

AULA EINFÜHRUNGSTUNDE

Diese Unterrichtseinheit wird am Anfang eines Schuljahres durchgeführt für alle Klassen, wenn aula neu an der Schule eingeführt wird, oder nur für die neuen Fünfer in jedem darauffolgenden Jahr. Die Stunden können als Auffrischung benutzt werden, zur Schulung neuer Lehrer*innen oder der Moderator*innen.

Über die Stunde



DAUER

90 Minuten



ZIELGRUPPE

Schüler*innen von je einer Klasse oder Klassenstufe (Klasse 5 –13)



LERNZIELE

Die Teilnehmenden...

- ...haben das bisherige Beteiligungssystem an ihrer Schule reflektiert
- ...kennen die Grundlagen des Beteiligungskonzepts von aula
- ...kennen den aula Vertrag und die Möglichkeiten der Beteiligung an ihrer Schule
- ...kennen die Funktionen der aula Software



RAUM AUSSTATTUNG/ TECHNIK

- Internetzugang
- Laptop
- Beamer – VGA Kabel
- Geräte für alle Teilnehmer*innen. PCs, Tablets oder Smartphones



MATERIAL

Folienseit aula-Einführung, zu finden [hier](#)

PHASENSPIEL:

- aula Poster – Phasen & Ideen-Fahrplan (zu finden [hier](#)), Tesafilm
- große Karteikarten
- Punktesticker, andere Sticker oder Post its
- 3 Themen-Boxen

MÜNZSPIEL:

- Münzen in Anzahl der Teilnehmenden
- 2 Becher
- 2 Poster Smartphoneverbot ja/nein / Klassenfahrt Rom/ Barcelona
- 6x Ausdruck aula-Beispielverträge

Ablauf



Folie 2

1. AGENDA VORSTELLEN

1. **Thema Mitbestimmung** innerhalb und außerhalb der Schule. Kurze Diskussion
2. **Was ist aula?**
3. **aula an eurer Schule**
4. **aula selbst erkunden**

2. MITBESTIMMUNG IN DER SCHULE

Hier wird kurz darüber diskutiert, wie Mitbestimmung im Moment läuft, was gut funktioniert und was nicht. Wie sich die Schüler*innen zurzeit einbringen und wie sie sich gern einbringen würden. Dies soll die Vorlage dafür bieten, wie aula genutzt werden kann.

A. DISKUSSION ZU BETEILIGUNG



Folie 3

Wusstet ihr, dass die UN es als wichtiges Kinderrecht definiert hat, dass ihr an allen Entscheidungen, die euch betreffen, auch beteiligt werden müsst (Artikel 12, Kinderrechtskonvention)? An der Schule arbeiten Schülervertreter und Klassensprecher dafür, dass die Stimme von Schülern bei Fragen auch gehört wird.



Folie 4

Mögliche Fragen:

Wer engagiert sich außerhalb der Schule politisch?

Habt ihr an der Schule schon einmal etwas verändert? Wie ist das gelaufen?

Wie kann man sich an unserer Schule beteiligen?

Aus den Antworten sollten folgende Punkte klar werden:

- Kommunikation zwischen den Organen
- Transparenz des Prozesses
- Mitwirkung an Projekten
- Erfolgserwartung (verspreche ich mir etwas davon, wenn ich mich beteilige?)

B. BRAINSTORMING:



Folie 5

Wenn du alles an deiner Schule ändern könntest – ganz utopisch, dir sind keine Grenzen gesetzt – was würdest du verändern?

Zum Brainstorming sollten die Ergebnisse schriftlich z.B. an der Tafel gesammelt werden. Sie können erste Ideen geben für aula. Möglicherweise stellt man den aula-Prozess direkt anhand einer dieser Ideen vor.

Der zweite Zweck dieser Übung ist das Öffnen des kreativen Denkens. Die Ideen sollten immer „größer“ werden und Lust auf Mitbestimmung machen.

C. WARUM AULA?

Hier folgt eine kurze Begründung dafür, warum die Schule sich entschieden hat, Beteiligung über aula umzusetzen. Die individuellen Gründe sollten hier klar gemacht werden.

Wir wollen an dieser Schule eine Möglichkeit für euch einführen, wie ihr eigene Ideen vorbringen könnt und darüber abstimmen könnt. Wenn eure Idee eine Mehrheit findet, dürft ihr sie umsetzen.“

Brainstorming: Was sind die Vorteile von digitaler Unterstützung bei der Beteiligung?

Mögliche Aspekte sind:

- Die Beteiligung wird besser strukturiert
- Der Prozess ist besser protokolliert, auch für alle, die nicht in der Schule sind
- Man kann Sachen hinein kopieren, auch Bilder
- Es ist leichter, sich zu äußern, wenn man schüchtern ist
- Man kann auch diskutieren, wenn man gerade nicht in der Schule ist: also von Zuhause oder in den Ferien.
- ...

Optional:

D. DIREKTE UND REPRÄSENTATIVE (UND LIQUIDE) DEMOKRATIE

aula basiert auf liquider Demokratie. Man kann die eigene Stimme also selbst nutzen oder an dritte übertragen. Auf der Plattform heißt die Funktion: „Stimme beauftragen“. Wenn Sie das nicht nutzen wollen, können Sie direkt zum Abschnitt „Elemente von aula vorstellen“ auf Seite 5 springen. Wenn Sie die Möglichkeit aber wahrnehmen wollen, sollten Sie den Schüler*innen diese Option erklären. Hierfür gibt es ein anschauliches Spiel, das etwa 10–15 Minuten dauert.

