



Schule gemeinsam gestalten

Inhalt

Vom wem ist das Projekt?	1
Für wen ist das Projekt?.....	2
Was ist das konkrete Ziel?.....	2
Warum Liquid Democracy?.....	2
Wie wird Mitbestimmung gewährleistet?	3
Voraussetzung an den Schulen.....	3
Wie funktioniert die Mitbestimmung?	5
Anmeldung.....	5
1. „Wilde Idee“-Phase.....	6
2. Ausarbeitungsphase	7
3. Prüfungsphase	7
4. Abstimmungsphase	8
Delegationen	8
Andere Funktionen der Software	10
Wie sieht das didaktische Konzept dazu aus?	10
Wie ist der zeitliche Ablauf des Projekts?	12
Wie wird das Projekt medial begleitet?	12
Was geschieht nach Projektabschluss?	13

Vom wem ist das Projekt?

„aula – Schule gemeinsam gestalten“ ist ein Projekt von politik-digital e.V. unter Leitung von Marina Weisband, mit freundlicher Unterstützung der Bundeszentrale für politische Bildung.

Für wen ist das Projekt?

„aula“ richtet sich primär an SchülerInnen ab der Jahrgangsstufe 5, bis zum Ende ihrer Schullaufbahn. Es möchte ihnen ermöglichen, ihr schulisches Umfeld aktiv zu gestalten und Demokratie zu leben.

Was ist das konkrete Ziel?

Schule hat die Aufgabe, Schüler und SchülerInnen zu befähigen, als mündige Bürger am demokratischen Prozess teilhaben zu lassen, eigene Entscheidungen überlegt zu treffen und Verantwortung für ihr Handeln zu übernehmen. Oft fehlt es aber im engen Unterrichtsplan an Gelegenheiten, wo SchülerInnen sich praktisch darin ausprobieren können. Dabei eignet sich die Schule ganz hervorragend als Bereich, in dem Räume, Zeiten und Regeln demokratisch mitgestaltet werden können, denn diese Dinge betreffen die SchülerInnen direkt in ihrem Leben und bleiben in übersichtlichem, direkt greifbarem Umfang. Ziel ist, sie zu animieren, aus einer passiven, konsumierenden Haltung heraus zu kommen und sich selbst als gestaltenden Akteur seiner eigenen Umgebung zu verstehen.

Das Projekt „aula – Schule gemeinsam gestalten“ möchte es SchülerInnen der weiterführenden Schulen ermöglichen, in einem festen, vorher vereinbarten Rahmen eigene Ideen für Gestaltung zu entwickeln, Mehrheiten dafür zu finden und die Umsetzung zu beschließen. Dabei werden sie im Laufe eines Jahres didaktisch begleitet, um den Prozess zu reflektieren und die Verbindung zwischen Alltagsentscheidungen und demokratischer Verantwortung zu entdecken.

Die Schülerbeteiligung erfolgt dabei auf Grundlage der Liquid Democracy. Das fördert in Jugendlichen nicht nur eine Reflektion über eigene Wünsche, sondern auch über eigene Kompetenzen und deren Grenzen, sowie über die Kompetenzen anderer.

Warum Liquid Democracy?

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

Das Prinzip wird internetgestützt umgesetzt, wie beispielsweise durch die Open-Source-Softwares LiquidFeedback oder Adhocracy. („aula“ benutzt eine speziell entwickelte Software von Liquid Democracy e.V.). Das Konzept der Liquid Democracy wird auf mehreren Ebenen in der Politik bereits praktisch umgesetzt, beispielsweise in der Kommunalverwaltung (siehe <https://www.liquid-friesland.de>).

