

Startklar mit aula

Vier Unterrichtseinheiten zum Einstieg in das aula-Konzept

Stand August 2026



Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	3
Ziele	3
Abkürzungen	3
Materialien	4
Einheit 1: Mitbestimmung in der Schule	5
<i>Verlaufsplan (Kurzversion) Einheit 1: „Mitbestimmung in der Schule“</i>	<i>6</i>
<i>Ausführlicher Verlaufsplan Einheit 1: „Mitbestimmung in der Schule“</i>	<i>7</i>
Einheit 2: Der Weg der Ideen	9
<i>Verlaufsplan (Kurzversion) Einheit 2: „Der Weg der Ideen“</i>	<i>10</i>
<i>Ausführlicher Verlaufsplan Einheit 2: „Der Weg der Ideen“</i>	<i>11</i>
Einheit 3: Die aula-Plattform.....	14
<i>Verlaufsplan (Kurzversion) Einheit 3: „Die aula-Plattform“</i>	<i>15</i>
<i>Ausführlicher Verlaufsplan Einheit 3: „Die aula-Plattform“</i>	<i>16</i>
Einheit 4: aula an unserer Schule	25
<i>Verlaufsplan (Kurzversion) Einheit 4: „aula an unserer Schule“</i>	<i>26</i>
<i>Ausführlicher Verlaufsplan Einheit 4: „aula an unserer Schule“</i>	<i>27</i>

Hintergrund

Schüler*innen haben in der Schule vielfältige Möglichkeiten, ihren Alltag und ihr schulisches Umfeld mitzugestalten. Damit Beteiligung gelingen kann, brauchen sie ein Verständnis dafür, wo und wie sie mitbestimmen können, welche Rahmenbedingungen dabei gelten und wie aus individuellen Ideen gemeinsame Entscheidungen entstehen können.

Die vier Einheiten schaffen die Grundlage für die Nutzung von aula als schulischem Beteiligungskonzept. Die Schüler*innen lernen zunächst zentrale Aspekte schulischer Mitbestimmung kennen und setzen sich mit ihren eigenen Erfahrungen auseinander. Anschließend lernen sie den aula-Beteiligungsprozess kennen und erproben ihn analog. Darauf aufbauend lernen die Schüler*innen die digitale aula-Plattform als Werkzeug für Beteiligung kennen. Zum Abschluss setzen sich mit den Rahmenbedingungen von aula an der eigenen Schule auseinander.

Die Verlaufspläne sowie die dazugehörigen Materialien sind als flexibles Angebot zu verstehen und können beliebig verändert und an Zielgruppen angepasst werden. Eine Umsetzung der Einführungseinheiten im Rahmen einer Stundenreihe oder eines Projekttags bieten sich an. Bei Rückfragen zu den Inhalten und Methoden oder zur Anpassung steht das aula-Team unter info@aula.de zur Verfügung.

Ziele

Die Schüler*innen...

- ... reflektieren ihre eigenen Erfahrungen und Möglichkeiten bei der Mitbestimmung sowie deren Voraussetzungen und Grenzen.
- ... verstehen, wie aus individuellen Ideen durch Austausch, Diskussion und gemeinsame Entscheidungsprozesse konkrete Veränderungen entstehen.
- ... kennen und erproben den aula-Beteiligungsprozess.
- ... kennen die zentralen Funktionen und Möglichkeiten der aula-Plattform und können diese für eigene Anliegen und Ideen nutzen.
- ... kennen die für ihre Schule geltenden Mitbestimmungsbereiche, Verhaltensregeln und grundlegenden Rollen und verstehen deren Bedeutung für eine gelingende Beteiligung.

Abkürzungen

L = Lehrkraft oder andere pädagogische Fachkraft; **SuS** = Schüler*innen

Materialien

Material	Menge	Vorbereitung	Erledigt
Einheit 1			
Präsentation „Mitbestimmung in der Schule“	-	-	☐
Glossar „Mitbestimmung in der Schule“	Je nach Bedarf	Ausdrucken	☐
Arbeitsblätter „Mitbestimmung im Alltag“	1x pro Kleingruppe	Ausdrucken	☐
Arbeitsblatt „Wirkung von Mitbestimmung“	1x pro Schüler*in	Ausdrucken und zerschneiden	☐
Einheit 2			
Präsentation „Der Weg der Ideen“	-	-	☐
Glossar „Der Weg der Ideen“	Je nach Bedarf	Ausdrucken	☐
Moderationskarten	Ca. 3 pro Schüler*in	Besorgen	☐
Klebepunkte	3x pro Schüler*in	Besorgen	☐
Einheit 3			
Präsentation „Die aula-Plattform“	-	-	☐
Glossar „Die aula-Plattform“	Je nach Bedarf	Ausdrucken	☐
Phasenmemory	1x pro Schüler*innen-Paar	Ausdrucken und ausschneiden	☐
Einheit 4			
Präsentation „aula an unserer Schule“	-	-	☐
Glossar	Je nach Bedarf	Ausdrucken	☐
Passwortliste mit individuellen Zugängen	-	Passwortliste erstellen (lassen)	☐
AB „Mitbestimmung bei aula“	1x pro Schüler*in	Anpassen und ausdrucken	☐
AB „Verhaltensregeln“	1x pro Schüler*in	Anpassen und ausdrucken	☐

Einheit 1: Mitbestimmung in der Schule

Kurzbeschreibung

Die Einheit führt in das Thema Mitbestimmung in der Schule ein. Anhand eigener Erfahrungen setzen sich die Schüler*innen mit Beteiligung, deren Rahmenbedingungen und Weiterentwicklung auseinander und lernen aula als schulisches Beteiligungskonzept kennen.

Ziele

Die Schüler*innen ...

- ... reflektieren ihre eigenen Mitbestimmungsmöglichkeiten im Alltag und in der Schule.
- ... kennen sowohl ihren Anspruch auf schulische Mitbestimmung als auch deren Grenzen.
- ... reflektieren, was sie durch Mitbestimmung lernen und erleben können.
- ... lernen aula als Werkzeug für schulische Mitbestimmung kennen.

Kürzungsvarianten

- Die Phase „Wirkung von Mitbestimmung erarbeiten“ kann übersprungen werden.

Möglichkeiten der Differenzierung

- Glossar mit Fachbegriffen zu Beginn besprechen
- gelenktes Unterrichtsgespräch statt Gruppen- und Partnerarbeit
- Ergebnisse nur mündlich sammeln statt schriftlich

Materialien

- Präsentation „Mitbestimmung in der Schule“
- Glossar „Mitbestimmung in der Schule“
- Arbeitsblätter „Mitbestimmung im Alltag“ (1x Arbeitsblatt pro Gruppe)
- Vorlage „Wirkung von Mitbestimmung“

