

AULA

1. Was ist AULA
 - 1.1. Wer ist beteiligt
 - 1.2. Ziele
 - 1.3. Didaktischer Rahmen
 - 1.4. Zielgruppen
 - 1.5. Zeitaufwand
2. Beteiligte Akteure
 - 2.1. Nutzer
 - 2.2. Moderatoren
 - 2.3. Prüfungsteam
 - 2.4. Administratoren
3. Vertrag
4. Kosten
5. Ablauf des Projekts
6. Umgang mit Problemen
7. Netiquette

Was ist AULA?

AULA ist ein Bildungsprojekt für zeitgemäße, digitale und politische Bildung. Ein dauerhaftes Beteiligungskonzept welches mit Hilfe einer Online-Plattform aktiv die eigene Organisation mitgestalten möchte.

Digitale Jugendbeteiligung sollte

- Alle Kinder und Jugendlichen erreichen und politisch aktivieren
- Kinder und Jugendliche mit Akteuren aus Kommune, Verwaltung, Schule etc. vernetzen
- Verbindlich sein
- Pädagogisch begleitet sein
- Kinder und Jugendliche als Expertinnen ihres Lebensraums begreifen
- Feste Ansprechpartner bieten
- Begegnungsräume schaffen

aula an Organisationen einführen

VORAUSSETZUNGEN FÜR DIE AULA-EINFÜHRUNG



UNTERSTÜTZUNG

aula lässt sich am besten mit der gesamten Organisation umsetzen. Es sollen nach Möglichkeit alle Beteiligten einbezogen werden. Alle Beteiligten. Also auch die Geschäftsführung, der Vorstand, etc., sollten aula befürworten.



ZEIT

Während der Einführungsphase brauchen die Moderator*innen Zeit und Raum, um aula in der Organisation zu verankern. Danach sollte es regelmäßige Zeitfenster geben, während der die Nutzer*innen Ideen entwickeln, besprechen und bewerben können. Dies kann beispielsweise im Rahmen regelmäßig stattfindender Meetings passieren.



INFRASTRUKTUR

aula ist von jedem Computer mit Internetzugang sowie von Tablets aus nutzbar. aula kann auch als Smartphone-App genutzt werden. Hier können Nutzer*innen immer eingeloggt werden. 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. Organisationen, die Beteiligung fördern möchten, müssen den Mut haben, neue Wege zu erproben. Dabei steht ihnen das aula-Team selbstverständlich mit Rat und Tat zur Seite.

Wer ist beteiligt?

AULA ist ein Projekt von politik-digital e.V.

Es wurde mit freundlicher Unterstützung der Bundeszentrale für politische Bildung entwickelt und technisch umgesetzt mit Hilfe von Liquid Democracy e.V.

Ziele

AULA möchte es Nutzern ermöglichen, in einem festen, vorher vereinbarten Rahmen, eigene Ideen für die Gestaltung der Organisation zu entwickeln.

Dazu werden digitale Werkzeuge eingesetzt. Diese ...

- Strukturieren Beteiligung
- Visualisieren Beteiligung
- Machen Beteiligung für alle nachvollziehbar
- Motivieren Jugendliche zusätzlich
- Ermutigen zurückhaltende Jugendliche zu schriftlicher Beteiligung
- Sind Teil der Lebenswirklichkeit von Jugendlichen
- Ermöglichen Beteiligung von zuhause

Das Verfahren AULA wird den Beteiligungsprozess nicht grundsätzlich verändern. Es ist wichtig zusammen mit den Kindern und Jugendlichen zu ermitteln, wie die Plattform eingesetzt wird.

Allgemeines zum Projekt

PROJEKTZIELE



Abbildung 3: Ziele von aula

Oft fehlt es Beteiligten im Kontext von Organisationen an Gelegenheiten, sich praktisch in der Teilhabe am demokratischen Prozess ausprobieren zu können. Dabei eignen sich Kommunen, Vereine, Jugendeinrichtungen etc. ganz hervorragend als Bereiche, in denen Räume, Abläufe und Regeln demokratisch mitgestaltet werden können. Ziel ist, dass Beteiligte sich selbst als gestaltende Akteur*innen der eigenen Umgebung verstehen.