Aber auch außerhalb der Politik ist der Einsatz von Liquid Democracy denkbar. Überall dort, wo viele Menschen nicht nur gemeinsame Entscheidungen treffen

wollen, sondern auch neue Ideen entwickeln und umsetzen. Überall, wo Kompetenzen verschieden verteilt sind, ist die Stimmdelegation ein nützliches Werkzeug. Beispiele dafür sind Firmen, Nichtregierungsorganisationen, Studierendenparlamente, Gewerkschaften, Jugendzentren und eben auch Schulen. Dass die Erziehung zur Demokratie nicht nur durch theoretischen Unterricht, sondern auch durch die praktische Beteiligung von SchülerInnen an den schulischen Entscheidungsprozessen stattfinden muss, ist der Grundgedanke dieses Projekts.

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

Wie wird Mitbestimmung gewährleistet?

Der Versuch, das Projekt an eine Schule zu bringen, soll möglichst über die Schülervertretung organisiert werden. Wenn die Schülervertretung die Schulkonferenz davon überzeugt, ein Jahr lang die gesamte Schule in das Mitbestimmungsprojekt einzubeziehen, werden Lehrer, Schulleitung und einige SchülerInnen in der Software und den didaktischen Zielen von „aula“ geschult.

Mit der gesamten Schulkonferenz wird dann ein offizieller (materiell greifbarer) Vertrag aufgesetzt, der den Umfang und die Grenzen der Beteiligung per „aula“ festschreibt. Hier werden beispielsweise Beschränkungen festgehalten wie die Unantastbarkeit der Personalpolitik der Schule oder das Verbot von Beleidigungen im System. Der Vertrag wird von Schülervertretung, Schulleitung und allen beteiligten Gruppen unterzeichnet. Bei der Gestaltung dieses Vertrags hilft politik-digital e.V. unter anderem mit einer Beratung durch Juristen, was den Umfang der Schülerbeteiligung im jeweiligen Bundesland betrifft.

Die Schulkonferenz verpflichtet sich vorab, Entscheidungen, die SchülerInnen über das „aula“-System treffen, zu legitimieren. (Die Umsetzung sollte nach Möglichkeit durch die SchülerInnen selbst passieren.)

Voraussetzung an den Schulen

Für den Zugang zur aula-Software braucht man nur einen Browser (auf einem PC oder einem mobilen Gerät), sodass keine Installation an einer Schule erfolgen muss. Dennoch sollte eine Pilotschule über ausreichend Computer verfügen, damit

zumindest eine Schulklasse gleichzeitig daran sitzen kann, um eine Schulung im Umgang mit der Software zu erhalten.

Eine weitere Voraussetzung ist Zeit. Etwa zwei Doppelstunden werden pro Klasse zur Einführung gebraucht, danach eine Stunde im Monat für ein Follow-Up, in dem unter anderem besprochen wird, wie das Projekt läuft. Mindestens die Hälfte dieser Stunden wird von politik-digital e.V. geleitet. LehrerInnen können anhand eines ausführlichen Manuals zur didaktischen Begleitung aber auch selbst Stunden leiten.

Optimal ist eine wöchentliche Stunde, während der die SchülerInnen jeder Klasse Zeit bekommen, um Ideen zu besprechen, in Themen zu sortieren, Wahlkampf zu machen und sich gedanklich Zeit für die Gestaltung ihrer Schule zu nehmen. Dies kann im Unterricht passieren, kann aber auch Teil außerunterrichtlicher Aktivitäten sein. Ziel ist, das Projekt hauptsächlich offline im realen Schulraum zu etablieren und die Software parallel dazu als eine Dokumentation und Abstimmungsplattform zu nutzen. Wir gehen davon aus, dass nur in der lebendigen Diskussion sinnvolle Kompromisse gefunden und die Tragkraft von Entscheidungen verstanden werden können.

Wie funktioniert die Mitbestimmung?

Im Folgenden wird die Funktionalität der Software von „aula“ erklärt, die den strukturellen Rahmen der Ideenfindung liefert. Während die Software nicht im Mittelpunkt der Didaktik steht, lässt sich der Prozess der Meinungsfindung an ihr am besten nachvollziehen.

