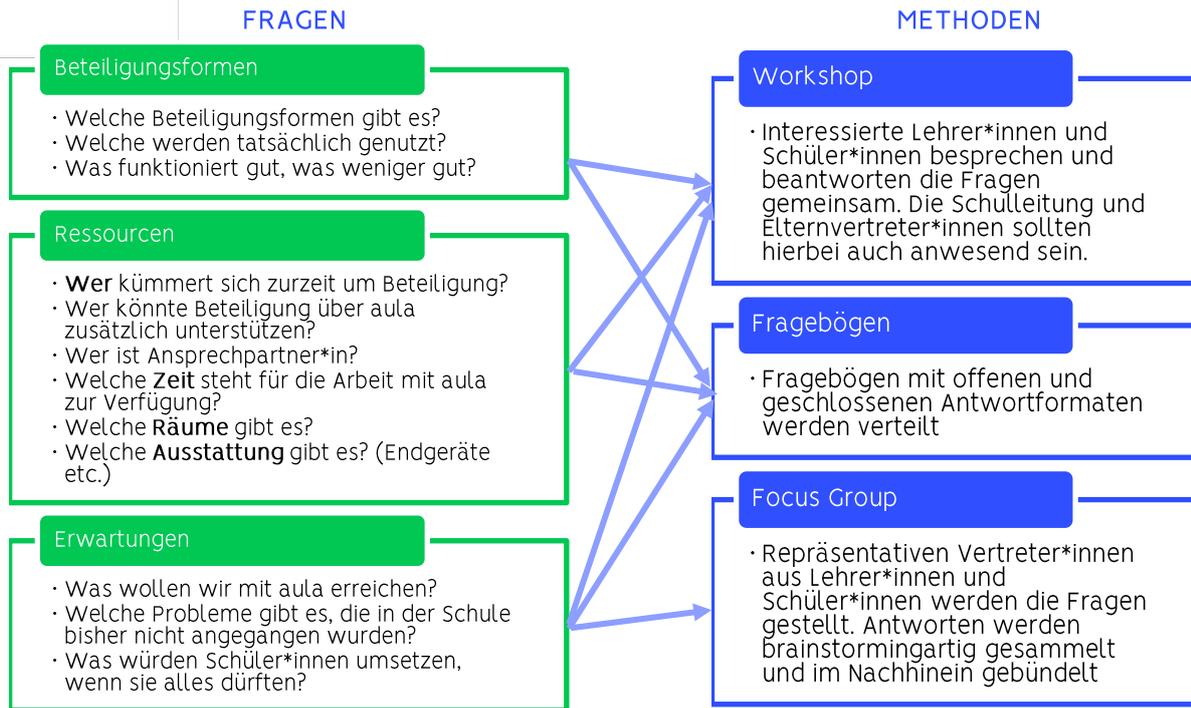


Abbildung 9: Inhalte und Methoden der Bedarfsanalyse

Welche Fragestellungen mit welchen Methoden erarbeitet werden, hängt von den Vorlieben der Erhebenden ab, von den zeitlichen und räumlichen Möglichkeiten. Wichtig ist, dass die Ergebnisse in schriftlicher Form festgehalten werden und dass ihre Aufarbeitung allen Beteiligten zur Verfügung gestellt wird. Dies ist die Basis, auf der die genaue Einführung von aula geplant wird und der [aula-Vertrag](#) aufgesetzt werden kann.

## MÖGLICHKEITEN DER IMPLEMENTIERUNG VON AULA AN EINER SCHULE

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie aula an einer Schule eingebunden werden kann. Sie orientieren sich an der Anzahl der Teilnehmenden, ihrer Verbindlichkeit und ihrer Beteiligten. In der Pilotphase haben wir an den vier Projektschulen jedes Szenario geprüft. Hier sind sie einzeln kurz beschrieben.

### VOLLSTÄNDIGE IMPLEMENTIERUNG

Dies ist die empfohlene Variante. Hierbei nimmt eine ganze weiterführende Schule, mit allen Lehrkräften und Klassen, an aula teil. Diese Variante hat den Vorteil, dass die Einflussmöglichkeiten des Systems am größten sind. So kann sich die ganze Schule beteiligen und damit können schulweite Entscheidungen getroffen werden, z.B. die Gestaltung des Schulhofs, universelle Regeln für Handybenutzung, Schulfeste, etc.

Auch der Informationsfluss wird an der gesamten Schule verbessert, da alle Klassen durch aula verbunden sind und Neuigkeiten von der Schulleitung über den Weg der aula-Stunde alle Schüler\*innen erreichen. Der Zusammenhalt einer Schule kann so gestärkt werden.

Die Verbindlichkeit der Abstimmungen wird am Anfang des Projekts über eine freiwillige Selbstverpflichtung der Schulkonferenz gewährleistet (aula-Vertrag). In diesem Vertrag verpflichtet sich die Schule, Entscheidungen mitzutragen, die über aula getroffen wurden. Bereits etablierte Beteiligungssysteme an der Schule können am besten in aula mit eingebunden werden, sodass sie einander ergänzen. Die Besprechung der aula-Inhalte geschieht in den jeweiligen Klassen als sogenannte aula-Stunden.