Das Projekt „aula“ ermöglicht Nutzer*innen, in einem festen, vorher vereinbarten Rahmen eigene Ideen für Gestaltung zu entwickeln, Mehrheiten dafür zu finden und die Umsetzung zu beschließen.

-

Didaktischer Rahmen

Verschiedene Kompetenzen wie Argumentation, Diskussion, Antidiskriminierung oder Umgang mit digitalen Medien sollen gefördert und trainiert werden.

Zielgruppen

AULA ist konzipiert für den ersten Einsatz in weiterführenden Schulen und Organisationen. Im Optimalfall wird das Projekt in den Organisationsalltag integriert. Es ist aber auch möglich AULA gezielt in einzelnen Bereichen oder Teams zu nutzen.

Zeitaufwand

AULA beansprucht regelmäßige Meetings, die z.B. einmal wöchentlich stattfinden.

Beteiligte Akteure

Nutzer

Alle Nutzer bekommen einen Account und dürfen Ideen einstellen, diskutieren und abstimmen.

Nach dem Login bietet gelangen sie zur Übersicht der verschiedenen Räume. In jedem Raum ist eine Liste Wilder Ideen und eine Themenübersicht.

Moderatoren / Gruppenleitung

Die Moderatoren übernehmen administrative Aufgaben und können Ideen einstellen und bearbeiten. Moderatoren dürfen Kommentare einpflegen.