Anmeldung

Für alle SchülerInnen sind Accounts aus einer Datenbank vorangelegt. Der Benutzername ergibt sich dabei automatisch aus den ersten vier Buchstaben des Vor- und den ersten vier Buchstaben des Nachnamens. So können SchülerInnen einander erkennen, erzeugen aber keine mit ihren realen Namen verbundenen Daten. Passwörter werden generiert und den SchülerInnen bei der Einführung persönlich in verschlossenen Umschlägen ausgehändigt. Der erste Login passiert im Rahmen der Einführungsstunde, also wenn alle SchülerInnen einer Klasse gemeinsam im Computerraum sind. Beim ersten Login werden sie aufgefordert, sich ein neues Passwort auszudenken. Dabei werden auch die Prinzipien von Passwortsicherheit erklärt. Sie bekommen die Möglichkeit, eine E-Mail-Adresse anzugeben, dies ist jedoch keine Notwendigkeit.

Optional:

Nach dem ersten Login werden SchülerInnen aufgefordert, ihre klassenweite Stimme an eine/n MitschülerIn zu delegieren. In der Liste taucht auch ihr eigener Name auf, wodurch sie die Stimme selbst nutzen können. Sinn dessen ist das Vertrautmachen mit Delegationen und dem Moment der Selbstermächtigung, wenn man sich selbst sein Vertrauen ausspricht. Das Konzept geht also von einer repräsentativen Demokratie aus und führt dann hin zu mehr Selbstständigkeit.

Nach dem Login zeigt die Software eine Ideenübersicht mit allen aktuellen **Ideen**, ihren Titeln und ihrem Status. Sie sind filterbar nach Status, Geltungsbereich und Kategorie und durchsuchbar nach Titel, Inhalt und Autor.

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



1. „Wilde Idee“-Phase

Alle SchülerInnen 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 aus formuliert werden. Sie können für verschiedene **Bereiche** gelten, nämlich **klassenweit** oder **schulweit**. Wilde Ideen können von anderen SchülerInnen **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 👍 (Daumen hoch) 👎 (Daumen runter) von allen SchülerInnen bewertet werden. Dadurch sieht der/die AutorIn 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 **„auf den Tisch gelegt“** werden muss. Dies geschieht durch einen einfachen Klick. Um in die nächste Phase zu kommen, muss eine Wilde Idee von (beispielsweise) mindestens 10% aller (ggf. delegierten) Stimmen „auf den Tisch gelegt“ werden.

2. Ausarbeitungsphase

Eine Idee, die auf den Tisch gelegt wurde, landet in der Ausarbeitungsphase. Dort wird durch einen **Moderator** ein **Thema** für sie erstellt. **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“). Ist ein Thema erstellt, können dem Thema auch andere, verwandte Ideen hinzugefügt werden. 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 SchülerInnen in dieser Phase über ihre Ideen austauschen und sich bei Wunsch zusammen tun. Die Phase ist zeitlich auf zwei Wochen begrenzt, wobei diese Dauer vom Administrator modifizierbar ist.

ModeratorInnen können auch ohne eine vorhandene Idee ein neues Thema eröffnen und Ideen dafür sammeln. Darüber können demokratische Prozesse auch von oben angestoßen werden. Dies ist beispielsweise nützlich, wenn Entscheidungen über das Curriculum oder über gespendetes Geld getroffen werden können.

3. Prüfungsphase

Nach Ablauf der Ausarbeitungsphase (ein Zeitpunkt, der für jedes Thema individuell ist) wird ein Thema mit all seinen Ideen in ihrem letzten Zustand eingefroren und kommt zur Prüfung durch 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 SchülerInnen zurück zu melden.

Nutzen dieser Prüfungsphase ist, dass SchülerInnen keine sinnlosen Abstimmungen durchführen, die am Ende nicht umgesetzt werden können oder von der Schulleitung gestoppt werden. Diese Phase ist vom Administrator an jeder Schule einzeln deaktivierbar.