Die Herausforderung dieses Modells liegt darin, dass alle Lehrer\*innen diese Art der Verantwortungsabgabe zumindest passiv mittragen müssen. In vielen Kollegien ist dies kein Problem, aber manchmal gibt es auch Widerstände.

Die vollständige Implementierung wurde im Schuljahr 2016/2017 & 2017/2018 an den Pilot-schulen in Jena und Freiburg getestet. Siehe dazu auch die [Evaluation](#).

#### KLASSENWEISE IMPLEMENTIERUNG

Sollten es nicht möglich sein, aula schulweit umzusetzen, ist es möglich, das System mit einzelnen Klassen oder für bestimmte Lerngruppen, AGs, Komitees etc. zu nutzen.

Damit reduziert sich der Einflussbereich von aula, da keine schulweiten Entscheidungen getroffen werden können. Die Anliegen, die mit dieser teilweisen Implementierung diskutiert werden können, betreffen also vor allem die entsprechende Gruppe.

Es ist deshalb zu empfehlen, aula in diesem Fall möglichst stark mit den anderen Beteiligungsmechanismen der Schule zu verbinden. Die Klassen- und Schülersprecher der „unbeteiligten“ Klassen spielen in diesem Fall eine größere Rolle, denn mit ihrem Einfluss können auch Anliegen wie Schulfeste diskutiert werden. Die Besprechung der Ideen kann zum Beispiel in der SV stattfinden.

Wenn die Debatten in den Klassen lebendig und sinnbringend geführt werden, kann dies als gutes Beispiel auf andere Klassen abstrahlen.

In der [Evaluation](#) hat sich in der Schule, die diese Implementierung ausprobiert hat, allerdings gezeigt, dass bei nur teilweiser Einführung von aula an einer Schule die Handlungsmöglichkeiten so klein werden, dass sich der Einsatz des Systems möglicherweise nicht lohnt. Dies sollte zuvor beachtet werden.

## AULA UND ANDERE BETEILIGUNGSSTRUKTUREN

aula ist kein Ersatz für andere Beteiligungsstrukturen an der Schule. Vielmehr ist es eine Ergänzung und eine Möglichkeit, vorhandene Strukturen zu stärken und transparenter zu machen. Hier sind einige Vorschläge dafür aufgeführt. Die genaue Umsetzung unterscheidet sich von Schule zu Schule. Die Schüler\*innen sollten federführend darin sein, wie genau sie aula und bestehende Formen der Beteiligung an ihren Schulen kombinieren, welche Rechte und Pflichten sie bei Klassensprecher\*innen und Vertreter\*innen der SV sehen.

### DIE KLASSENSPRECHER\*INNEN

aula ist angewiesen auf einige aktive Personen, die Moderationsfunktionen übernehmen, Mitschüler\*innen an anstehende Abstimmungen erinnern und als Support und erste Ansprechpartner\*innen zur Verfügung stehen. Daher bietet es sich an, pro Klasse zwei bis drei Moderator\*innen einzusetzen. Die Aufgabe der Moderator\*innen ist neben der Betreuung technischer Abläufe auf der Plattform die Organisation der Beteiligung mit aula zu unterstützen. Es kann sich anbieten, diese Funktion an die Klassensprecher\*innen zu übertragen. Sie wurden immerhin von ihrer Klasse gewählt und genießen damit ein ausgesprochenes Vertrauen. Es kann aber auch Projektziel sein, dass gerade andere Schüler\*innen Verantwortung übernehmen und eben nicht die Klassensprecher\*innen. Dies sollte also an jeder Schule individuell entschieden werden. **(Mehr im Kapitel „Wer sind Moderator\*innen?“)**

In vielen Fällen werden die Klassensprecher\*innen also eine Reihe von zusätzlichen Aufgaben im Zusammenhang mit aula haben. Die folgende Liste umreißt die Möglichkeiten, die aber natürlich auch stark von der Klassenstufe abhängt. Jüngere Klassensprecher\*innen sollten eher als Verbindungsperson und erste Ansprechpartner\*innen fungieren, während ältere eher selbstständig Hilfe leisten und Entscheidungen treffen können.

Klassensprecher\*innen mit Moderationsrolle können bei aula:

- Fragen und Probleme entgegennehmen und an Verantwortliche weiterleiten
- Fragen zu Funktionen der Plattform beantworten
- Sich mit anderen Klassensprecher\*innen vernetzen und so während des aula-Prozesses Kooperation und Informationsfluss zwischen den Klassen gewährleisten
- Problematische Inhalte melden oder (in Absprache miteinander) direkt löschen
- Interessen von Mitschüler\*innen bezüglich aula durchsetzen
- Darauf achten, ob die Schulleitung Ideen zeitig prüft
- Ideen zu Themen bündeln (dies wird eher für ältere Moderator\*innen empfohlen)