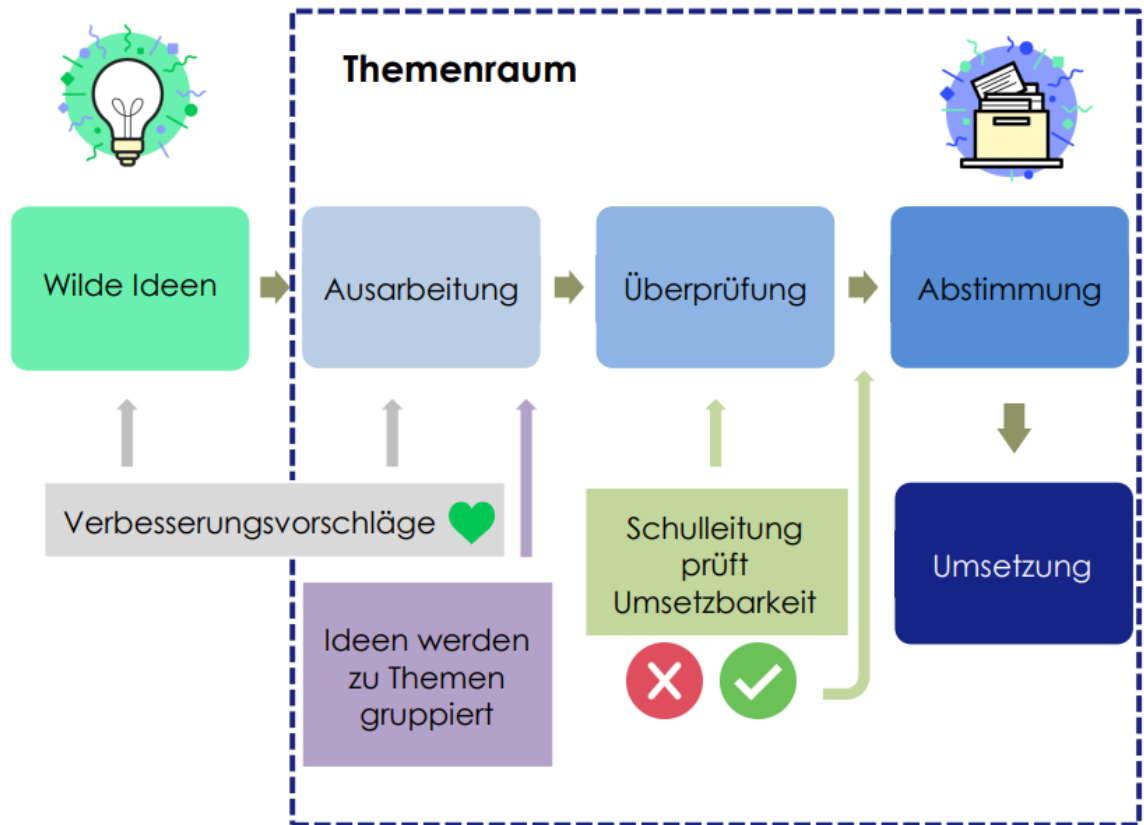
Prüfungsteam

Das Prüfungsteam kann aus dem Vorstand / Geschäftsführung bestehen. Das Team prüft Ideen auf Umsetzbarkeit im Sinne des AULA-Vertrags. Auch das Team kann Ideen einstellen.

Administratoren

Sie können Accounts und Themenräume anlegen. Im Themenraum durchläuft jede Idee verschiedene Phasen. Aus einer kleinen Idee kann somit ein richtiger Projektplan entstehen.

Sie bestimmen Länge der Ausarbeitungs- und Abstimmungsphasen. In der Abstimmungsphase wird über einen festen Zeitraum abgestimmt. Man kann für sich selber abstimmen oder seine Stimme an jemand anderen übertragen.



Gastzugänge

Zugänge, die kein Stimm- oder Schreibrecht haben, aber Lesezugang zu bestimmten Räumen bekommen. Das steigert die Akzeptanz der Plattform und erleichtert einen niederschweligen Einstieg für Neulinge.

Vertrag

Im Normalfall handelt es sich bei diesem Vertrag um eine freiwillige Selbstverpflichtung des Vorstandes / Geschäftsführung, durch AULA beschlossene Ideen mitzutragen.

Es handelt sich nicht um einen Vertrag im juristischen Sinne.

Inhalte des Vertrags:

Für wen gilt der Vertrag und von wem wird er durchgesetzt.

Die Gültigkeit des Vertrags muss festgelegt werden. In der Regel wird ein Jahr mit Option auf Verlängerung vereinbart.

Der Vertrag ist in allen Bereichen gültig, auf die das Prüfungsteam Einfluss nehmen kann.

Im Vertrag werden z.B. Grenzen vereinbart. Dazu zählt z.B., dass keine Ideen eingepflegt werden, die gegen geltende Gesetze verstoßen.

Hingegen wird ein Mitspracherecht bei der Gestaltung und bei Regeln gegeben.

Welche Kosten entstehen durch AULA?

Je nach Art der Einführung und der Verwaltung entstehen unterschiedliche Kosten für die Umsetzung und/oder Unterhaltung von AULA.

Bei der eigenständigen Einführung stehen Software und didaktisches Begleitmaterial als offene Bildungsressourcen kostenlos zur Verfügung.

Mit Hilfe der zur Verfügung stehenden Leitfäden, kann AULA selbständig installiert werden. Falls die Software nicht selbst gehostet wird, bietet AULA Hosting an.

Hosting bedeutet, dass AULA die Instanzen installiert, die Server wartet und pflegt und auf Datenschutz achtet. Das kostet pro Instanz monatlich 10,- Euro.

Auch wenn AULA selbständig und kostenlos umgesetzt werden kann, ist Hilfestellung von außen zu empfehlen. Dazu bietet AULA Multiplikatoren- Schulungen an.

Die Ausbildung umfasst Präsenz- oder Online-Workshops in denen die Grundlagen vermittelt werden und Konzepte erarbeitet werden.

Für Administratoren gibt es einen Workshop zum technischen Umgang mit AULA.

Die Ausbildung beinhaltet die Betreuung in den Arbeitsphasen zwischen den Workshops, die Einrichtung der Infrastruktur und Hosting, einen Zeitraum für Softwaresupport und das gesamte Material und die Software.

Je nach Format kostet die Ausbildung zwischen 2.500 und 4.000 Euro.

Ablauf des Projekts

Die Einführung dauert zwischen ein paar Monaten bis zu einem Jahr.