4. Abstimmungsphase


Zur Abstimmung stehen am Ende einzelne Ideen, die zu **Themen** gebündelt sind. Man kann für oder gegen eine Idee stimmen. Eine Idee gilt als angenommen, wenn sie mindestens eine gesamte Anzahl positiver Stimmen sammelt (festzulegen durch den Administrator; beispielsweise 5 bei klassenweiten Abstimmungen). In einem Thema können alle Ideen gleichzeitig angenommen werden. Sind zwei Ideen nicht mit einander vereinbar, wird nur jene umgesetzt, die mehr Stimmen hat.

Jedes Thema ist für einen festen Zeitraum in der Abstimmungsphase (z.B. 2 Wochen). Im Laufe dieser Zeit können Stimmen gesetzt oder zurück genommen werden, oder anders verteilt werden. Delegationen können sich ändern. Gewertet wird der Stand der Abstimmung am Ende.

5. Umsetzung

Alle Ideen, die in der Abstimmung das Quorum erreicht haben und nicht einer nicht vereinbaren Idee unterlegen sind, werden umgesetzt. Hauptumsetzungsverantwortlich sind dabei die Autoren der Idee. Sie können sich bei den Klassensprechern, der Schülervertretung oder den LehrerInnen Hilfe dabei suchen. Die Umsetzung sollte möglichst protokolliert werden.

Delegationen

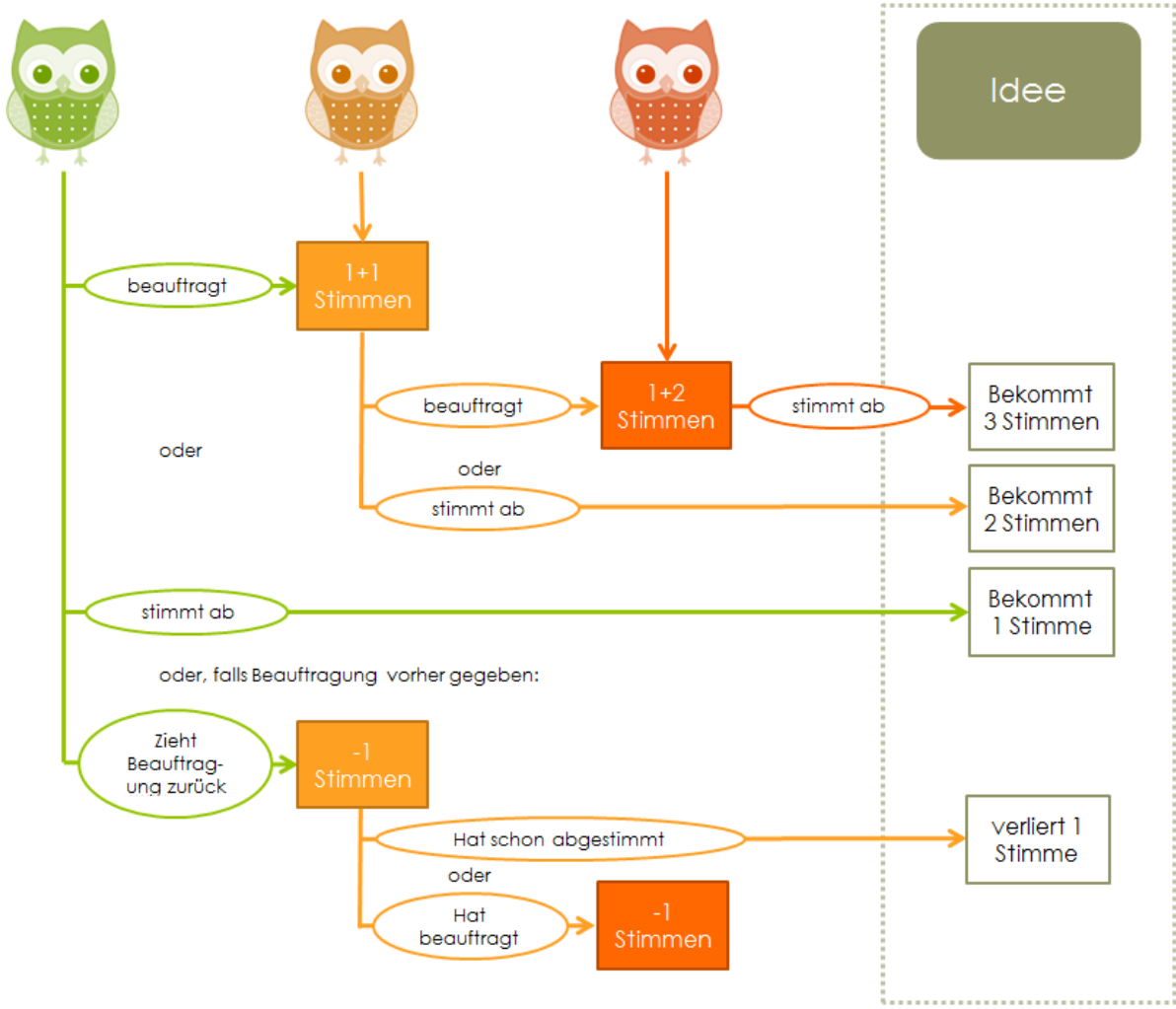
SchülerInnen wird die Delegation als „meine Stimme übertragen“ vermittelt. Symbolisiert wird die Stimme durch zwei verschiedene Megaphone  (eine Stimme ist klassenweit und eine ist schulweit). SchülerInnen können ihre zwei Stimmen nach Belieben an Klassenkameraden oder Schulkameraden übertragen. Diese werden jeweils in einer durchsuchbaren Liste mit ihrer Kennung angezeigt.