### DIE SCHÜLER\*INNENVERTRETUNG

Die Schüler\*innenvertretung (SV) spielt schon bei der Implementierung von aula an der Schule eine Schlüsselrolle. Sie vertritt auch bei aula die Interessen der Schüler\*innen. Das beginnt damit, dass im Optimalfall schon die Anregung, aula zu benutzen, von der SV ausgeht. Sie handelt auch den [aula-Vertrag](#) mit aus und achtet darauf, dass Schüler\*innen genug verbindliche Freiheiten für eine sinnvolle Beteiligung erhalten. Diese müssen mit Interessen der Lehrer\*innen und der Schulleitung abgewogen werden und Kompromisse müssen geschlossen werden. Schon dieser Prozess hilft, praktische politische Kompetenzen zu entwickeln und zu trainieren. Die SV unterzeichnet im Namen aller Schüler\*innen den Vertrag und verpflichtet sich gleichzeitig als Teil der Schulkonferenz, ihn einzuhalten und die aula-Ideen mitzutragen.

Der Erfolg von aula hängt häufig von dem Engagement einiger aktiver Personen an der Schule ab, die beispielsweise Mitschüler\*innen an Abstimmungen erinnern, Aktionen organisieren und regelmäßig Ideen einpflegen. Auch diese zentrale Rolle ist in den Händen der SV gut aufgehoben. Dabei übernimmt sie nicht bloß zusätzliche Aufgaben, vielmehr geht sie ihren normalen Aufgaben in einem anderen Rahmen nach. Veranstaltungen können per aula geplant werden und bei Durchsetzung der Interessen von Schüler\*innen hat die SV Vorteile durch aula,

weil sie Mehrheiten belegen kann. So stärkt aula auch die klassische Rolle der SV. Wir empfehlen, alle Vertreter\*innen der SV, auf freiwilliger Basis mit einer Moderationsrolle auszustatten.

#### ANDERE BETEILIGUNGSFORMEN VON SCHÜLER\*INNEN

Es gibt an verschiedenen Schulen unterschiedliche Möglichkeiten für Schüler\*innen, sich aktiv einzubringen. aula stellt zu keiner davon Konkurrenz dar, sondern sollte immer individuell mit diesen Möglichkeiten verbunden werden. Meistens profitieren davon beide Systeme. Im Folgenden werden dazu einige Vorschläge gemacht.

##### *Schüler\*innenzeitung*

Wo Schüler\*innen regelmäßig eine Zeitung herausbringen, ist das eine perfekte Gelegenheit, für die Voraussetzung für Beteiligung zu sorgen: Transparenz.

Welche Budgets stehen der Schule zur Verfügung? Welche Projekte beginnen in näherer Zukunft? Wie weit geht die Gestaltungsfreiheit des Unterrichts, was wird hingegen vorgeschrieben? Alle diese Informationen lassen sich über eine Schüler\*innenzeitung hervorragend in der Schule verteilen, sodass der Gestaltungsraum durch aula wächst. Auch über aula selbst kann Information gestreut werden. Besondere Ideen können in der Zeitung beleuchtet werden, anstehende Abstimmungen können angekündigt werden. An Schulen, an denen es keine aktive Zeitung gibt, kann aula ein guter Grund sein, eine einzuführen.

##### *Schüler\*innenhaushalt*

Einige Schulen haben einen Schüler\*innenhaushalt, also ein Budget, das Schüler\*innen zum eigenständigen Verteilen bekommen. Gemeinden nutzen dabei oft ein ähnliches Verfahren, wie es auch bei aula vorkommt – nur mit Hilfe von Papier. Ideen werden gesammelt, ausgebaut, von der Schulleitung geprüft und anschließend abgestimmt. Eine solche Budgetverteilung kann auch durch aula passieren. In diesem Fall kann ein einziges Thema für das Gesamtbudget erstellt und die Ideen mit den verschiedenen Summen der Reihe ihrer Beliebtheit nach umgesetzt werden, bis das Budget aufgebraucht ist.

## PROJEKTGRUPPE

Es ist möglich – und hat sich an Pilotschulen bereits bewährt – die Verantwortung für aula einer Gruppe von Lehrer\*innen und Schüler\*innen zu geben. Dies sind diejenigen, die aktive Moderator\*innen-Rollen einnehmen werden, die für den reibungslosen Ablauf des Projekts sorgen und die Ansprechpartner\*innen vor Ort sind. Die Gruppe ist der Motor, der die Beteiligung am Laufen hält. Eine solche Gruppe zu etablieren entlastet Lehrkräfte, die möglicherweise befürchten, sonst zu viel zusätzliche Verantwortung zu tragen. Hier bietet es sich außerdem an, die Schüler\*innenvertretung einzubinden. Es ist ein explizites Ziel von aula, dass auch Schüler\*innen, die nicht in der SV aktiv sind, Verantwortung übernehmen. Die Projektgruppe muss also nicht personengleich mit der SV sein, aber es können und werden sich in vielen Fällen Überschneidungen ergeben. Eine enge Zusammenarbeit der SV und der aula-Projektgruppe ist in jedem Fall sinnvoll.