Vor der Einführung sollte eine Bedarfsanalyse durchgeführt werden.

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.

1. Halbjahr
 - Vorstellung von AULA
 - Entscheidung über Einführung von AULA
 - Bildung von Projektgruppen
 - Bedarfsanalyse
 - Vertrag wird erarbeitet
2. Halbjahr
 - Moderatorenausbildung
 - Vorstand segnet Vertrag ab

BEDARFSANALYSE

Vor der Einführung von aula sollte eine Analyse der bereits etablierten Beteiligungsformen, der Ressourcen und der Vorstellungen von und Wünsche für eine weitere Form von Beteiligung durchgeführt werden. In der Grafik ist eine Übersicht der Fragen und der möglichen Methoden zu ihrer Ermittlung vorgestellt.

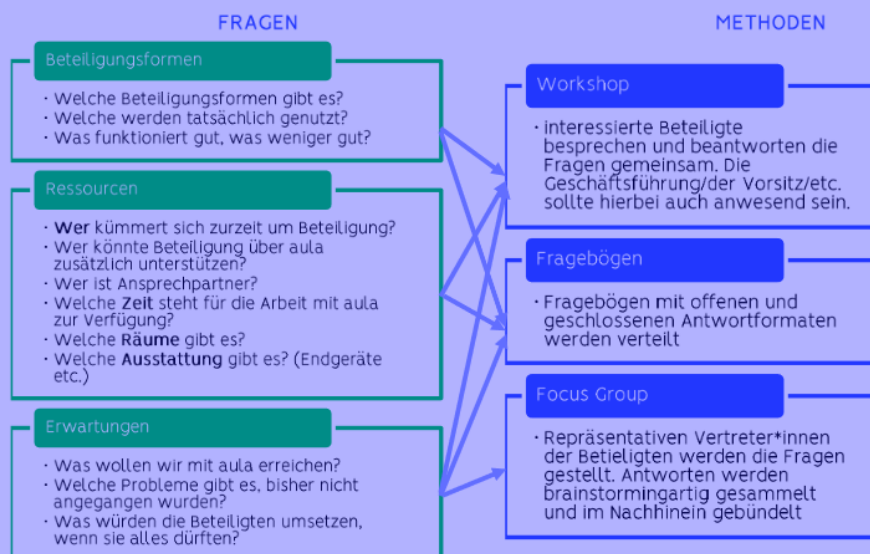


Abbildung 8: Inhalte und Methoden der Bedarfsanalyse

Umgang mit Problemen

- Bei absurden einstellen von Ideen, sollte man den Nutzern klarmachen, dass sie ernster genommen werden, je gewissenhafter ihre Vorschläge sind
- Bei diskriminierenden oder rassistischen Inhalten sollte die Gelegenheit genutzt werden, um über das Thema offen zu sprechen. Das „Sichtbarmachen“ dient als Chance.
- Falls es eine niedrige Beteiligung zu Ideen und Themen gibt, sollte man die Nutzer motivieren oder es als Teil von Freiheit ansehen, sich nicht zu äußern

Netiquette für AULA

Eine Netiquette soll helfen, im Internet die richtigen Umgangsformen zu finden.

Dabei geht es um höfliche und wertschätzende Kommunikation.

1. Rassismus, Diskriminierung, Mobbing, Beleidigungen und Schimpfwörter sind tabu
2. Überlege **vorher genau**, was du auf AULA veröffentlichen möchtest! Achte auf Verständlichkeit.
3. Benutze Nicknames und erwähne keine Benutzer mit ihrem richtigen Namen
4. Drücke dich möglichst eindeutig aus, um Missverständnisse zu vermeiden.
5. Setze Ironie oder Sarkasmus **sehr vorsichtig** ein
6. Verwende möglichst wenig Abkürzungen im Text
7. Suche den persönlichen Kontakt zu Nutzern, über die du dich geärgert hast
8. Kennzeichne Zitate und benenne den Urheber
9. Nutze nur Bilder, für die du Nutzungsrechte hast

aula-Vertrag

Beispielvertrag

1. Der rechtliche Rahmen des Vertrags

Die **Schulkonferenz** verpflichtet sich freiwillig die Ergebnisse der Mitbestimmung der Schülerschaft über das aula-System mit zu tragen und durch die ihr gewährten Kompetenzen zu unterstützen. Die **freiwillige Selbstverpflichtung** ist rechtlich nicht bindend. Als Ergebnis der Mitbestimmung der Schülerschaft über aula ist jede Idee zu werten, die als „**angenommen**“ gilt gemäß Punkt 2 dieses Vertrags.