Verlaufsplan (Kurzversion) Einheit 1: „Mitbestimmung in der Schule“

Phase	Zeit	Inhalt	Sozialform	Material und Medien
Einstieg: Mitbestimmung im Alltag		- Austausch über eigene Mitbestimmungsmöglichkeiten zu Hause, im Freundeskreis und in der Schule - Vergleich der Erfahrungen in den unterschiedlichen Lebensbereichen	Gruppenarbeit	Präsentation; AB „Mitbestimmung im Alltag“
Reflexion: Mitbestimmung in der Schule		- Vertiefende Reflexion bestehender Möglichkeiten zur Mitbestimmung an der eigenen Schule - o Bei welchen Themen können SuS mitbestimmen? - o Bei welchen Themen können SuS nicht mitbestimmen - o Wie kann man mitbestimmen? - o Wer kann mitbestimmen?	Plenum	Präsentation
Input: Anspruch auf Mitbestimmung		- Einordnung des Anspruchs von Kindern und Jugendlichen auf Mitbestimmung sowie dessen Grenzen (allgemein und in der Schule)	Plenum	Präsentation
Reflexion: Wirkung von Mitbestimmung		- Reflexion darüber, was Schüler*innen durch Mitbestimmung in der Schule lernen und erleben können, z.B. - o erleben, dass die Meinung zählt - o ernst genommen fühlen - o lernen miteinander zu diskutieren und Entscheidungen zu treffen	Partnerarbeit Plenum	Präsentation; Vorlage „Wirkung von Mitbestimmung“
Input: aula als Werkzeug für Mitbestimmung		- Zusammenfassung zentraler Erkenntnisse zu Mitbestimmung und Verantwortungsübernahme - Vorstellung von aula als Werkzeug für schulische Mitbestimmung - o Ideen einbringen - o Ideen von anderen kennenlernen und diskutieren - o Ideen abstimmen	Plenum	Präsentation
Ausblick		- Ausblick auf den aula-Beteiligungsprozess	Plenum	

aula gGmbH | Alte Schönhauser Straße 23/24 | 10119 Berlin

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozialform	Material und Medien
		„Mitbestimmung bedeutet jedoch nicht, dass ihr alles allein entscheiden könnt, sondern dass ihr bei wichtigen Fragen beteiligt und ernst genommen werdet.“		
Reflexion: Wirkung von Mitbestimmung (optional)	L: fragt nach Wirkung von Mitbestimmung. Gemeinsam wird ein Beispielsatz formuliert, z.B. „Wenn Schüler*innen in der Schule mitbestimmen dürfen, dann fühlen sie sich ernstgenommen“. SuS: formulieren Sätze und halten sie schriftlich fest. Sicherung: SuS lesen einige Sätze vor und begründen, warum das wichtig ist.	„Wenn Mitbestimmung in der Schule so wichtig ist, dass sie ein Recht für alle Kinder und Jugendlichen ist, dann stellt sich die Frage: Was bringt Mitbestimmung eigentlich? Was macht das mit euch, wenn ihr wirklich mitreden dürft?“ Erwartete Antworten der SuS: • dann erleben sie, dass ihre Meinung zählt • dann fühlen sie sich ernst genommen und wohler • dann lernen sie, miteinander zu diskutieren und Entscheidungen zu treffen	Partnerarbeit	Folie: „Warum ist Mitbestimmung in der Schule wichtig?“ Vorlage „Wirkung von Mitbestimmung“
Zwischenfazit	L: zieht ein zusammenfassendes Fazit zur Bedeutung von Mitbestimmung durch Schüler*innen.	„In der Schule kannst du lernen, Verantwortung zu tragen! Wenn du Verantwortung trägst, lernst du, dass deine Meinung zählt.“	Plenum	Folie: „Verantwortung lernen“
Input: aula als Werkzeug für Mitbestimmung	L: greift den Bedarf nach mehr Mitbestimmung auf und stellt aula als Werkzeug für Mitbestimmung vor.	„aula hilft dabei, dass Schüler*innen in der Schule gehört werden, denn es ist ein Werkzeug für mehr Mitbestimmung, so ähnlich wie die SV, aber bei aula können sich alle direkt beteiligen.“ „Bei aula könnt ihr eigene Ideen für die Schule einbringen, die Ideen von anderen kennenlernen und gemeinsam darüber diskutieren und abstimmen. So könnt ihr die Schule gemeinsam verändern.“	Plenum	Folie: „aula bedeutet...“
Ausblick	L: ordnet aula in den weiteren Verlauf ein.	„Wie genau aula funktioniert, lernt ihr im nächsten Schritt kennen. Wir schauen uns an, wie bei aula Ideen gesammelt, besprochen und gemeinsam abgestimmt werden.“	Plenum	

Einheit 2: Der Weg der Ideen

Kurzbeschreibung

In dieser Einheit lernen die Schüler*innen, wie der aula-Prozess funktioniert. Sie verfolgen exemplarisch den Weg einer Idee durch die einzelnen Phasen von aula und verstehen, wie aus einer ersten Idee Schritt für Schritt eine gemeinsame Entscheidung wird.

Ziele

Die Schüler*innen ...

- ... kennen die einzelnen Phasen des aula-Prozesses.
- ... benennen eigene Ideen und Anliegen für die Schule.
- ... wenden den Beteiligungsprozess von aula anhand eines Beispiels analog an.
- ... reflektieren Herausforderungen einer schulweiten analogen aula-Nutzung.

Kürzungsvarianten

- Die Phase „Wilde Ideen – Ideen unterstützen“ kann übersprungen werden.

Möglichkeiten der Differenzierung

- Glossar mit Fachbegriffen zu Beginn besprechen
- Satzstarter an der Tafel:
 - „Die Idee ist gut, weil ...“
 - „Schwierig ist, dass ...“
 - „Um die Idee umzusetzen, braucht man...“

Materialien

- Präsentation „Der Weg der Ideen“
- Glossar „Der Weg der Ideen“
- Moderationskarten
- Klebepunkt

Verlaufsplan (Kurzversion) Einheit 2: „Der Weg der Ideen“

Phase	Zeit	Inhalt	Sozial- form	Material und Medien
Einstieg		- Eule als stummer Impuls und sammeln von Assoziationen - Wiederholung von aula als Werkzeug für Beteiligung in der Schule	Plenum	Präsentation
Input: Phasen aula- Prozess		- Vorstellung der Phasen des aula-Prozesses - Einführung in den analogen Probedurchlauf (Simulation)	Plenum	Präsentation
Simulation: Wilde Ideen		- Sammlung eigener Ideen für die Schule auf Moderationskarten (1 Idee pro Karte) - Unterstützung von Ideen mit Klebepunkten (3 Punkte pro Person) - Auswahl einer häufig unterstützten und grundsätzlich umsetzbaren Idee für den weiteren Prozess	Einzelarbeit Plenum	Präsentation; Moderationskarten; Klebepunkte
Simulation: Diskussion		- Idee besprechen und zentrale Fragen zur Umsetzung klären - Gemeinsame Ausarbeitung der Idee schriftlich an der Tafel festhalten	Plenum	Präsentation; Tafel
Simulation: Prüfung		- Einschätzung der Umsetzbarkeit der ausgearbeiteten Idee - Prüfentscheidung festlegen und ggf. notwendige Anpassungen oder Bedingungen benennen	Plenum	Präsentation
Simulation: Abstimmung		- Abstimmung über die Umsetzung der Idee mit Handzeichen (mit den Optionen „dafür“, „neutral“ und „dagegen“)	Plenum	Präsentation
Simulation: Ergebnisse		- Auswertung des Abstimmungsergebnisses - Einordnung, ob die Idee umgesetzt werden kann (wenn mehr „dafür“ als „dagegen“)	Plenum	Präsentation
Reflexion und Ausblick		- Reflexion möglicher Herausforderungen bei einer dauerhaften schulweiten analogen Umsetzung des aula-Prozesses - o Bei zu vielen Ideen verliert man den Überblick - o Das dauert lange und brauchen einen großen Raum. - o Es fehlen immer Personen (z.B. wegen Krankheit) - Ausblick: aula hat dafür eine Lösung	Plenum	Präsentation