## DER VERTRAG

Der Vertrag ist ein wichtiges Element des aula-Konzepts. Bei der Einführung an einer Schule muss eine verlässliche Basis geschaffen werden, die allen Beteiligten verdeutlicht, in welchen Spielräumen sich Freiheiten und Pflichten jeder/s Einzelnen bewegen. Dies wird mit dem aula-Vertrag geregelt.

Obwohl der Rahmen des Vertrages von der jeweiligen Schule und den individuellen Umständen abhängt, empfehlen wir eine freiwillige Selbstverpflichtung der Schulkonferenz als Basis. Es handelt sich dabei **nicht um einen Vertrag im juristischen Sinne**. Die Schulkonferenz erklärt lediglich ihre Absicht, sich im Normalfall an die Ergebnisse des aula-Verfahrens zu halten und diese mitzutragen, sofern sie sich in den im Vertrag festgelegten Rahmen bewegen. Auf diese Weise widerspricht der aula-Vertrag weder den Regularien der Schule, noch den geltenden Gesetzen.



Da die Schüler\*innen und das Gelingen des Projekts am Ende rechtlich streng genommen auf die Unterstützung der Schulkonferenz angewiesen sind, wird empfohlen, diesen Vertrag sehr ernst zu nehmen. Er sollte in einem entsprechend ernsthaften und gerne auch feierlichen Rahmen öffentlich unterschrieben werden und in Kopie aushängen.

Inhalte des Vertrags sollten sein:

- Die Beteiligten (Für wen gilt er; von wem wird er durchgesetzt?)
- Die Gültigkeit (z.B. gültig für ein Schuljahr mit Option auf Verlängerung; gültig in allen Bereichen, auf die die Schulkonferenz Einfluss nehmen kann)
- Explizite Grenzen (z.B. keine Beteiligung an Personalpolitik der Schule; keine Kürzung der Schulzeit; keine Ideen, die geltenden Gesetzen widersprechen)
- Explizite Freiheiten (z.B. Mitsprache bei der Gestaltung des neuen Versammlungsraums; Mitsprache bei Regeln für Schüler\*innen, die nicht direkt Gesetzen entspringen)
- Kostenneutralität (Alle Ideen, die Geld kosten, müssen gleichzeitig eine Idee zur Finanzierung enthalten. Die Pflicht zur Finanzierung liegt bei den Autor\*innen von Ideen.)

Ein Beispielvertrag kann im Dokument [Beispielvertrag](#) gefunden werden. Er kann als Grundlage verwendet und mit öffentlicher Beteiligung der Lehrer\*innen, Schüler\*innen und Eltern modifiziert werden. Die Wünsche aller Beteiligten sollten dabei Beachtung finden. Im Moderator\*innenworkshop wird eine mögliche Prozedur für die Vorbereitung des Vertrags vorgeschlagen.

Wenn es Vorbehalte im Kollegium oder bei der Schulkonferenz gibt, ist es möglich, den Vertrag und die Umsetzung von aula vorerst für ein einziges Jahr zu beschließen. Nach dem Jahr

kann der Beschluss dann ausgeweitet werden. Oft ist ein solches **Probejahr** nützlich, um die Hürde für eine Einführung zu senken.

## AUSBILDUNG DER MODERATOR\*INNEN

### WER SIND MODERATOR\*INNEN?

In der Regel erhalten alle Lehrer\*innen einen Account mit Moderator\*innen-Rechten. Das bedeutet nicht, dass alle aktiv auf der Plattform moderieren müssen. Dies sollten ein oder zwei Lehrer\*innen übernehmen. Ihre Arbeit sollte von Schülermoderator\*innen ergänzt werden.

An einigen Schulen übernehmen die Klassensprecher\*innen die Rolle der Schülermoderator\*innen, weil sie durch ihre Wahl bereits eine gewisse Legitimierung erfahren haben. An anderen Schulen sind es Freiwillige, weil auch andere Schüler\*innen als die Klassensprecher\*innen Verantwortung erleben sollen. Drei Moderator\*innen pro Klasse haben sich in der Vergangenheit als sinnvoll erwiesen.

### WAS MACHEN MODERATOR\*INNEN?

Moderator\*innen haben mehrere Aufgaben:

- Sie achten darauf, dass die Nutzungsbedingungen auf der Plattform eingehalten werden.
- Sie intervenieren bei gemeldeten Inhalten, können sich also je nach Vereinbarung im Vertrag mit anderen Moderator\*innen besprechen, das persönliche Gespräch mit den entsprechenden Personen suchen, Beiträge editieren oder löschen.
- Sie ordnen Ideen, die genug Unterstützung haben, einem Thema zu, damit die Idee in die Diskussionsphase gelangt.
- Sie sind die ersten Ansprechpartner\*innen bei Fragen und Problemen und spornen andere zum Mitmachen an.