Die **SchülerInnenvertretung** ist weiterhin in vollem Umfang aktiv für die Mitbestimmung der Schülerschaft verantwortlich. Als zusätzlicher Verantwortungsbereich kommen die Durchsetzung des aula-Vertrags und die Unterstützung der Schülerschaft bei ihrer Mitbestimmung durch aula hinzu.

2. Angenommene Ideen

Eine Idee gilt als angenommen, wenn die folgenden vier Punkte gemeinsam gelten:

- a. Die Schulleitung hat sie für „**durchführbar**“ erklärt
- b. Die Idee wurde positiv **abgestimmt**, das heißt:
 - i. Mehr als die Hälfte aller beteiligten SchülerInnen haben ihre Stimme abgegeben
 - ii. Es gab mehr Dafür- als Dagegen-Stimmen
- c. Die Idee ist **nicht konkurrierend** zu einer anderen Idee desselben Themas mit mehr positiven Stimmen
- d. Die Idee wurde von einem/r ModeratorIn mit einer **Medaille** markiert

3. Grenzen der Mitbestimmung

- a. Alle Ideen haben sich grundsätzlich an **geltendes Recht** zu halten.
- b. Die Grenzen und Freiheiten der Mitbestimmung unterliegen dem **Schulgesetz** und der **Schulordnung**.
- c. Es werden keine Entscheidungen getroffen, die getroffenen Vereinbarungen mit dem **Schulträger** oder anderen Institutionen zuwiderlaufen.
- d. Über die aula-Plattform werden keine Ideen entschieden, die **persönlichen Bezug** zu jemandem haben. Alle Konflikte und Angelegenheiten einzelner SchülerInnen oder LehrerInnen müssen wie gehabt mit Hilfe der SchülerInnenvertretung außerhalb der Plattform gelöst werden.
- e. Die Personalpolitik der Schule ist nur insoweit Gegenstand der Beteiligung der Schülerschaft durch aula, als sie andere Regelungen nicht verletzt.

- f. **Schulzeiten** dürfen nicht so verkürzt werden, dass sie die Schul- oder Aufsichtspflicht verletzen.
- g. Sofern nicht extra Gelder von der Schulleitung freigegeben wurden, müssen Ideen **kostenneutral** sein. Eventuell entstehende Kosten sind durch einen eigenständigen, realistischen Finanzierungsplan in der Idee zu decken.

4. Möglichkeiten der Mitbestimmung

Durch das aula-System können SchülerInnen Ideen zu verschiedenen Aspekten des schulischen und außerschulischen Lebens entwickeln, über die die Schulkonferenz Entscheidungsgewalt hat. Die folgende Liste orientiert sich am Thüringer Schulgesetz (§38 ThürSchulG). Sie ist keine vollständige Aufzählung aller **Handlungsspielräume**.