Sollten in einer klassenweiten Abstimmung beide Personen abstimmen, an die ich meine zwei Stimmen übertragen habe, überschreibt die Klassenstimme stets die Schulstimme. Sollte ich mich spontan entscheiden, meine Stimme für diese konkrete Abstimmung doch selbst zu nutzen, überschreibt das die übertragenen Stimmen für diese konkrete Abstimmung. Sie bleiben für zukünftige Abstimmungen aber weiter übertragen.

Man kann eine Übertragung jederzeit zurück nehmen oder neu übertragen. Man kann eine Stimme, die man übertragen bekommen hat, weiter übertragen.

Die Stimmübertragungen beeinflussen die Abstimmung, aber auch die Zählung der Stimmen für „auf den Tisch bringen“.

Im Folgenden ist eine Grafik möglicher Stimmübertragungen dargestellt, wobei jede Eule für ein Schulkind steht.



Andere Funktionen der Software

Man kann Ideen favorisieren, dann wird man über weitere Entwicklungen einer Idee **benachrichtigt** (beispielsweise das Erreichen eines neuen Status, neue Verbesserungsvorschläge, Änderungen des Textes, etc.). Eigenen Ideen folgt man automatisch, kann dies aber jederzeit deaktivieren. Benachrichtigungen bekommt man auch, wenn man seine Stimme übertragen hat und der Empfänger mit dieser Stimme abstimmt (so kann man selbst abstimmen, sollte man mit der Entscheidung seines Delegierten nicht zufrieden sein).

SchülerInnen haben eine **Benutzerseite**, auf der ihr Name, ihr Avatar und ihre Klasse zu sehen sind. Außerdem werden dort die ein- und ausgehenden Stimmen angezeigt, sowie von diesem Benutzer erstellte Ideen. Die Benutzerseite dient dem eingeloggten Benutzer gleichzeitig zum Ändern der E-Mail-Adresse und des Passworts.

In einem einzelnen Menüpunkt kann man für seine Klasse oder Stufe das **Netzwerk der Delegationen** ansehen. Dies dient pädagogischen Zwecken, um die Wirkungsweise von Liquid Democracy zu veranschaulichen.