### WIE WERDEN MODERATOR\*INNEN AUSGEBILDET?

Die Moderator\*innen werden in einem separaten Workshop ausgebildet. Wenn dies vor dem Aufsetzen des Vertrags passiert, eignet sich dieser Workshop auch, um einen ersten Vertragsentwurf zu erarbeiten. Sie sollten in jedem Fall spätestens geschult werden, ehe die allgemeinen Einführungsveranstaltungen beginnen. Im Optimalfall können sie diese nämlich unterstützen. Der erste Teil des Moderator\*innenworkshops ist der allgemeinen Einführung ähnlich. Im zweiten Teil geht er spezifisch auf die Aufgaben der Moderator\*innen ein.

[Der Moderator\\*innenworkshop ist hier zu finden.](#)

## EINFÜHRUNGSVERANSTALTUNGEN FÜR SCHÜLER\*INNEN

Die Einführungsveranstaltungen für Schüler\*innen sollten bestenfalls zu Beginn eines Schuljahres durchgeführt werden, damit alle Schüler\*innen informiert sind. Bei den Einführungsveranstaltungen erhalten die Schüler\*innen ihre **Zugangsinformationen** und können ab diesem Zeitpunkt aula benutzen. Am Anfang jedes Schuljahres muss die Einführung für die nachrückenden Klassen erfolgen.

Die Einführung dauert etwa eine Doppelstunde und findet am besten im Klassenverband statt. Sie kann von Lehrer\*innen und Schüler\*innen durchgeführt werden, die aula gut genug kennen, um Fragen zu beantworten. Eine Einführung durch Externe erhöht die Motivation der Schüler\*innen. Die Atmosphäre dieser Stunde sollte sehr offen sein und sehr respektvoll auf die Wünsche und Meinungen der Schüler\*innen eingehen. Wie diese Stunde verläuft, kann vorgeben, wie die Kultur rund um die Beteiligung später aussehen wird.

[Eine Anleitung der Einführungsstunde ist hier zu finden.](#)

## EIN ERFOLGREICHER START

Die Beteiligung bei aula an Schulen hat intensive und weniger intensive Phasen. Ein Verlauf, der oft beobachtet wurde, war höhere Euphorie am Anfang während der Einführungszeit, gefolgt von einer Phase relativer Inaktivität und manchmal sogar des Frustes. Was da geschah: Schüler\*innen hatten Ideen auf die Plattform eingestellt und sich nicht weiter darum gekümmert. Sie waren demotiviert, weil ihre Ideen trotz Einstellen nicht Realität geworden waren. Es war an den meisten Schulen ein Lernprozess, dass Demokratie eben auch Arbeit bedeutet. Wo die Frustphase gut unterstützt wurde, begannen Schüler\*innen, Werbung für ihre Ideen zu machen, sie detaillierter auszuarbeiten und andere dafür zu mobilisieren. Nach einigen Monaten stieg die Aktivität auf aula wieder und Projekte wurden tatsächlich umgesetzt. Obwohl die Beteiligung weiterhin intensive und weniger intensive Phasen hatte, war sie auf einem produktiven Plateau angelangt.



Abbildung 10: Der Enthusiasmus für aula ist erst sehr hoch, sinkt dann ab und erreicht schließlich ein produktives Plateau.

Daraus folgt:

1. Eine Abschwächung der Beteiligung im ersten Jahr ist nicht schlimm, sondern ein normaler Teil des Lernprozesses.
2. Es ist gut, wenn in dieser Zeit Lehrer\*innen gezielt ermutigen, reflektieren und gemeinsame Projekte anstoßen.
3. Gerade im ersten Jahr ist es nützlich, Beteiligung über aula zu einem großen, zündenden Projekt anzustoßen.

### EIN ZÜNDENDEN PROJEKT

Beteiligung funktioniert dann am besten, wenn man ihre Idealform einmal praktisch erlebt hat. Wir empfehlen Schulen deshalb, im ersten Halbjahr mit aula ein großes Projekt umzusetzen, das für die Schule sowieso wichtig ist. Das kann die Neugestaltung des Schulhofs sein, die Ausrichtung einer großen Feierlichkeit oder eine Verhandlung über Pandemieregeln. In unseren Pilotschulen haben wir gute Erfahrungen damit gemacht, im ersten Halbjahr Crowdfunding zu machen – Schüler\*innen also zu ermutigen, Spenden für ihre Schule zu sammeln von örtlichen Betrieben, Eltern und Bekannten – um das gesammelte Geld nach demokratischem Beschluss auszugeben.

Ein solches großes, zentrales Projekt zu haben, an dem die ganze Schule kooperiert, ist ein guter Startpunkt für aula. Lehrer\*innen fällt es so leichter, den Prozess zu begleiten und zu reflektieren. Ein erstes, zündendes Erfolgserlebnis stellt sich ein und illustriert den Schüler\*innen in der Praxis, dass sie Gestaltungsmacht haben.