Ausführlicher Verlaufsplan Einheit 2: „Der Weg der Ideen“

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozialform	Material und Medien
Wiederholung (optional)	L: zeigt das Bild der Eule als stummen Impuls SuS: äußern spontan Assoziationen	„Was fällt euch ein, wenn ihr dieses Bild seht?“ „Worum ging es bei aula nochmal?“	Plenum	Folie „Paula“
Einordnung der Einheit	L: fasst zusammen, worum es bei aula geht und zeigt die Übersicht zum Ablauf der Einheit.	„Bei aula geht es darum, dass Schüler*innen eigene Ideen einbringen, Ideen von anderen kennenlernen, darüber diskutieren und abstimmen. Das schauen wir uns jetzt an.“	Plenum	Folie „Ablauf“
Input: Phasen aula-Prozess	L: stellt die Phasenabfolge des aula-Prozesses vor und leitet zur Simulation über.	„Bei aula gibt es einen festen Weg – Er startet mit dem Sammeln von ersten Ideen und endet mit der Umsetzung. Auf diesem Weg läuft eine Idee Schritt für Schritt durch verschiedene Phasen. Die Phasen heißen: Wilde Ideen – Diskussion – Prüfung – Abstimmung – Ergebnis und Umsetzung.“ „Wir machen einen Probedurchlauf, um den Weg einer Idee durch die Phasen kennenzulernen. Es geht nicht um echte Entscheidungen, sondern darum zu verstehen, was mit einer Idee bei aula passiert.“	Plenum	Folie „Weg der Ideen“
Simulation: Wilde Ideen – Ideen sammeln	L: verteilt Moderationskarten und Stifte und leitet das Sammeln der Ideen an. SuS: schreiben jeweils eine Idee für die Schule auf eine Moderationskarte.	„Als erstes werden wilde Ideen gesammelt. Das sind Vorschläge oder Wünsche für die Schule. Sie sind unsortiert und müssen noch nicht perfekt ausformuliert sein, deshalb heißen sie wilde Ideen.“ „Was würdest du an unserer Schule gerne verändern oder umsetzen? Schreibe jeweils eine Idee auf einen Zettel.“	Plenum mit kurzer Einzelarbeit	Folie „Wilde Ideen“ Moderationskarten
Simulation: Wilde Ideen – Ideen unterstützen	L: legt Ideen aus und verteilt Klebepunkte. SuS: unterstützen Ideen anderer, in dem sie einen Punkt auf die Idee kleben.	„Jetzt könnt ihr Ideen unterstützen, die ihr besonders gut findet. Klebt jeweils einen Punkt auf Ideen von anderen, die ihr unterstützen möchtet.“	Plenum mit kurzer Einzelarbeit	Folie „Wilde Ideen“ Klebepunkte

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozial- form	Material und Medien
Simulation: Wilde Ideen – Idee auswählen	L: wählt eine Idee mit besonders vielen Unterstützungspunkten aus, die grundsätzlich umsetzbar erscheint und befestigt sie an der Tafel. Die Auswahl wird mit dem großen Interesse begründet.	„Die Punkte waren noch keine Abstimmung darüber, welche Idee umgesetzt wird. Sie zeigen nur, welche Ideen viele von euch wichtig finden. Das hilft zu entscheiden, mit welcher Idee wir als erstes weitermachen und sie ausarbeiten.“ „Wir nehmen jetzt eine Idee mit besonders vielen Unterstützungspunkten mit in die nächste Phase – die Diskussion.“	Plenum	Folie „Wilde Ideen“
Simulation: Diskussion – Idee ausarbeiten	L: moderiert den Austausch über die Idee und hält zentrale Punkte der Ausarbeitung stichwortartig an der Tafel fest (z.B. unter Überschriften wie „Wie soll es aussehen?“, „Wer ist betroffen?“, „Was braucht man?“). SuS: bringen ihre Gedanken zur Ausgestaltung und Umsetzung der Idee ein.	„In der Diskussion besprechen wir die Idee genauer. Wir schreiben dabei auf, wie sie konkret aussehen soll und wie man sie umsetzen könnte. Das Ziel ist, dass die kurze Idee zu einem Plan weiterentwickelt wird, in dem alle wichtigen Fragen geklärt sind.“ „Was genau soll passieren? Wie soll das am Ende aussehen?“ „Für wen wäre die Idee gut? Für wen hat sie Nachteile?“ „Was bräuchte man, um die Idee umzusetzen?“ „Wir haben die Idee jetzt genauer besprochen und wichtige Punkte gesammelt. Als nächstes wandert die Idee in die Phase Prüfung.“	Plenum	Folie „Diskussion“ Tafel
Simulation: Prüfung – Idee prüfen	L: erläutert die Prüfungsphase, trifft eine begründete Prüfentscheidung und benennt ggf. nötige Anpassungen oder Bedingungen. Das Ergebnis („umsetzbar“/„nicht umsetzbar“) wird neben der Idee festgehalten. <i>(Hinweis: Für die weitere Simulation wird empfohlen, die Idee als umsetzbar zu bewerten.)</i> SuS: äußern Einschätzungen zur Umsetzbarkeit.	„Bevor bei aula über eine Idee abgestimmt wird, muss sie die Prüfung bestehen. Dabei wird geschaut, ob die Idee in der Schule wirklich umgesetzt werden kann, also ob sie machbar ist.“ „Könnte man diese Idee so umsetzen? Begründet eure Einschätzung“ „Was müsste man noch verändern, damit die Idee umsetzbar ist?“ „Unsere Idee hat die Prüfung bestanden. Deshalb wandert sie in die nächste Phase: Abstimmung.“	Plenum	Folie „Prüfung“

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozial- form	Material und Medien
Simulation: Abstimmung – Idee abstimmen	L: lässt über die Idee abstimmen, zählt die Stimmen und hält das Ergebnis sichtbar fest. SuS: stimmen per Handzeichen über die Umsetzung der Idee ab.	„Jetzt stimmen wir darüber ab, ob die Idee umgesetzt werden soll.“ „Ihr könnt euch bei ‚dafür‘ melden, wenn ihr findet, dass die Idee umgesetzt werden soll, bei ‚neutral‘, wenn es euch egal ist oder bei ‚dagegen‘, wenn ihr findet, dass sie nicht umgesetzt werden soll.“	Plenum	Folie „Abstimmung“
Simulation: Ergebnis – Abstimmung auswerten	L: wertet die Abstimmung aus, benennt das Ergebnis und verweist auf die Umsetzung der Idee.	„Wenn eine Idee mehr Dafür- als Dagegen-Stimmen bekommt, hat sie gewonnen. Dann kann sie umgesetzt werden.“ „Unsere Idee hat mehr Dafür-/Dagegen-Stimmen bekommen. Das bedeutet: Die Idee kann (nicht) umgesetzt werden.“ „Genauso könnten wir jetzt auch mit der nächsten wilden Idee weitermachen und sie durch die gleichen Phasen schicken.“	Plenum	Folie „Ergebnis und Umsetzung“
Reflexion: schulweite aula-Nutzung	L: lenkt den Blick von der Simulation auf eine dauerhafte schulweite Nutzung von aula. SuS: sammeln mögliche Probleme und Herausforderungen der schulweiten aula-Nutzung	„Stellt euch vor, nicht nur unsere Klasse würde aula machen, sondern die ganze Schule zusammen. Alle sammeln Ideen, diskutieren sie und stimmen darüber ab. Und zwar nicht nur einmal, sondern das ganze Jahr über immer wieder? Nennt Probleme, die entstehen könnten.“ Erwartete Antworten der SuS: • Bei zu vielen Ideen verliert man den Überblick • Das dauert lange und brauchen einen großen Raum. • Es fehlen immer Personen (z.B. wegen Krankheit)	Plenum	
Ausblick	L: fasst die Herausforderungen zusammen und gibt Ausblick auf aula als Lösung.	„Ihr habt gemerkt: Wenn die ganze Schule dauerhaft mitbestimmen soll, wird das schnell komplex. Viele Ideen, viele Abstimmungen, viele Menschen – das braucht eine gute Organisation.“ „Damit aula in einer ganzen Schule funktionieren kann, gibt es eine Lösung, die genau dabei hilft. Das schauen wir uns im nächsten Schritt genauer an.“	Plenum	