„Apropos Mehrheit: Reden wir einmal über Abstimmungen. Wie heißt ein System, in dem alle Beteiligten über Dinge abstimmen?“ [Nennung von Demokratie abwarten] „Stimmen eure Eltern selbst über alle Gesetze in Deutschland ab?“ [Stichwort „Wahl“ abwarten] „Sie stimmen also nicht selbst über alles ab, sondern sie beauftragen jemanden damit. Sie geben ihre Stimme ab. Die ist dann für eine Zeit bei jemand anderem. Wir nennen das Repräsentative Demokratie. Würdet ihr lieber selbst über alles abstimmen oder jemanden beauftragen?“ [Meldungen abwarten]



Folie 6+7

Bei aula kann man selbst abstimmen oder seine Stimme jemand anderem übertragen. Wir probieren mal die Vor- und Nachteile aus.

Liquid Democracy erklären mit dem Münzspiel

Das Münzspiel dient das Prinzip von direkter, repräsentativer und liquider Demokratie zu veranschaulichen.

Jede/r Schüler*in erhält eine Münze (alternativ einen Stein, ein Bonbon etc.), die jeweils die eigene Stimme repräsentiert.

Vorbereitung

Vorne werden zwei Stühle aufgestellt, und mit einem Schild versehen auf denen zwei unterschiedliche Optionen abgebildet sind. Bei der Abstimmung zum Thema „Wohin soll die nächste Klassenfahrt gehen“? stünden dann beispielsweise auf dem rechten Stuhl „Barcelona“ und auf dem linken Stuhl „Rom“. Vor den Schildern liegen Becher, in denen Münzen gesammelt werden können.

Ablauf

Bevor die Münzen verteilt werden, wird die Übung erklärt. Herausgestellt werden sollte:

- die eigene Stimme durch die Münze symbolisiert wird.
- Man kann die Münze selbst platzieren, oder einer anderen Person geben kann.
- Die andere Person darf die Münze auch weitergeben
- Die Abstimmung ist nur fiktiv und hat keine Auswirkungen

Verschiedene Vorteile einer Beauftragung werden durch fragendes Erarbeiten gesammelt. Einige davon sind:

- Ich habe keine Zeit, mich gründlich zu informieren.
- Jemand könnte schon mal an einem der Orte, oder an beiden Orten, gewesen sein. Der weiß besser, wie es da ist.
- Ich bin zu faul, um nach vorne zu gehen.
- Ich möchte auf jeden Fall mit meinem Freund verreisen und er soll für uns beide entscheiden.
- Mir ist das Ergebnis eigentlich egal, aber jemandem ist es wichtiger als mir. Deshalb will ich meine Stimme überlassen.

Wenn etwa zwei Gründe zusammengekommen sind (vor allem Zeit und Kompetenz), sollen die Schüler*innen schon mal nachdenken, wem sie vertrauen und wie sie entscheiden wollen.

Währenddessen werden die Münzen verteilt. Alle im Raum Anwesenden bekommen jetzt eine Münze, auch Erwachsene.

„Haben alle eine Münze? Gut. Dann beginnt jetzt, sie untereinander zu verteilen. Dafür dürft ihr aufstehen und herumlaufen. Bitte werft eure Münzen noch nicht ein. Sondern erst, wenn ich es sage.“

Beobachten Sie genau, was bei der Interaktion passiert. Werben Schüler*innen um Stimmen? Werden Stimmen rege abgegeben oder eher behalten? Geben Sie selbst nochmal auffällig mit überzeichnetem Gestus ihre Münze an jemanden ab. Beobachten Sie, was er oder sie damit tut. Wenn Sie das Gefühl haben, der Austausch ist vollendet und es finden nur noch Gespräche statt, geben Sie die Anleitung, die Münzen in den Bechern zu platzieren.

Die Schüler*innen geben ihre Münzen in die Becher. Beobachten Sie, was IhrE BeauftragteR tut. Nachdem der Prozess abgeschlossen ist, gehen Sie zu dem Becher, in den IhrE BeauftragteR Ihre Münze geworfen hat. Sprechen Sie so, als ob Sie nur mit ihm oder ihr sprechen: „Oh, du hast dich hierfür entschieden? Ich möchte lieber das andere, glaube ich.“ Nehmen Sie die Münze wieder aus dem Becher und legen sie sie demonstrativ in den anderen Becher.

Zur Nachbereitung der Übung stellen Sie den Schüler*innen nun einige Fragen zu ihren Beobachtungen.

„Was habt ihr beobachten können?“

„Wer, glaubt ihr, hatte die meisten Stimmen?“

„War es einfach für euch, zu verfolgen, wo eure Münze ist oder was passiert?“

Konklusion der Übung:

„Wenn die ganze Schule sowas macht, ist es sehr schwer, zu beobachten, was in so einer Abstimmung passiert. Deshalb arbeitet aula mit einer Software. Die hilft, den Verlauf so einer Abstimmung nachvollziehbar zu machen. So könnt ihr auf einen Blick sehen, was mit eurer Stimme passiert. Wichtiger aber: die Software hilft uns auch, die Debatte davor zu strukturieren. Also bevor wir an den Punkt kommen, dass wir über mehrere Alternativen abstimmen können. Wollt ihr wissen, wie das funktioniert?“

3. ELEMENTE VON AULA VORSTELLEN

OPTIONAL: AULA FILM DEMOKRATIE-CHECK ZEIGEN



(Auf der Folie befindet sich der Youtube-Film <https://youtu.be/Sht-dY1itqc?t=178> von Checker-Tobi, der Ausschnitt von 2:57 bis 7:27)



AULA-VERTRAG



Folie 9

An dieser Stelle wird der Vertrag vorgestellt. Wenn er schon steht, sollte sein Inhalt grob erklärt werden. Beispiele, was Schüler*innen dürfen und was sie nicht dürfen, sollten genannt werden. Wenn er noch nicht steht, wird erklärt, wie er zustande kommt. Das hängt von der jeweiligen Schule ab.