## Schulung von Multiplikator\*innen

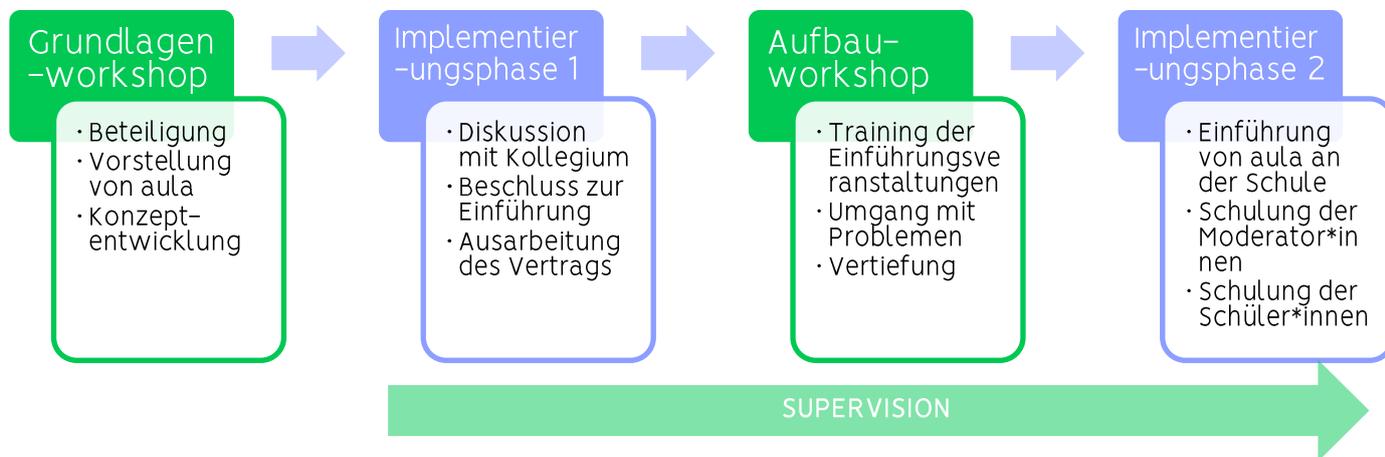
### ZIELGRUPPE

Multiplikator\*innen können Lehrer\*innen und Schüler\*innen, sowie außerschulische Kräfte sein, die in der Lage sind, aula an ihrer Schule ihren Peers zu erklären und beizubringen.

### VORGEHEN

Die Schulung von Multiplikator\*innen umfasst einen ganztägigen Grundworkshop und einen Aufbauworkshop. Dazwischen und danach ist Supervision notwendig. Optimalerweise findet

die Ausbildung der Multiplikator\*innen parallel zur Einführung von aula an einer Schule statt. Ein Zeitplan könnte folgendermaßen aussehen:



## GRUNDLAGENWORKSHOP

Der Grundlagenworkshop umfasst folgende Punkte:

- Lernen über Beteiligung im Allgemeinen
  - Rechtsgrundlagen der Schüler\*innenbeteiligung
  - Beteiligung mit Delegation (Münzspiel)
- Das Beteiligungskonzept aula
  - Vorstellung des Konzepts
  - Ziele der Beteiligung über aula
  - Gelingensbedingungen
  - Best Practices
- Die Software aula
  - Ausprobieren der Software aus Sicht von Schüler\*innen
  - Ausprobieren der Software aus Sicht von Moderator\*innen
  - Abbildung des Entwicklungsprozesses einer Idee
- Konzeptentwicklung
  - Die Teilnehmenden beschreiben den Stand in ihrer Schule und erarbeiten, wie aula eingeführt werden könnte

Die Anleitung für den Grundworkshop ist im Dokument „Grundworkshop Multiplikator\*innen“ zu finden.

## AUFBAUWORKSHOP

Der Aufbauworkshop ist flexibler als der Grundlagenworkshop und richtet sich nach dem Bedarf der Teilnehmer\*innen. Er kann folgende Punkte umfassen:

- Training der Einführungsveranstaltungen
- Umgang mit Problemen
- Vertiefung

Sinnvollerweise findet der Aufbauworkshop nach der ersten Implementierungsphase statt und schließt die Erfahrungen aus der Praxis ein.

Die Anleitung für den Aufbauworkshop ist im Dokument „Aufbauworkshop Multiplikator\*innen“ zu finden.

## UMGANG MIT PROBLEMEN



### WAS MACHE ICH, WENN DIE SCHÜLER\*INNEN ABSURDE IDEEN EINSTELLEN?

Am Anfang werden die Ideen von Schüler\*innen oft verspielt, unernst oder utopisch sein. Das ist vor allem während der Einführungsstunden nicht schlimm. Es ist gut, ihnen die Möglichkeit zu geben, sich auszutoben. Man sollte danach klar machen, dass ihre Vorschläge, je ernster und gewissenhafter sie sie ausarbeiten, umso ernster genommen werden und sie dadurch umso mehr Mitsprache erhalten.

Generell sollte alles, was auf der Plattform steht, von Ihnen mit großem Ernst behandelt werden. Die Klasse will einen Killerroboter? Gehen Sie mit Fragen während der [aula-Stunde](#) oder in den Verbesserungsvorschlägen darauf ein. Wie soll die Idee finanziert werden? Ist sie vereinbar mit geltendem Waffenrecht?