Einheit 3: Die aula-Plattform

Kurzbeschreibung

Die Einheit führt in die Nutzung der aula-Plattform ein. Anhand einer Beispielidee verfolgen die Schüler*innen den digitalen Beteiligungsprozess und lernen die wichtigsten Funktionen der Plattform kennen – vom Posten einer Idee bis zu ihrer Umsetzung.

Ziele

Die Schüler*innen ...

- ... lernen die wichtigsten Funktionen der aula-Plattform kennen.
- ... übertragen den analogen aula-Prozess auf die digitale Plattform.
- ... wenden zentrale Funktionen der Plattform anhand einer Beispielidee an.
- ... verstehen, wie die aula-Plattform schulweite Mitbestimmung organisiert und unterstützt.

Kürzungsvarianten

- Die Berechnungen zum Unterstützungs- und Abstimmungsquorum können entfallen.
- Die Probe-Abstimmung per Handzeichen kann entfallen.

Möglichkeiten der Differenzierung

- Glossar mit Fachbegriffen zu Beginn besprechen
- Übung zum Einstieg: Aktivitäten und Phasennamen als eine Einheit lassen und nur in die richtige Reihenfolge bringen.

Material

- Präsentation „Die aula-Plattform“
- Glossar „Die aula-Plattform“
- Phasenmemory klein (1x pro Gruppe)
- Phasenmemory groß (1x)

Verlaufsplan (Kurzversion) Einheit 3: „Die aula-Plattform“

Phase	Zeit	Inhalt	Sozial- form	Material und Medien
Einstieg		- Zur Wiederholung aula-Phasen in richtige Reihenfolge bringen Aktivitäten zuordnen - Zur Sicherung großes Phasenmemory in richtiger Reihenfolge an der Wand aufhängen	Partnerarbeit Plenum	Präsentation, „Phasenmemory“
Überleitung zur Online-Plattform		- Überleitung von der analogen Durchführung zur digitalen aula-Plattform - Einführung von Emilias Idee als Beispiel für den folgenden Plattform-Durchlauf	Plenum	Präsentation
Plattform- Einführung: Wilde Ideen		- Vorwissen zur Aktivität „Ideen sammeln“ aktivieren - Kennenlernen von - o Login-Ansicht und Räumen auf der aula-Plattform - o Wilde Ideen erstellen und beschreiben - o Wilde Ideen unterstützen (mit einem Like) - o Mindest-Like-Anzahl, damit für die Idee eine Box erstellt wird	Plenum	Präsentation
Plattform- Einführung: Diskussion		- Vorwissen zu den Aktivitäten „Ideen diskutieren“ und „Ideen ausarbeiten“ aktivieren - Kennenlernen von - o Themenboxen und der Einordnung von Ideen in eine Box - o Verbesserungsvorschlägen - o Ausarbeitung der Idee durch Anpassung des Beschreibungstexts	Plenum	Präsentation
Plattform- Einführung: Prüfung		- Vorwissen zur Aktivität „Ideen prüfen“ aktivieren - Nachvollziehen der Prüfung auf der aula-Plattform anhand der Beispiellidee	Plenum	Präsentation
Plattform- Einführung: Abstimmung		- Vorwissen zur Aktivität „Ideen abstimmen“ aktivieren - Durchführung einer Probeabstimmung zur Beispiellidee per Handzeichen - Kennenlernen von - o Abstimmfunktion auf der aula-Plattform (dafür, neutral, dagegen) - o Abstimmungsquorum (notwendige Teilnahmequote bei der Abstimmung)	Plenum	Präsentation
Plattform- Einführung: Ergebnisse		- Vorwissen zur Aktivität „Ergebnisse verkünden“ aktivieren - Auswertung des Ergebnisses der Probe-Abstimmung - Nachvollziehen des Abstimmungsergebnisses der Beispiellidee (Idee ist angenommen)	Plenum	Präsentation
Sicherung und Ausblick		- Wiederholung zentraler Inhalte und Funktionen anhand eines Quiz - Ausblick auf die konkrete Nutzung von aula an der eigenen Schule	Plenum	Präsentation

Ausführlicher Verlaufsplan Einheit 3: „Die aula-Plattform“

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozialform	Material und Medien
Wiederholung der Phasen (optional)	L: verteilt Phasenmemory und aktiviert Vorwissen zum „Weg der Ideen“ bei aula. SuS: bringen die Phasen in die richtige Reihenfolge und ordnen Aktivitäten zu. Sicherung: Ergebnis mit großem Phasenmemory sichern und an die Wand hängen.	„Bringt die Phasen in die richtige Reihenfolge. Denkt dabei an den Weg der Ideen bei aula zurück.“ „Ordnet den Phasen die passenden Aktivitäten zu, also was in den einzelnen Phasen passiert.“	Partnerarbeit	„Phasen-Memory klein“ „Phasen-Memory groß“
Einordnung der Einheit	L: benennt Online-Plattform als Werkzeug für schulweise Mitbestimmung; stellt die Zielsetzung der Einheit vor. SuS: nennen Erwartungen zum Nutzen der Online-Plattform von aula.	„Wir haben darüber gesprochen, was schwierig ist, wenn eine ganze Schule mitbestimmen will. Es gibt viele Ideen, viele Abstimmungen und viele Menschen. Da kann man schnell den Überblick verlieren.“ „Bei aula gibt es dafür eine Online-Plattform, also eine App, zu der alle aus der Schule Zugang haben. Wie könnte eine App helfen, dass Mitbestimmung von einer ganzen Schule gut funktioniert?“ Erwartete Antworten der SuS: Man kann sich mit der ganzen Schule jederzeit über Ideen austauschen, ohne am selben Ort zu sein „Unsere Schule hat jetzt auch eine aula-Plattform und ihr werdet alle einen eigenen Profil bekommen. Doch vorher schauen wir uns an, wie die Online-Plattform funktioniert. Das machen wir anhand eines Beispiels und begleiten dabei eine Schülerin und ihre Idee.“	Plenum	Folie „Ablauf“
Einführung Beispiel-Idee	L: führt die Persona Emilia und ihre wilde Idee ein.	„Das ist Emilia. Sie geht in die 8. Klasse und hat eine Idee: Sie möchte, dass am letzten Tag vor den Ferien ein schulweiter Motto-Tag stattfindet, an dem sich alle verkleiden. Um ihre Idee einzubringen, benutzt Emilia die Online-Plattform von aula.“	Plenum	Folie „Emilias Idee“