„Der aula-Vertrag setzt den Rahmen, in dem ihr Ideen einbringen könnt. Er bestimmt die Freiheiten und Grenzen der Mitbestimmung. Zum Beispiel kann für nichts abgestimmt werden, was der Schulordnung oder dem Schulgesetz widerspricht.“



Zeit für Fragen

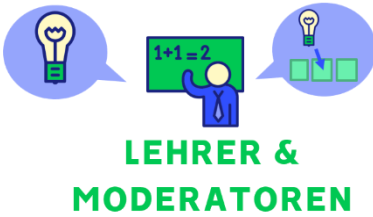
ROLLEN BEI AULA



Folie 10



*Schüler*innen:* Alle beteiligten Schüler*innen bekommen einen Nutzer-Account. Sie dürfen Ideen einstellen, diskutieren und abstimmen.



*Moderator*innen und Junior-Moderator*innen:* Diese Gruppe besteht aus 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.



Schulleitung: Die Schulleitung (oder entsprechende Vertretungen) prüft die Ideen auf ihre Umsetzbarkeit gemäß des vorher vereinbarten aula-Vertrags. Mit dem Account der Schulleitung können außerdem auch Ideen eingestellt werden.



Eltern: Eltern erhalten auf Wunsch einen Account mit dem Sie die Ideen und Diskussionen im "Schulraum" sowie dem "Klassenraum" ihres Kindes sehen können.



Zeit für Fragen

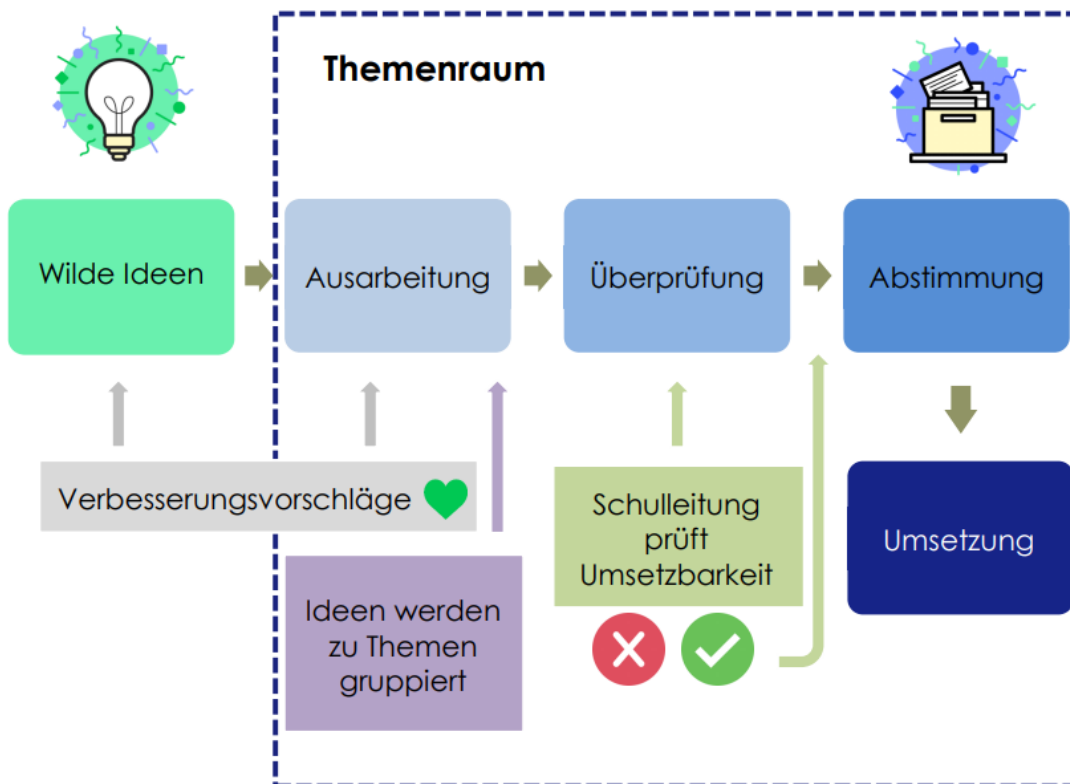
DIE PHASEN EINER IDEE



Folie 11

Eine Idee durchläuft immer **fünf¹ Phasen**, bevor sie umgesetzt werden kann. Und sie muss drei Hürden überwinden. Im Laufe dieses Prozesses werden Ideen immer detaillierter und besser durchdacht und am Ende werden sie abgestimmt.

Mithilfe der Folie werden die Phasen nacheinander zunächst in der Theorie vorgestellt.