Wenn Schüler\*innen bemerken, dass niemand einen noch so absurden Vorschlag abwinkt, fühlen sie sich ernster genommen und werden konstruktiver mitarbeiten.



### WIE GEHE ICH MIT RASSISTISCHEN ODER DISKRIMINIERENDEN IDEEN UM, DIE WOMÖGLICH SOGAR NOCH MEHRHEITEN FINDEN?

Wenn im System rassistische oder diskriminierende Inhalte veröffentlicht werden, sind sie nur Symptom eines Phänomens, das in der Schülerschaft scheinbar bereits existiert. Es ist gut, dass es in einem schriftlichen und schulöffentlichen Raum **sichtbar** wird! Denn so ist es pädagogisch anzugehen. Die aula-Stunde sollte in diesem Fall genutzt werden, um über das Thema ausführlich zu sprechen. Gehen Sie auf eventuelle Ideen ein, die Schüler\*innen haben. Begegnen Sie ihnen mit Ernst und stellen Sie Fragen dazu. Versuchen Sie, Rassismus und Diskriminierung sich selbst offenbaren zu lassen, ohne dass Sie es direkt selbst ansprechen. Erklären Sie die negativen Folgen einer Gesellschaft, die Menschen allein aufgrund von Geburtsmerkmalen verschieden behandelt. Sollte das Problem schwerwiegend sein, schalten Sie Sozialpädagog\*innen und Eltern ein.

aula kann schädliche Strukturen wie Mobbing und Diskriminierung sichtbar machen. Es ist nicht dazu gedacht und auch nicht geeignet, sie zu beseitigen. Das Sichtbarmachen muss als Chance begriffen werden, mit einem Problem zu arbeiten, das sonst untergehen könnte.

Hier sind einige sinnvolle Links zum Thema:

- Ein Themenblatt zum Thema Rassismus von der bpb: <https://www.bpb.de/shop/lernen/themenblaetter/224136/alltaeglicher-rassismus>
- ein Unterrichtsheft zum Thema Vielfalt (für Lehrer\*innen) [http://www.politikundunterricht.de/4\\_2018/vielfalt.pdf](http://www.politikundunterricht.de/4_2018/vielfalt.pdf)
- Unterrichtskonzepte für Menschenrechte: [https://catalogue.education21.ch/sites/default/files/110117\\_Menschenrechte\\_leben\\_Online.pdf](https://catalogue.education21.ch/sites/default/files/110117_Menschenrechte_leben_Online.pdf)
- Lern- und Reflexionsanregungen dazu, warum Menschen abgewertet werden: <http://www.erinnern.at/bundeslaender/oesterreich/lernmaterial-unterricht/antisemitismus/ein-mensch-ist-ein-mensch/Ein%20Mensch%20ist%20ein%20Mensch.pdf>



### WAS TUN, WENN ES KAUM BETEILIGUNG GIBT?

Bei niedriger Beteiligung gilt es, den Grund herauszufinden. Da es verschiedene Gründe gibt, kann es kein Patentrezept geben. Wenn Schüler\*innen sagen, dass sie zu viel Stress mit Tests und Hausaufgaben haben, um Ideen einzubringen, kann das ein Warnhinweis auf eine zu hohe Belastung sein.

Wenn zwar regulär gemeckert wird, aber Schüler\*innen auf Nachfrage angeben keine Ideen zu haben, dann ist die Fähigkeit zur **Vision** wenig verbreitet. Es handelt sich dabei um erlernte Hilflosigkeit, die auftritt, wenn die eigene Handlungskompetenz über lange Zeit als niedrig erlebt wird. Dann fallen Betroffenen auch bei neuer Freiheit keine Handlungsoptionen ein. Leider ist Schule oft ein Raum, der stark von äußeren Vorgaben geprägt ist, an die Beteiligte sich nach und nach gewöhnen. Die Entwicklung eigener Ideen oder Impulse fällt dann schwer. In diesem Fall helfen kreative Übungen („Gestaltet euer perfektes Baumhaus“) oder Vernetzung mit anderen Schulen, um zu sehen, wie andere Schulen arbeiten. Letzteres lässt sich auch ersetzen durch Dokumentationen über Modellschulen. Es geht dabei nicht um das Kopieren dieser Schulen, sondern um den Blick über den eigenen Tellerrand hinaus. Die Fähigkeit, Visionen zu entwickeln, ist eine wichtige Fähigkeit für den weiteren Verlauf des Lebens. Sie dient der Reflexion und wird oft nötig sein, um das eigene Leben zu verbessern. Diese Fähigkeit gehört zu den wichtigsten Lernzielen von aula und sollte gefördert werden. Wir empfehlen auch die offenen Materialien von Initiativen wie den *Zukunftsbauern*, die das visionäre Denken gezielt schulen. Unterrichtsmaterial ist [hier](#) zu finden.