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozialform	Material und Medien
Plattform Demo: Login	L: erklärt den Login-Prozess auf der Online-Plattform.	„Als erstes meldet sich Emilia mit ihrem Nutzernamen und ihrem Passwort auf der Online-Plattform ihrer Schule an.“	Plenum	Folie mit Screenshot „Login“
Plattform Demo: Übersicht Räume	L: erklärt anhand der Startansicht (Dashboard) die Funktion von „Räumen“ für die zielgruppenbezogene Sortierung von Ideen. SuS: ordnen die Beispieliidee dem passenden Raum zu.	„Hier seht ihr alle Räume, in denen Emilia Mitglied ist. Ein Raum ist so etwas wie eine Gruppe. Im Raum ‚Schule‘ sind alle aus Emilias Schule. Im Raum ‚Klasse 8c‘ sind nur die Schüler*innen der 8c und ihre Klassenlehrerin.“ „Diese Räume helfen dabei, dass Ideen bei den Personen, die sie betreffen. Denkt nochmal an Emilias Idee. In welchen Raum sollte sie diese Idee posten? Begründet eure Entscheidung.“ Erwartete Antworten der SuS: - Die Idee „Motto-Tag“ gehört in den Raum „Schule“, weil sie alle betrifft und alle darüber abstimmen sollen „Was könnte eine Idee sein, die nur für die Klasse 8c wichtig ist?“ Erwartete Antworten der SuS: - Nur für die Klasse ist z.B. wichtig, ein Klassenfest zu planen oder die Sitzordnung zu ändern	Plenum	Folie mit Screenshot „Räume“
Plattform Demo: Übersicht Wilde Ideen	L: aktiviert Vorwissen zur Aktivität „Ideen sammeln“; erklärt, wie Wilde Ideen gepostet werden.	„Bei aula startet alles mit Sammeln von wilden Ideen. Ihr habt dazu eure Ideen auf Zettel geschrieben.“ „Auch auf der Online-Plattform werden Ideen gesammelt. Ihr erkennt die passende Phase an der Farbe Blau. Wenn ihr eine neue Idee habt, könnt ihr sie hier jederzeit hinzufügen.“ „Damit Emilia jetzt auch ihre Idee posten kann, muss sie auf die Glühbirne klicken“.	Plenum	Folie „Wilde Ideen“ Folie mit Screenshot „Übersicht Wilde Ideen“

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozialform	Material und Medien
Plattform Demo – Ideen beschreiben	L: Erklärt, wie eine Wilde Idee beschrieben wird.	„Bei den wilden Ideen ist es ausreichend, dass ihr einen Titel und eine kurze Beschreibung zur Idee erstellt. Es muss nicht ausführlich sein. Wichtig ist, dass andere verstehen, was gemeint ist.“	Plenum	Folie mit Screenshot „Idee hinzufügen“
Plattform Demo: Ideen unterstützen	L: aktiviert Vorwissen zur Aktivität „Ideen unterstützen“ und erklärt die Funktion des Unterstützens (Likens). <i>(Hinweis: Das Herz der Beispiel-Idee ist ausgegraut, da Emilia ihre eigene Idee nicht liken kann.)</i> SuS: äußern Vermutungen zur technischen Umsetzung und zur Funktion des Likens von wilden Ideen.	„Emilias Idee ist zu den anderen Ideen dazugekommen. erinnert euch: In der Phase ‚Wilde Ideen‘ passiert noch mehr als Ideen sammeln. Welche weitere Aktivität gehört noch dazu?“ Erwartete Antworten der SuS: - Ideen unterstützen „Ihr habt Ideen mit Klebepunkten unterstützt. Wie könnte das Unterstützen auf der Plattform funktionieren?“ Erwartete Antworten der SuS: - auf das Herz klicken „Um eine Wilde Idee zu unterstützen, klickt ihr auf das Herz und gebt ihr so ein Like. Emilias Idee hat schon zwölf Likes bekommen.“ „Warum gibt es bei aula überhaupt die Möglichkeit, Ideen zu unterstützen?“ Erwartete Antworten der SuS: - damit sichtbar wird, was vielen Personen wichtig ist „Wichtig ist: Das ist noch keine Abstimmung darüber, ob eine Idee umgesetzt wird. Die Likes zeigen nur, welche Ideen viele Personen wichtig finden. Das hilft dabei zu entscheiden, welche Ideen in die nächste Phase kommen. Wie genau das funktioniert, sieht man, wenn man auf die Idee klickt.“	Plenum	Folie mit Screenshot „Übersicht Wilde Idee neu“

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozialform	Material und Medien
Plattform Demo: Quorum	L: erklärt das Prinzip der Mindest-Like-Anzahl (Unterstützungsquorum) <i>(Hinweis: Das Quorum legt jede Schule selbst fest und es liegt meist zwischen 5% und 15%).</i> SuS: berechnen die notwendige Anzahl abgegebener Likes und benennen die nächste Phase im aula-Prozess.	„Damit eine Idee in die nächste Phase kommt, braucht sie eine bestimmte Anzahl an Likes. Wie viele das sind, sieht man, wenn man hier auf den Balken schaut.“ „An Emilias Schule muss eine Idee von 10 % der Personen, die Mitglied im Raum sind, gelikt werden. Im Raum Schule sind 100 Personen Mitglied. Wie viele Likes muss eine Idee sammeln, um weiterzukommen?“ Erwartete Antworten der SuS: • 10 Likes „Emilias Idee wurde schon von zwölf Personen gelikt und hat damit genügend Likes gesammelt. Das sieht man auch daran, dass der Balken weiter vorgerückt ist als die Markierung, die 10% anzeigt.“ „Die Idee kann also in die nächste Phase: Welche Phase kommt nach Wilde Ideen?“ Erwartete Antworten der SuS: • Diskussion	Plenum	Folie mit Screenshot „Detailansicht Wilde Idee“
Plattform Demo: Übersicht Boxen	L: beschreibt kurz die thematische Sortierung der Idee in die Box.	„Emilias Idee ist jetzt in der Phase ‚Diskussion‘. Das erkennt man auf der Online-Plattform an der Farbe Lila.“ „In der Diskussion werden sogenannte Themenboxen angelegt. In diese Boxen werden Ideen einsortiert, die zu einem bestimmten Thema gehören.“ „Für Emilias Idee wurde die Box ‚Letzter Tag vor den Ferien‘ erstellt. Wir schauen jetzt mal in diese Box.“	Plenum	Folie „Diskussion“ Folie mit Screenshot „Ideen Box“