Wilde Ideen



Folie 12

Wichtigste Punkte:

- Eine wilde Idee kann von jedem und jederzeit eingestellt werden. Der richtige Raum sollte gefunden werden. (Schule? Klasse?)
- Ideen müssen noch nicht ausführlich sein, auch wenn das hilft. Ein oder zwei Sätze reichen. Sie müssen danach aber immer wieder bearbeitet und ausgebaut werden.
- Man kann Wilde Ideen unterstützen, wenn man sie gut findet. Das ist wichtig, um die **erste Hürde** zu nehmen: **Interesse**.
- Wenn man etwas ergänzen will, macht man das über einen Verbesserungsvorschlag. Der beginnt mit dem gedachten Satz: „Ich unterstütze deine Idee, aber nur wenn...“

¹ Je nach Schule könnten es auch vier Phasen sein, wenn zum Beispiel die Prüfungsphase deaktiviert wird. Im Normalfall sind es fünf.

Ausführliche Beschreibung:

Alle Schüler*innen können jederzeit Ideen in das System einstellen. Alle Ideen beginnen mit dem Status einer „wilden Idee“. Wilde Ideen sind unsortiert und müssen nicht perfekt ausformuliert sein. Sie können zuhause oder aus dem Bus vom Handy ausformuliert werden. Sie können für verschiedene Bereiche gelten, nämlich klassenweit oder schulweit. Wilde Ideen können von anderen Schüler*innen Verbesserungsvorschläge erhalten.

Verbesserungsvorschläge können Bitten um Konkretisierung sein („Bitte formuliere genauer, welche Art von Fest du möchtest? Sollen Eltern auch 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 allen Schüler*innen bewertet werden. Dadurch sieht der/die Autor*in der Idee, welche Vorschläge gut ankommen und der Idee vermutlich mehr Stimmen geben werden. Die Verbesserungsvorschläge können in den Text eingearbeitet werden.

An dieser Stelle können Ideen auch verschiedenen, voreingestellten Kategorien zugeordnet werden, beispielsweise „Klassenräume“, „Pausenhof“, „Zeitplanung“ usw.

Nicht alle Ideen werden für sinnvoll gehalten. „Quatsch-Ideen“ werden herausgefiltert, indem jede Wilde Idee „in den Themenraum“ gebracht werden muss. Dies geschieht durch einen einfachen Klick. Um in die nächste Phase zu kommen, muss eine Wilde Idee von einem bestimmten Anteil der Schüler*innen unterstützt werden. Solange das nicht passiert, verbleibt die Idee eine wilde Idee. Dies ist die erste Hürde, die eine Idee zu nehmen hat.

Ausarbeitungsphase



Wichtigste Punkte:

- Eine Idee kommt erst in die Ausarbeitungsphase, wenn ein*e Moderator*in sie einem **Thema** zuordnet. Anlass ist, wenn die Idee (oder eine andere Idee zu dem Thema) genug Unterstützung bekommt.
- In der Ausarbeitungsphase wird die Idee online und offline diskutiert
- Ziel ist, den Ideentext oft zu bearbeiten, damit aus einer kurzen Idee ein langer und ausführlicher Projekttext wird, in dem alle Fragen geklärt sind

Ausführliche Beschreibung:

Eine Idee kommt nicht von allein in den Themenraum. Ein*e Moderator*in muss für sie erst ein Thema anlegen. Themen sind Sammlungen von Ideen, die sich alle um denselben Gegenstand drehen und darum gleichzeitig abgestimmt werden müssen (Beispielsweise: „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 auf dem Tisch wollen, hat der Moderator die Möglichkeit, ein Thema für sie zu erstellen. Ist ein Thema erstellt, können dem Thema auch andere, verwandte Ideen hinzugefügt werden. In der Ausarbeitungsphase sind also Themen. Auch in dieser Phase können Ideen weiterhin Verbesserungsvorschläge bekommen.

Ansonsten sollte die Ausarbeitungsphase möglichst intensiv offline passieren. Ungefähr einmal in der Woche sollte es Sitzungen in den Klassen geben, in denen Ideen vorgestellt werden oder doppelte sowie sich widersprechende Ideen gefunden werden. Es können in

dieser Zeit Kampagnen für einzelne Ideen angestoßen werden, Plakate gebastelt oder Kosten bestimmter Vorhaben berechnet werden. Lehrpersonal sollte 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 zusammenschließen. Die Phase ist zeitlich auf zwei Wochen begrenzt, wobei diese Dauer vom Administrator modifizierbar ist. (Mehr zu dieser Stunde und ihrer Durchführung im Leitfaden der aula-Stunde)



Moderator*innen können auch ohne eine vorhandene Idee ein neues Thema eröffnen und Ideen dafür sammeln. Damit können demokratische Prozesse auch von außen, sprich durch Lehrer*innen, die Schulleitung oder eben Schüler*innen angestoßen werden, die als Moderator*innen mehr Verantwortung tragen. Dies ist beispielsweise nützlich, wenn Entscheidungen getroffen werden, von denen Schüler*innen selbst nicht direkt erfahren hätten, wie zum Beispiel über den Lehrplan oder über die Ausgabe von Geldmitteln.

Prüfungsphase



Wichtigste Punkte:

- Vor der Abstimmung muss die Schulleitung in einem Thema jede einzelne Idee auf ihre Umsetzbarkeit prüfen
- Relevant ist, ob die Idee prinzipiell umsetzbar wäre und mit dem Vertrag übereinstimmt. Es ist nicht relevant, ob die Schulleitung die Idee gut oder schlecht findet.
- Wenn eine Idee nicht mit dem Vertrag vereinbar ist, muss die Schulleitung dazu eine Rückmeldung geben und das begründen.
- Ein Thema kommt erst in die Abstimmung, wenn alle Ideen darin geprüft wurden. Abgestimmt werden kann nur über Themen, die als durchführbar markiert sind.