Wir haben die Erfahrung gemacht, dass Lehrer\*innen besonders am Anfang des Projekts wichtige Gatekeeper\*innen sein können. Es ist wichtig, dass sie reflektieren, inwieweit sie Beteiligung fördern oder sogar verhindern. Lehrer\*innen, die Schüler\*innen kommunizieren, dass sie skeptisch sind in Bezug auf das Gelingen des Projektes oder auf ihre Fähigkeiten, können Beteiligung eindämmen. Ermunterung bleibt einer der wichtigsten Faktoren, damit Schüler\*innen von Konsument\*innen zu aktiven Gestalter\*innen werden.

Zuletzt: Wenn Beteiligung trotz bester Voraussetzungen ausbleibt, dann ist es das, was die Schüler\*innen wollen. Auch das ist nicht schlimm. Das Wichtigste ist, dass sie die Möglichkeit haben. Eine vorhandene Möglichkeit nicht zu nutzen, ist ebenfalls ein Teil von Freiheit. Wenigstens kann niemand meckern, ohne den Vorwurf, es nicht besser gemacht zu haben.

## SCHÜLER-FAQ

Im Folgenden werden Fragen aufgelistet, die Schüler\*innen häufig während der Einführungsveranstaltungen stellten. Die Antworten sind teilweise mit den Beschreibungen in diesem Leitfaden redundant, sollen hier aber dennoch noch einmal beschrieben werden.

- **In welchen Raum stelle ich eine Idee ein, die zum Beispiel die Oberstufe betrifft?**  
Wenn eine Idee mehr als eine Klasse betrifft, aber nicht die ganze Schule, stellt man sie in den Schulbereich ein und gibt ihr einen Titel wie „[Stufen 11, 12 und 13] Oberstufenfahrt“. So sehen alle, wen diese Idee betrifft. Sollte versehentlich ein nicht beteiligter Schüler abstimmen, kann er immer persönlich darauf hingewiesen werden, dass es sich hierbei nicht um ein Thema handelt, das ihn betrifft.
- **Wenn Moderator\*innen alles löschen können, können sie nicht einfach Dinge löschen, die ihnen nicht passen?**  
Wenn jemand etwas löscht, sehen andere, dass etwas gelöscht wurde. Alle anderen Moderator\*innen können nachvollziehen, was gelöscht wurde. So kontrollieren sie sich gegenseitig. Generell gilt aber: Moderator\*innen haben eine Verantwortung, die sie sehr ernst nehmen. Sie haben diese Funktion, weil sie wollten, dass das Projekt funktioniert. Ihr solltet ihnen darum also auch vertrauen.

- **Was ist, wenn die Schulleitung einfach Ideen als „nicht durchführbar“ markiert, weil sie dagegen ist?**

Die Schulleitung ist verpflichtet, bei jeder als „nicht durchführbar“ markierten Idee zu begründen, warum die Idee gegen den Vertrag verstößt oder was sonst die Durchführung verhindert. Die Schulleitung hat der Einführung des aula-Projekts an der Schule zugestimmt und hat selbst großes Interesse daran, euch diese Mitbestimmungsmöglichkeit zu geben. Sie wird also jetzt nicht einfach auf die Bremse drücken.

- **Warum sollten wir unsere Stimme beauftragen?**

Jemand könnte sich besser auskennen mit einem Thema als ihr. Oder es ist euch selbst einfach nicht so wichtig, jemand anderem ist es aber wichtiger. Dann könnt ihr eure Stimme abgeben. Je weniger Leute an einer Abstimmung beteiligt sind, direkt oder indirekt, desto kleiner ist die Chance, dass eine Idee angenommen wird und sich etwas zum Besseren ändert. Enthaltungen machen in diesem System keinen Sinn, auch nicht als Protestwahl. Da hilft besser „dagegen stimmen“. Ihr solltet also immer dafür sorgen, dass eure Stimme auch genutzt wird. Es wäre schade, sie wegzuworfen. Dafür sind Beauftragungen gut.

- **Wann gilt eine Idee als angenommen?**

Wenn die Abstimmung vorbei ist, können nur folgende Ideen angenommen werden:

1. Mehr als die Hälfte der Schüler\*innen hat überhaupt abgestimmt, direkt oder indirekt, also über eine Beauftragung
2. Die Idee hat mehr Dafür- als Dagegenstimmen. Gleichstand reicht nicht.
3. Die Idee widerspricht keiner noch beliebteren Idee aus dem gleichen Thema. Wenn Ideen mit einer anderen Idee nicht vereinbar sind, sollte das im Ideentext stehen.

Jede Idee, die angenommen ist, kann von den Moderator\*innen mit einem Medailensymbol markiert werden. Damit ist sie bereit für die Umsetzung.

## KONTAKT

Dieser Leitfaden wurde erstellt von politik-digital e.V.

### **ADRESSE**

politik-digital e.V.  
Alte Schönhauser Straße 23  
10119 Berlin

### **VERANTWORTLICH SIND**

Marina Weisband  
Alexa Schaeegner  
Lisa Wulf

### **FRAGEN? ANREGUNGEN?**

Wenden Sie sich an  
[info@aula.de](mailto:info@aula.de)

Alle weiteren Infos zu aula und viel interaktives Material gibt es unter [www.aula.de](http://www.aula.de)