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozialform	Material und Medien
Plattform Demo: Idee in Box	L: aktiviert Vorwissen zu den Aktivitäten „Ideen diskutieren“ und „Ideen ausarbeiten“.	„Jetzt sehen wir den Inhalt der Box zum Thema ‚Letzter Tag vor den Ferien‘. Hier liegt Emilias Idee.“ „In diese Box können auch weitere Ideen einsortiert werden, die sich darum drehen, was man am letzten Tag vor den Ferien machen könnte. Aktuell liegt hier aber nur Emilias Idee, weil keine andere wilde Idee zu diesem Thema passt.“ „Welche Aktivitäten passieren nochmal in der Phase Diskussion?“ Erwartete Antworten der SuS: Ideen diskutieren und Ideen ausarbeiten „Erinnert euch: Als wir den Weg der Ideen ausprobiert haben, haben wir eine Idee besprochen und offene Fragen geklärt. So ist aus einer kurzen Idee Schritt für Schritt ein genauerer Plan entstanden. Das funktioniert aber auch über die Online-Plattform.“	Plenum	Folien mit Screenshot „Idee in Box“
Plattform Demo: Verbesserungsvorschlag	L: erläutert die Funktion von Verbesserungsvorschlägen. SuS: benennen Veränderungen an der Idee; formulieren Vermutungen zur Funktion von Verbesserungsvorschlägen	„Was hat an der Idee im Vergleich zu vorher verändert?“ Erwartete Antworten der SuS: - die Beschreibung ist ausführlicher geworden (Motto Superhelden wurde ergänzt) - es gibt einen Kommentar bzw. Verbesserungsvorschlag „Wir beschäftigen uns jetzt genauer mit Verbesserungsvorschlägen. Was denkt ihr könnte das sein?“ Erwartete Antworten der SuS: - ein Kommentar mit Tipps, was noch fehlt oder anders gemacht werden könnte.	Gruppenarbeit Plenum	Folie mit Screenshot „Idee mit Verbesserungsvorschlag“

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozialform	Material und Medien
		„Verbesserungsvorschläge sind so etwas wie Kommentare, die ihr unter Ideen posten könnt. Dafür klickt ihr auf die Sprechblase.“ „Diese Kommentare haben ein klares Ziel – die Idee soll besser werden, zum Beispiel, indem Tipps zur Umsetzung gegeben werden“ „Warum ist der Kommentar von Luca ein hilfreicher Verbesserungsvorschlag für Emilia?“ Erwartete Antworten der SuS: Luca gibt einen Hinweis, wie sich möglichst viele mit der Umsetzung der Idee wohlfühlen		
Plattform Demo: Idee ausarbeiten	L: erläutert anhand der weiterentwickelten Idee die Aktivität „Ideen ausarbeiten“. <i>(Hinweis: Die Dauer der Diskussionsphase legt jede Schule selbst fest und liegt oft zwischen 2 und 4 Wochen)</i> SuS: benennen Veränderungen an der Idee und die nächste Phase im aula-Prozess.	„Stellt euch vor, ein paar Tage sind vergangen und jetzt sieht Emilias Idee so aus. Was hat sich verändert?“ Erwartete Antworten der SuS: - Text ist ausführlicher geworden - Es gibt einen Verbesserungsvorschlag „Das Ausarbeiten passiert nicht automatisch. Die Person, die die Idee gepostet hat bearbeitet die Idee selbst. Dafür klickt man auf die drei Punkte und kann den Text anpassen.“ „Die Phase Diskussion dauert mehrere Wochen. In dieser Zeit kann die Idee immer weiter ausgearbeitet werden und andere können weiterhin Verbesserungsvorschläge posten. Danach wandert die Idee in die nächste Phase. Welche Phase kommt nach der Diskussion?“ Erwartete Antworten der SuS: - Prüfung	Plenum	Folien mit Screenshot „ausgearbeitete Idee“, Folien mit Screenshot „Verbesserungsvorschlag in Beschreibung eingearbeitet“

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozialform	Material und Medien
Plattform Demo: Idee prüfen	L: aktiviert Vorwissen zur Prüfungsphase und ordnet das Prüfergebnis ein. SuS: beschreiben Ablauf und Funktion der Prüfung; nennen die nächste Phase im aula-Prozess	„Emilias Idee ist in der Prüfung. Diese Phase erkennt man auf der Online-Plattform an der Farbe Rot.“ „Erinnert euch: Was haben wir in der Prüfung gemacht?“ Erwartete Antworten der SuS: • Es wird geprüft, ob die Idee umsetzbar ist (z.B. Zeit, Geld) „Bei aula darf nur über Ideen abgestimmt werden, die umsetzbar, also machbar sind. Warum ist es wichtig?“ Erwartete Antworten der SuS: • Damit nichts beschlossen wird, was gar nicht geht und so falsche Erwartungen entstehen • Damit Entscheidungen wirklich umgesetzt werden können „An der Schule von Emilia übernimmt die Schulleiterin die Prüfung der Ideen. Sie hat Emilias Idee bereits geprüft. Die Idee wurde als umsetzbar bewertet und damit genehmigt.“ „In welche Phase kommt die Idee jetzt als Nächstes?“ Erwartete Antworten der SuS: • Abstimmung	Plenum	Folie „Prüfung“ Folie mit Screenshot „Idee vor der Prüfung“ Folie mit Screenshot „Idee nach der Prüfung“
Plattform Demo: Idee abstimmen	L: aktiviert Vorwissen zur Aktivität „Ideen abstimmen“ und führt mit den Schüler*innen eine Probe-Abstimmung durch; Erklärt den Abstimmungsprozess SuS: beschreiben Ablauf und Funktion der Abstimmung; Führen eine Abstimmung mit	„Emilias Idee befindet sich jetzt in der Abstimmung. Diese Phase erkennt man an der Farbe Gelb.“ „Erinnert euch: Was passiert in der Abstimmungsphase?“ Erwartete Antworten der SuS: • Alle stimmen über die Ideen ab (dafür, neutral dagegen)	Plenum	Folie „Abstimmung“ Folie mit Screenshot „Idee vor der Abstimmung“

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozialform	Material und Medien
	Handzeichen zur Beispielidee durch.	„Stellt euch vor Emilias Idee stünde an unserer Schule zur Abstimmung. Lasst uns dazu abstimmen. Meldet euch entweder bei dafür, dagegen oder neutral.“ „Auf der Online-Plattform können alle Personen abstimmen, die Mitglied im Raum sind, in den die Idee gepostet wurde. Man kann dafür, dagegen oder neutral abstimmen. Dafür klickt man einfach auf das entsprechende Symbol.“ „Die Abstimmung geheim. Man sieht am Ende also nicht wer wofür abgestimmt hat. Emilia ist natürlich für ihre Idee und stimmt dafür.“		Folie mit Screenshot „Idee nach der Abstimmung“
Plattform Demo: Quorum der Abstimmung	L: erklärt das Prinzip der Mindestanzahl abgegebener Stimmen (Abstimmungsquorum). <i>(Hinweis: Das Quorum legt jede Schule selbst fest und liegt oft zwischen 20% und 30%. Die Dauer der Abstimmungsphase liegt oft zwischen 2 und 4 Wochen).</i> SuS: berechnen die notwendige Anzahl abgegebener Stimmen und benennen die nächste Phase im aula-Prozess.	„Die Abstimmungsphase dauert mehrere Wochen. Während dieser Zeit kann man die Stimme noch ändern.“ „Bei der Abstimmung gibt es eine Mindestanzahl an Stimmen, die abgegeben werden müssen, damit das Ergebnis am Ende zählt.“ „An Emilias Schule müssen mindestens 20 % der Personen aus dem Raum abstimmen. Wie viele Personen müssen also eine Stimme abgegeben haben, damit das Ergebnis zählt?“ Erwartete Antworten der SuS: • 20 Personen „Über Emilias Idee haben schon 48 Personen und damit ausreichend viele Personen abgestimmt. Das erkennt ihr an dem Balken, der weiter fortgeschritten ist als die 20%-Markierung. Was passiert mit Emilias Idee, nachdem die Zeit der Abstimmungsphase vorbei ist?“ Erwartete Antworten der SuS: • Ergebnis	Plenum	Folie mit Screenshot: „nach der Abstimmung“