Ausführliche Beschreibung:

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 die Schulleitung. Diese hat nur die Aufgabe, durch jeweils einen Klick pro Idee zu signalisieren, dass die jeweilige Idee umsetzbar wäre und nicht gegen den Vertrag verstößt. Hier ist keine Präferenz der Schulleitung gefragt, sondern lediglich eine Einschätzung der Umsetzbarkeit. Natürlich kann die Schulleitung hiermit eine beliebige Person beauftragen. Sollte die Schulleitung oder die entsprechende Vertretung 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 zurück zu melden.

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.

Abstimmungsphase



Wichtigste Punkte:

- Man stimmt über einzelne Ideen ab, jeweils alle gleichzeitig für ein Thema
- Die Abstimmung ist die dritte Hürde
- Wann eine Idee angenommen gilt, regelt der Vertrag.
- An manchen Schulen kann beim Stimmen die eigene Stimme an jemand anderes beauftragt werden

Ausführliche Beschreibung:

Zur Abstimmung stehen am Ende einzelne Ideen, die zu Themen gebündelt sind. Man kann für oder gegen eine Idee stimmen. Wann eine Idee als angenommen gilt, sollte im Vertrag stehen (zum Beispiel: wenn die Idee mehr positive als negative Stimmen hat und wenn mindestens die Hälfte aller Stimmberechtigten abgestimmt haben). In einem Thema können alle Ideen gleichzeitig angenommen werden. Sind zwei Ideen nicht mit einander vereinbar, wird nur jene umgesetzt, die mehr Stimmen hat. Um diese Ideen zu markieren, können Moderator*innen von Hand eine Idee als „Gewinner“ markieren. Von zwei angenommenen Ideen, die sich widersprechen, wird also die Idee mit mehr positiven Stimmen als „Gewinner“ markiert und als einzige umgesetzt.

Jedes Thema ist für einen festen Zeitraum in der Abstimmungsphase (z.B. 2 Wochen²). Im Laufe dieser Zeit können Stimmen gesetzt oder zurückgenommen werden, oder anders verteilt werden. Stimmen können an andere Leute beauftragt werden (siehe Kapitel d. Direkte und repräsentative (und Liquide) Demokratie, Seite 3). Gewertet wird der Stand der Abstimmung am Ende.

Umsetzungsphase



Wichtigste Punkte:

- Alle Ideen, die als „Gewinner“ markiert wurden, werden umgesetzt.
- Wer verantwortlich ist, sollte in der Idee definiert sein. Sonst sind es die Autor*innen.
- Die Umsetzung sollte transparent gemacht werden.

Ausführliche Beschreibung:

Alle Ideen, die in der Abstimmung das Quorum erreicht haben und nicht einer widersprechenden Idee unterlegen sind, werden umgesetzt. Hauptumsetzungsverantwortlich sind dabei die Autor*innen der Idee oder eine explizit benannte Gruppe. Sie können sich bei den Klassensprecher*innen, der Schülervvertretung oder den Lehrer*innen Hilfe dabei suchen. Die Umsetzung sollte möglichst von ihnen protokolliert werden. Diese Verantwortlichkeit für die Umsetzung einer Idee darf von Schüler*innen einvernehmlich an jemand anderen delegiert werden.

Im Anschluss an eine umgesetzte Idee folgt ein Reflexionsprozess in der aula-Stunde: Wie war der Entwicklungsprozess der Idee? Was hat geholfen? Was hat aufgehalten? Wie zufrieden sind alle Beteiligten mit der Umsetzung? Was haben die Beteiligten gelernt?



² Die Dauer der Phasen kann vom Administrator verändert werden.

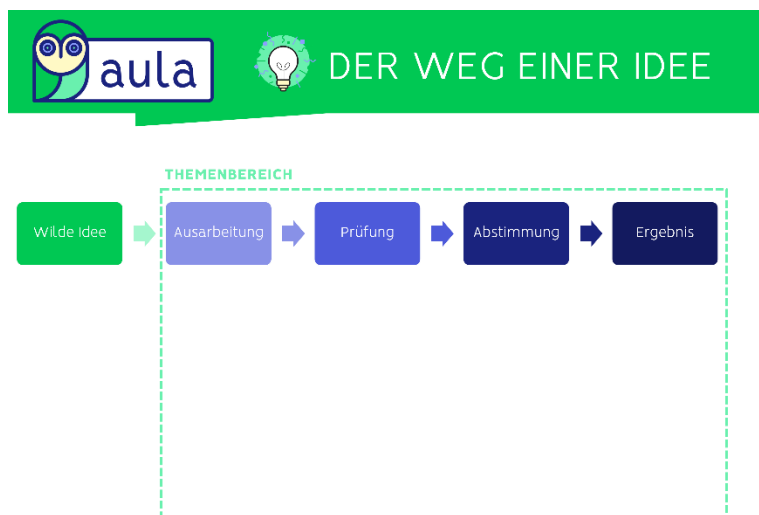
OPTIONAL: DAS AULA-PHASENSPIEL

Das Phasenspiel dient dazu die verschiedenen Phasen des Beteiligungsprozesses, die bei aula größtenteils digital ablaufen, analog zu veranschaulichen. Es ist auch möglich, es parallel zu der Vorstellung der Phasen zu "spielen". So hat man Theorie und Praxis miteinander gekoppelt.