- a. Maßnahmen der Schulwegsicherung, der SchülerInnenbeförderung und der Unfallverhütung in Schulen,
- b. Kooperation der Schule mit den öffentlichen und freien Trägern der Kinder- und Jugendhilfe,
- c. Baumaßnahmen im Bereich der Schule,
- d. Erlass von Verhaltensregeln für den geordneten Ablauf des äußeren Schulbetriebs (Hausordnung),
- e. Verwendung der den Schulen zur freien Verfügung zugewiesenen Haushaltsmittel,
- f. Pausenordnung,
- g. Pausenverpflegung unter Berücksichtigung der Grundsätze einer gesunden Ernährung,
- h. das Aufstellen von Getränke- und Speiseautomaten,
- i. das außerunterrichtliche Angebot der Schule im Rahmen der an der Schule gegebenen personellen und sächlichen Voraussetzungen,
- j. die Zusammenarbeit mit außerschulischen Einrichtungen und Institutionen im Rahmen von Projekten zur Öffnung von Schule gegenüber ihrem sozialen Umfeld und unter Berücksichtigung der gegebenen sächlichen Voraussetzungen,
- k. die Durchführung besonderer Schulveranstaltungen,
- l. die Gründung und Ausgestaltung von Schulpartnerschaften,
- m. schulinterne Grundsätze für Wandertage sowie Klassen- und Kursfahrten,
- n. die Grundsätze für die Betätigung von SchülerInnengruppen in der Schule,
- o. weitere Angelegenheiten, die innerhalb der Kompetenzen der Schulkonferenz oder der SchülerInnenvertretung liegen

Weitere Möglichkeiten der Beteiligung sind:

- p. Einigung auf außerschulische Aktivitäten wie die Teilnahme an Demonstrationen, freiwilligen Einsatz in der Kommune oder die Beteiligung an Wohltätigkeitsprojekten

- q. Regeln in Klassen
- r. Einforderung von Transparenz von LehrerInnen, was die Gestaltung von Regeln oder Lehrplänen betrifft
- s. Planung konkreter Klassenfahrten oder Schulfeste
- t. Fragen der Ausstattung von Räumen oder Schule
- u. Änderungen im aula-Prozess an sich
- v. Mitgestaltung des Schulkonzepts, mit Ausnahme der Grundelemente
- w. Aula bietet die Möglichkeit, offizielle Dokumente aus der Schülervertretung im gesamten Schulraum zu diskutieren
- x. Entscheidungen der Schulkonferenz, die an aula zur Abstimmung freigegeben werden.

5. Überprüfung von Ideen

Die **Schulleitung** prüft Ideen auf ihre Durchführbarkeit. Wenn eine Idee mit dem Rahmen dieses Vertrags und mit geltendem Recht vereinbar ist, muss die Schulleitung sie zur Abstimmung freigeben. Wenn eine Idee gegen einen der Punkte aus dem Vertrag oder gegen geltendes Recht verstößt oder aus anderen Gründen nicht durchführbar ist, wird sie von der Schulleitung als nicht durchführbar abgelehnt. Die Schulleitung ist in diesem Fall verpflichtet, eine **Begründung** anzugeben. Diese Prüfung darf die Schulleitung delegieren.

6. Nutzung der aula-Plattform

- a. ModeratorInnen achten auf die **Einhaltung der Regeln** auf der Plattform. Sie löschen anstößige Inhalte. Bei dreifachem Verstoß gegen die Regeln der Plattformnutzung wird die Person von der Beteiligung über die Plattform ausgeschlossen und der Account wird für 6 Monate gesperrt. Um einen Verstoß festzustellen, müssen mindestens drei ModeratorInnen dies bestätigen. Nach dem zweiten Verstoß muss eine Ermahnung an die Person ausgesprochen werden.
- b. Auf der Plattform werden keine **Beleidigungen, diskriminierenden Beiträge** oder **anderweitig anstößige Inhalte** geschrieben.
- c. Auf der Plattform werden **keine persönlichen Konflikte** ausgetragen und keine Personen diskutiert.
- d. Auf der Plattform werden **keine vollständigen Namen** von SchülerInnen geschrieben. Benutzernamen (wie maxmus) oder Abkürzungen des Nachnamens, wie beispielsweise Max M., sind zulässig. LehrerInnen dürfen mit Nachnamen bezeichnet werden.
- e. Bei der Wahl des **Profilbildes** ist darauf zu achten, dass die Rechte für die Bildnutzung gegeben sind. Es sollten darum Bilder mit offenen Lizenzen oder eigene Bilder verwendet werden. Anstößige, beleidigende oder pornografische Inhalte sind verboten.
- f. **Verbesserungsvorschläge** müssen konstruktiv formuliert sein. Sie dürfen nicht einfach nur eine Abwertung der Idee enthalten, ohne Gründe zu nennen.