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozialform	Material und Medien
Plattform Demo: Ergebnis	L: moderiert die Auswertung des Abstimmungsergebnisses. SuS: beschreiben und deuten das Abstimmungsergebnis.	„Die Abstimmung ist vorbei und die ist in der Phase „Ergebnisse“. Das erkennt man auf der Online-Plattform an der Farbe Grün. Beschreibt das Ergebnis der Abstimmung. Was ist die Folge davon?“ Erwartete Antworten der SuS: • 74 von 100, also ausreichend Personen, haben abgestimmt • 63 sind dafür, 9 neutral, 2 dagegen • Die Idee hat gewonnen und kann umgesetzt werden	Plenum	Folie „Ergebnisse“ Folie mit Screenshot „Ergebnis der Abstimmung“
Demo: Umsetzung	L: erläutert die Umsetzungsphase und schließt den Prozess der Beispiel-Idee ab.	„Für die Umsetzung der Idee ist die Person verantwortlich, die sie eingebracht hat – also Emilia. Sie kann sich dafür aber Unterstützung holen, zum Beispiel von anderen Schüler*innen, Lehrkräften oder Erziehungsberechtigten.“ „Der Motto-Tag wird ein voller Erfolg. Viele Schüler*innen und Lehrkräfte kommen verkleidet in die Schule. Aus einer wilden Idee ist eine tolle Aktion für die ganze Schule geworden.“	Plenum	Folie „Mottotag“
Abschluss: Quiz	L: moderiert Quiz zur Wiederholung zentraler Inhalte der Einheit. SuS: Melden sich für eine Antwort und begründen diese	„Zum Abschluss schauen wir, wie gut ihr euch schon auf der aula-Plattform auskennt.“	Plenum	Folien „Quiz“
Ausblick	L: fasst die Stunde zusammen; gibt einen Ausblick auf die nächste Einheit und stellt den Bezug zur eigenen Schule her.	„Heute habt ihr kennengelernt, wie die aula-Plattform funktioniert und wie eine Idee Schritt für Schritt durch die Phasen geht.“ „In der nächsten Stunde schauen wir uns an, wie aula ganz konkret an unserer Schule funktioniert.“	Plenum	

Einheit 4: aula an unserer Schule

Kurzbeschreibung

In dieser Einheit lernen die Schüler*innen, wie aula konkret an ihrer eigenen Schule umgesetzt wird, indem sie sich vertiefend mit den festgelegten Mitbestimmungsbereichen und Verhaltensregeln auseinandersetzen. Abschließend richten sie sich ihren eigenen Zugang zur Online-Plattform ein.

Ziele

Die Schüler*innen ...

- ... kennen die Möglichkeiten und Grenzen der Mitbestimmung über aula an der eigenen Schule.
- ... kennen die Verhaltensregeln für die Nutzung der Plattform an der eigenen Schule.
- ... reflektieren die Notwendigkeit klarer Regeln für eine gelingende Beteiligung.
- ... kennen die grundlegenden Rollen bei aula.
- ... richten ihren eigenen Zugang zur Plattform ein.

Kürzungsvariante

- Das Kennenlernen der Mitbestimmungsbereiche und der Verhaltensregeln kann parallel in zwei Gruppen erfolgen; anschließend stellen sich die Schüler*innen in Partnerarbeit gegenseitig die Inhalte vor, bevor im Plenum zentrale Punkte gesammelt und offene Fragen geklärt werden.

Möglichkeiten der Differenzierung

- Glossar mit Fachbegriffen zu Beginn besprechen
- unterstützende Satzanfänge geben, z.B. „Diese Regel ist wichtig, weil...“ oder „Ohne diese Regel würde...“.

Materialien

- Präsentation „aula an unserer Schule“
- Glossar „aula an unserer Schule“
- Passwortliste mit individuellen Zugängen
- Vorlage „Mitbestimmung bei aula“
- Vorlage „Verhaltensregeln“

Verlaufsplan (Kurzversion) Einheit 4: „aula an unserer Schule“

Phase	Zeit	Inhalt	Sozial- form	Material und Medien
Einstieg		- Wiederholung zentraler Inhalte zur aula-Plattform anhand eines Quiz - Überleitung zur konkreten Nutzung von aula an der eigenen Schule	Plenum	Präsentation
Input: Elemente von aula		- Vorstellung der zentralen Bestandteile von aula - o Online-Plattform - o aula-Zeit - o Beteiligungsvertrag - Überleitung zu den für die eigene Schule getroffenen Vereinbarungen	Plenum	Präsentation
Vertiefung: Mitbestim- mungsbereiche		- Kennenlernen der an der eigenen Schule festgelegten Mitbestimmungsbereiche - Reflexion der Notwendigkeit des Beteiligungsrahmens - Klärung von Fragen	Partnerarbeit Plenum	Präsentation; Vorlage „Mitbestimmung bei aula“
Vertiefung: Verhaltens- regeln		- Kennenlernen der an der eigenen Schule festgelegten Verhaltensregeln - Reflexion der Notwendigkeit gemeinsamer Regeln für einen fairen Umgang auf der Plattform - Klärung von Fragen	Partnerarbeit Plenum	Präsentation; Vorlage „Verhaltensregeln “
Input: Rollen bei aula		- Vorstellung der grundlegenden Rollen bei aula - Klärung der Aufgabenverteilung an der eigenen Schule	Plenum	Präsentation
Einrichtung der Benutzer- Accounts		- Ausgabe der individuellen Zugangsdaten - Erstmalige Anmeldung auf der schuleigenen aula-Plattform und Einrichtung eines eigenen Passworts	Einzelarbeit	Präsentation; Passwortliste; mobile Endgeräte
Abschluss und Ausblick		- Ausblick auf aula-Nutzung, Verantwortungsübernahme und Potenzial von Mitbestimmung für die Schulgemeinschaft - Abschluss der Einführungsreihe und Übergang zur eigenen Nutzung von aula	Plenum	Präsentation

Ausführlicher Verlaufsplan Einheit 4: „aula an unserer Schule“

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozialform	Material und Medien
Wiederholung Quiz (optional)	L: moderiert ein Quiz zur Wiederholung zentraler Inhalte der letzten Einheit. SuS: Beantworten die Fragen, indem sie sich für eine Antwortmöglichkeit melden.	„In der letzten Einheit habt ihr die aula-Plattform kennengelernt. Mit einem kurzen Quiz wiederholen wir die wichtigsten Inhalte, bevor wir uns anschauen, wie aula an unserer Schule funktioniert.“	Plenum	Folien „Quiz“
Einordnung der Einheit	L: knüpft an die bisherigen Einheiten an und leitet zur Umsetzung von aula an der eigenen Schule über. SuS: sammeln Fragen und Klärungsbedarfe zur Umsetzung von aula an der eigenen Schule.	„Ihr habt schon gelernt, wie Ideen durch die Phasen gehen und wie die Online-Plattform aufgebaut ist. Jetzt geht es darum, wie wir aula hier bei an unserer Schule nutzen werden. Welche Fragen müssen geklärt sein, damit aula an unserer Schule genutzt werden kann?“ Erwartete Antworten der SuS: • Worüber dürfen wir abstimmen? • Wer prüft Ideen?	Plenum	Folie „Ablauf“
Input: Elemente von aula	L: stellt die zentralen Bestandteile des aula-Konzepts vor. <i>(Hinweis: Wann und wie die aula-Zeit umgesetzt wird, legt jede Schule selbst fest.)</i>	„Bei aula gibt es drei wichtige Teile: die Online-Plattform, die aula-Zeit und den Beteiligungsvertrag.“ „Auf der Online-Plattform könnt ihr Ideen posten, diskutieren und abstimmen. Am Ende der Stunde bekommt ihr einen eigenen Zugang.“ „Die aula-Zeit ist Zeit im Schulalltag, in der wir gemeinsam an Ideen arbeiten, sie besprechen und weiterentwickeln.“ „Im Beteiligungsvertrag ist festgelegt, worüber ihr mit aula mitbestimmen dürft und welche Verhaltensregeln gelten. Er wurde gemeinsam von Schüler*innen und Lehrkräften erarbeitet. Den Inhalt des Vertrags schauen wir uns heute genauer an.“	Plenum	Folie „Daraus besteht aula“