Vorbereitung:

Material: 3 Boxen, Tisch, große Karteikarten, Stifte, Punkte-Sticker

Auf dem Phasenposter wird die jeweilige Phase, in der man sich befindet, gezeigt.



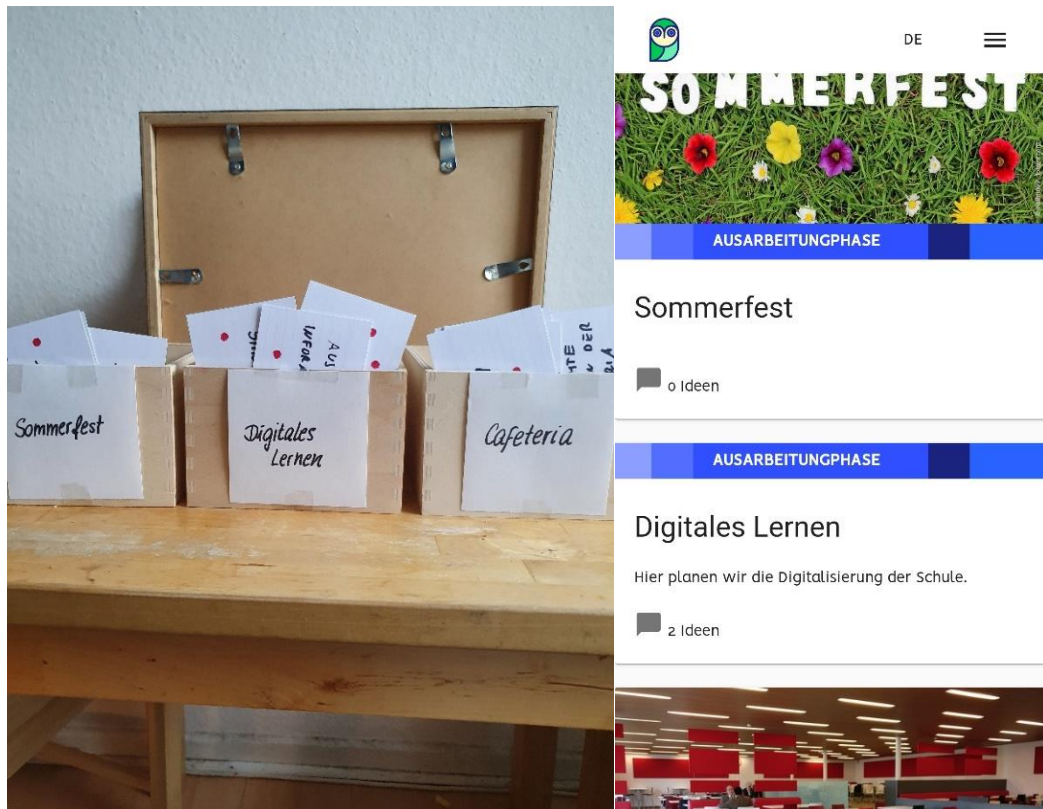
Wilde Ideen

- Schüler*innen schreiben jeweils eine Idee auf eine Karte und legen sie auf den Boden.
- "Das sind "wilde Ideen". Sie sind ein erster Entwurf eures Vorhabens und noch nicht ausgearbeitet."
- Jeder bekommt 3 rote Punkte, die sie nun auf die Ideen kleben, die sie unterstützen wollen.