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozialform	Material und Medien
Herleitung: Mitbestimmungsbereiche	L: aktiviert Vorwissen zur Prüfungsphase und begründet die Notwendigkeit klarer Regelungen für Mitbestimmung.	„In der Prüfungsphase wird geschaut, ob eine Idee machbar ist und zur Abstimmung zugelassen wird.“ „Nur Ideen, die umsetzbar sind, sollen abgestimmt werden. Damit die Prüfung gerecht und transparent abläuft, muss vorher festgelegt werden, worüber mitbestimmt werden darf und worüber nicht.“ „Diese Regeln stehen im Beteiligungsvertrag. In der Prüfung wird dann geschaut, ob eine Idee zu diesen Regeln passt.“	Plenum	Folie „Daraus besteht aula“
Reflexion: Mitbestimmungsbereiche	L: moderiert Austausch über Mitbestimmungsbereiche. SuS: lesen die Mitbestimmungsbereiche durch und tauschen sich erst zu zweit und dann im Plenum darüber aus.	„Lest euch die Mitbestimmungsbereiche durch. Markiert Regeln, zu denen ihr Fragen habt und tauscht euch anschließend darüber aus.“ „Welche Fragen gibt es zu den Mitbestimmungsbereichen?“ „Gab es etwas, das euch überrascht hat?“	Partnerarbeit Plenum	Folie „Worüber dürfen wir mitbestimmen?“ Vorlage „Mitbestimmung bei aula“
Herleitung: Verhaltensregeln	L: leitet zur Bedeutung von Verhaltensregeln auf der Online-Plattform über. SuS: begründen Notwendigkeit von Verhaltensregeln für die Plattform.	„Bei aula gibt es auch Verhaltensregeln, also so etwas wie Klassenregeln, nur für die Online-Plattform. Warum ist das wichtig?“ Erwartete Antworten der SuS: • damit sich alle trauen, ihre Meinung zu sagen • damit niemand beleidigt oder ausgeschlossen wird „Gerade wenn viele unterschiedliche Meinungen zusammenkommen, braucht es klare Regeln. Diese Regeln wurden von einer Gruppe aus Schüler*innen und Lehrkräften für unsere Schule festgelegt und in den Beteiligungsvertrag geschrieben.“	Plenum	Folie „Wie können wir fair miteinander umgehen?“

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozial- form	Material und Medien
Reflexion: Verhaltens- regeln	L: moderiert Austausch über Verhaltensregeln. SuS: lesen die Regeln und tauschen sich kurz mit dem Partner und anschließend im Plenum darüber aus.	„Lest euch die Verhaltensregeln durch. Markiert Regeln, zu denen ihr Fragen habt und tauscht euch anschließend darüber aus.“ „Welche Fragen gibt es zu den Verhaltensregeln?“ „Gab es etwas, das euch überrascht hat?“	Plenum	Folie „Wie können wir fair miteinander umgehen?“ Vorlage „Verhaltensregeln“
Input: Rollen bei aula	L: stellt die Rollen bei aula vor und ordnet ein, wer diese Aufgaben an der Schule übernimmt. <i>(Hinweis: Hier schulspezifisch ergänzen, wer Moderator*innen, Prüfer*innen und Admins sind. Ggf. zusätzlich einordnen, zu welchen Zeiten und mit welchen Geräten die Online-Plattform genutzt werden darf).</i>	„Bei aula können alle mitmachen – aber in unterschiedlichen Rollen.“ „Nutzer*innen seid ihr alle. Ihr bekommt ein eigenes Profil, mit dem ihr Ideen einbringen, diskutieren und abstimmen könnt.“ „Es gibt Moderator*innen. Das sind Personen, die mehr Verantwortung übernehmen und darauf achten, dass alles gut läuft – zum Beispiel, dass die Verhaltensregeln eingehalten werden.“ „Admins kümmern sich darum, dass technisch alles funktioniert – zum Beispiel, dass Profile erstellt werden oder dass ein neues Passwort erstellt werden, wenn man es vergessen hat.“ Und es gibt Prüfer*innen. Sie prüfen Ideen darauf, ob sie umsetzbar sind und ob sie zu den Mitbestimmungsbereichen passen.“ „Wichtig ist: Damit aula gut funktioniert, sind nicht nur einzelne Personen verantwortlich, sondern wir alle gemeinsam. aula lebt davon, dass sich viele beteiligen und ihre Ideen einbringen und sich gegenseitig unterstützen. Damit ihr das jetzt auch wirklich machen könnt, bekommt ihr jetzt eure Zugänge zur Online-Plattform.“	Plenum	Folie „Rollen auf der Plattform“

Phase	Inhalt	Moderationsimpulse	Sozialform	Material und Medien
Ausgabe der Zugänge	L: verteilt die Zugangsdaten und leitet die Anmeldung und Passwörterstellung an SuS: rufen neu.aula.de auf, geben Instanzcode und Login-Daten ein und legen ein neues Passwort fest.	„Bei aula haben alle ein eigenes Profil mit Nutzernamen und Passwort. Man loggt sich über den Internetbrowser am Handy, Tablet oder Computer ein, oder man nutzt die aula-App. Vor dem ersten Anmelden muss ein Code für unsere Schule eingegeben werden. Meldet euch jetzt mit eurem Nutzernamen und dem Startpasswort an. Beim ersten Login werdet ihr aufgefordert, euch ein eigenes Passwort auszudenken. Wählt ein Passwort, das ihr euch gut merken könnt, das aber nicht zu einfach zu erraten ist.“	Plenum Einzelarbeit	Folie „Die Online Plattform“ Passwortliste Mobile Endgeräte
Abschluss	L: fasst die zentralen Inhalte der Einführungsreihe zusammen und leitet zur eigenständigen aula-Nutzung über.	„Ihr habt kennengelernt, wie aula funktioniert und wie Ideen durch die verschiedenen Phasen gehen. Ihr wisst jetzt, worüber ihr mit aula abstimmen dürft und welche Regeln dabei wichtig sind. Und ihr habt eure eigenen Zugänge und könnt aula selbst nutzen.“ „Demokratie bedeutet, dass man sich einbringt und Verantwortung übernimmt. Damit eine Idee wirklich umgesetzt wird, muss man dranbleiben – das kann manchmal anstrengend sein, aber es lohnt sich. Mit aula habt ihr jetzt die Möglichkeit, unsere Schule mitzugestalten und eure Ideen einzubringen.“ „Also: Nutzt diese Chance, macht mit – und wenn ihr schon eine Idee habt, könnt ihr sie direkt nach der Stunde bei aula einstellen.“	Plenum	