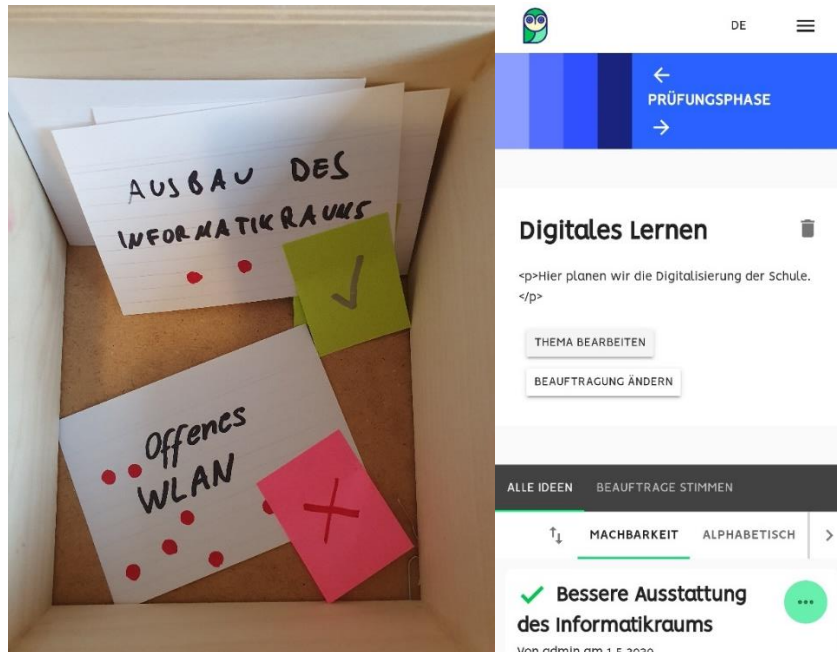
Ausarbeitungsphase

- Auf dem Tisch (im Themenbereich) stehen 3 Boxen (Themen). Die Ideen mit genügend roten Punkten kommen in die Themen hinein. Auch andere, zu einem Thema passende Ideen, auch wenn sie nicht genug rote Punkte haben, kommen in das passende Thema rein. Hier nehmen die Ideen die erste Hürde: Interesse.
- Die Themen werden passend benannt. Der Name sollte den Überbegriff bilden. Für die Ideen „Offenes WLAN“, „WLAN mit Einschränkungen“ und „Kein Internet an der Schule“ könnte das Thema „WLAN“ heißen.
- Wenn jemand eine neue Idee hat, die in einen der Kästen passt, kann er sie auch noch aufschreiben und hineinlegen.
- Jede Idee muss besser ausgearbeitet werden. Verbesserungsvorschläge werden gesammelt. Die Idee kann ergänzt werden. Das wird beim Phasenspiel nicht so ausführlich gemacht, wie in echt – sonst würde das zu lange dauern.



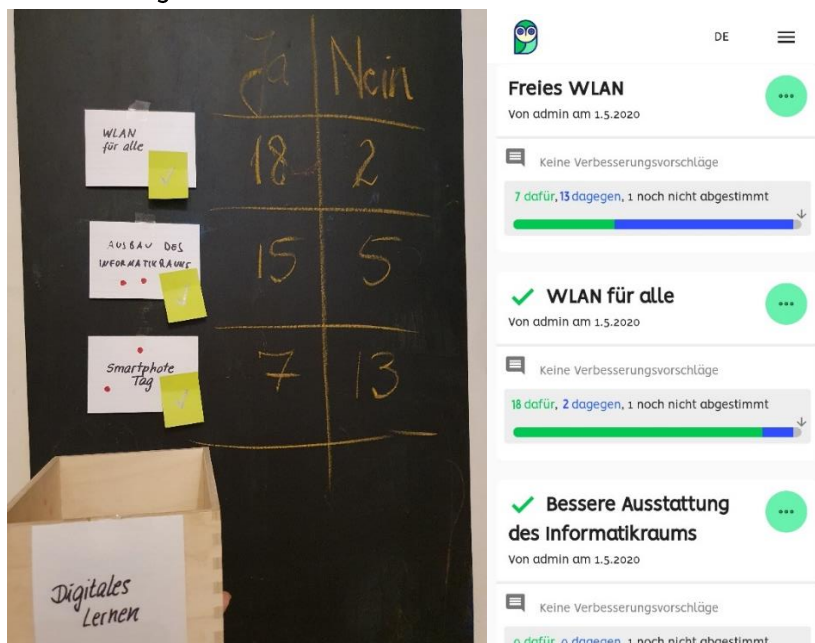
Überprüfung

- Jetzt wird die Idee hinsichtlich ihrer Durchführbarkeit in eurer Schule geprüft. Dies macht die Schulleitung. Wenn die Idee abgelehnt wird, muss das anhand des aula-Vertrags begründet werden.
- Die Ideen können einzeln mit roten oder grünen Stickern markiert werden. Die Workshopleitung spielt dabei die Schulleitung.



Abstimmung & Umsetzung

- Wurde die Idee von der Schulleitung als durchführbar erklärt, stimmt die Schule/ Klasse im nächsten Schritt darüber ab, ob sie umgesetzt wird. Im Phasenspiel kann das einfach per Handzeichen geschehen. Hier reicht es, beispielhaft einen Kasten durchzustimmen: also für jede Idee ja oder nein zu stimmen.
- Die Stimmen werden gezählt und für jede Idee in eine Reihenfolge gebracht. Dann werden die Ideen, die genug Ja-Stimmen haben, als „Gewinner“ markiert: Die werden umgesetzt!



4. AULA AN EURER SCHULE



Folie 11

- a. Nutzungsbedingungen/ Regeln für die Nutzung von aula wiederholen
- b. Wie wird eine Idee erfolgreich? Es reicht nicht, Ideen ins System einzustellen. Es ist wichtig, Werbung für die eigene Idee zu machen und Mitstreiter*innen zu finden. Hier können Ideen gesammelt werden, auf welche Weise das geschehen kann.
- c. Wann und wo kann man sich beteiligen?
 - gibt es bestimmte Zeiten und Stunden für aula?
 - Wer ist Ansprechpartner*in, falls ich ein Problem habe oder mein Passwort vergessen habe?
 - Tutorials und viele Informationen findet man auf www.aula.de
 - Kontaktdaten zur aula-Projektgruppe an der Schule



Zeit für Fragen



5 Minuten Pause

5. AULA PLATTFORM ERKUNDEN



VORBEREITUNG

Alle Schüler*innen sitzen allein oder zu zweit an einem PC, Tablet oder Smartphone. Sie bekommen einen ZETTEL mit ZUGANGSDATEN. Wenn alle den Zettel haben, können selbstständig oder unter Anleitung verschiedene Aufgaben erledigt werden. Es sollte klar sein, ob der nächste Schritt eigenständig begonnen werden kann oder ob nach Vollendung eines Schrittes auf die nächste Anweisung gewartet werden soll.



Es bietet sich an, die Anweisungen für die fiktiven Ideen an einem konkreten Thema auszurichten, das gerade in der Klasse sowieso ansteht. Zum Beispiel rund um die Gestaltung des kommenden Sommerfestes. Es sollte gleichzeitig klar sein, dass das aktuell nur eine Übung ist (die aber vielleicht später mit aula in die Tat umgesetzt werden kann).

Wenn man eine Abstimmung zeigen will, sollten verschiedene Ideen in der Abstimmungsphase sein. Ein*e Moderator*in kann die Phasen für konkrete Themen künstlich beschleunigen und gemeinsam mit der Klasse durchgehen, oder schon vorher verschiedene Beispielthemen angelegt haben, die in den verschiedenen Phasen sind. Falls das Demonstrieren der Website nicht geht (zum Beispiel, weil kein Internet da ist), beinhalten die Folien 20–29 verschiedene Screenshots, die einer Veranschaulichung dienen.

ANMELDEN UND PASSWÖRTER ÄNDERN

An einem PC geben Schüler*innen app.aula.de in die Adressleiste ein

Auf dem Smartphone suchen sie im Appstore nach „aula app“ und installieren die App ODER geben im Browser app.aula.de ein³.

Nach der Anmeldung sollten sie ihr Passwort sofort auf ein individuelles Passwort ändern. An dieser Stelle können Kriterien für sichere Passwörter gesammelt werden.

Sichere Passwörter

Folgende Kriterien werden von klicksafe.de an ein sicheres Passwort gestellt:

1. Niemals den Nutzernamen, den tatsächlichen Namen, das Geburtsdatum, oder andere Informationen, die mit der eigenen Person oder dem genutzten Konto zusammenhängen, als Passwort verwenden
2. Begriffe vermeiden, die aus einem Wörterbuch stammen (könnten)
3. Mindestens vier Arten von Schreibweisen verwenden, also groß/klein, Buchstaben, Nummern und Sonderzeichen wie !@#%\$*~;.
4. Dem Passwort eine Länge von mindestens acht Zeichen geben
5. Niemals dasselbe Passwort für alle Konten verwenden

Um ein Passwort zu finden, eignen sich gut Sätze aus Märchen oder Liedern, deren Anfangsbuchstaben und Zahlen man benutzt („Hinter den sieben Bergen, bei den sieben Zwergen“/ „Hd7B,bd7Z“). Man kann aber auch eine Folge von vier zufälligen Wörtern benutzen („Eule1SuppeLaterneLiebe“). Die sind für Menschen leicht zu merken, aber für den Computer schwer zu erraten. Eselsbrücken und Gedankenbilder helfen beim Erinnern („Eine Eule schlürft eine Suppe unter der Laterne und sie liebt sie!“.)

EINE WILDE IDEE ERSTELLEN

Nachdem das neue Passwort eingerichtet wurde, landen die Schüler*innen auf der Startseite, wo sie sich für einen Raum entscheiden können.

- Unter „Schule“ werden alle Ideen eingestellt, die die ganze Schule betreffen. Also zum Beispiel zum Schulhof oder zu einem Sommerfest.
- In der Klasse werden nur die Ideen sein, die nur eure Klasse betreffen. Zum Beispiel sowas wie eine Klassenfahrt.
 - Beim Üben sollten die Ideen unter Klasse eingestellt werden!

„Geht bitte in euren Klassenraum und erstellt eine eigene Idee. Ein oder zwei Sätze reichen.“

³ Die App speichert die Passwörter, sodass Einloggen eigentlich nur einmal notwendig sein sollte. Wir haben in der Vergangenheit gelernt, dass vergessene Passwörter ein häufiges Problem sind.

EINEN VERBESSERUNGSVORSCHLAG SCHREIBEN

„Sucht euch eine beliebige Idee eines Klassenkameraden aus und schreibt einen Verbesserungsvorschlag darunter. Schreibt diesmal bitte nur einen Satz.“

EIGENE IDEE ÄNDERN

„Jetzt kehrt zurück zu eurer eigenen Idee. Hat sie einen Verbesserungsvorschlag bekommen? Ihr solltet den Verbesserungsvorschlag einbauen. Findet ihr, wie das geht?“

Wenn die Schüler*innen die Funktion nicht alle gefunden haben, geben Sie ihnen Hinweise: Das geht oben rechts beim Stift. Hier sollten sich die Schüler*innen inhaltlich nicht zu lange aufhalten. Einen Satz einbauen reicht.

EINE IDEE UNTERSTÜTZEN

„Sucht euch bitte fünf Ideen aus, die in den Themenraum kommen sollen, damit wir darüber diskutieren. Wer hat gefunden, wie das geht?“

Schüler*innen sollen bei fünf Ideen den Unterstützen-Button drücken. Der ist in der Ansicht der einzelnen, offenen Idee.

OPTIONAL: DIE STIMME BEAUFTRAGEN

Die eigene Stimme kann für ein bestimmtes Thema beauftragt werden. Dieses Thema muss geöffnet werden. Darin findet sich der Button für die Stimmbeauftragung. (siehe Kapitel d. Direkte und repräsentative (und Liquide) Demokratie, Seite 3)

ÜBER EIN THEMA ABSTIMMEN

Um die Abstimmung auszuprobieren, muss es ein Thema in der Abstimmungsphase geben. Das kann man entweder schnell während des Ausprobierens hineinschieben, oder muss es vor der Stunde vorbereiten.

„Obwohl ihr jemanden beauftragt habt, könnt ihr trotzdem selber abstimmen. Versucht es mal. Ihr könnt für alle Ideen im Thema einzeln abstimmen“



Zeit für Fragen