Von allen Handlungen im System wird ein automatisches **Protokoll** angelegt, das sowohl von Maschinen, als auch von Menschen gelesen werden kann. Alle Aktionen werden darin in einfachen deutschen Hauptsätzen aufgelistet. Das Protokoll ist nach Benutzer, Aktion, Objekt, Klasse, und Stufe filterbar, sowie nach eigenen Handlungen. Dies gewährleistet eine hohe Transparenz und Nachvollziehbarkeit, sowie Schutz vor Manipulation. Im Protokoll werden zwar Zeitstempel gespeichert, werden den SchülerInnen und LehrerInnen aber nicht angezeigt. Ziel ist, dass SchülerInnen immer am System arbeiten können, ohne sich überwacht zu fühlen. Das System kann die Zeiten auslesen, um Vorgänge rekonstruieren zu können.

Es gibt **Moderationsrollen**, die LehrerInnen, bestimmten SchülerInnen oder MitarbeiterInnen des Projekts zugewiesen werden können. ModeratorInnen können problematische Inhalte (die von allen gemeldet werden können) sofort löschen. Dies ist im Vertrag mit den SchülerInnen vorher auch festgehalten (so werden Beleidigungen umgehend gelöscht). Außerdem können nur ModeratorInnen Ideen zu **Themen** zusammenfassen.

In den Ferien oder während Prüfungsphasen kann das gesamte System auf Wunsch vom Administrator eingefroren werden. Das erlaubt eine Gerechtigkeit zwischen den einzelnen Ideen, deren zeitlich festgelegte Phasen (Ausarbeitungs- und Abstimmungsphase) alle gleich lang sind.

Wie sieht das didaktische Konzept dazu aus?

Die didaktische Begleitung von „aula“ besteht aus Vorträgen, Übungen und gemeinsamen Besprechungen. Hier wird besonders viel Wert auf die Übertragbarkeit der Inhalte in die eigene Lebenswelt über die Schule hinaus gelegt. Außerdem ist ein zentrales Anliegen von „aula“, den SchülerInnen eine gestalterische Rolle in der

eigenen Gesellschaft zu vermitteln. Dabei werden Entscheidungen und die damit verbundene Verantwortung thematisiert, sowie das Aushandeln von Kompromissen. Das Projekt soll am Ende Einblick in die tatsächliche Realität demokratischer Entscheidungsfindung geben.

- Stunden 1+2** (Finden in den ersten Schulwochen statt)
- Das Projekt wird in jeder Klasse vorgestellt.
- Der Ausgangspunkt ist dabei die UN-Kinderrechtskonvention, die Berücksichtigung der Meinung von Kindern bei deren Angelegenheiten vorschreibt.
 - Die Wichtigkeit von Mitgestaltung der eigenen Umwelt wird erklärt.
 - Die Modelle der repräsentativen und direkten Demokratie werden kurz vorgestellt.
 - Liquid Democracy wird vorgestellt und mit einer Beispielabstimmung mit physischen Tokens veranschaulicht.
 - Der Umfang und die Absicht des Projekts werden erklärt.
 - Eine Unterzeichnung des Vertrags findet in jeder Klasse statt

- Stunden 3+4** (Finden in den ersten Schulwochen statt)
- Der Umgang mit dem aula-System wird gelehrt.
- Jede Klasse geht einmal in den Computerraum, wo jedes Kind einen Computer benutzt. Die Nutzerkennungen und Passwörter werden verteilt
 - Das Passwort wird geändert, Regeln zum allgemeinen Umgang mit Accounts und Passwörtern werden erklärt.
 - **Nach dem Anlegen ihres Profils werden SchülerInnen gebeten, ihre Stimme an einen Klassenkameraden zu übertragen, wobei die Übertragung auf sich selbst möglich ist). Die resultierende Delegationsübersicht wird gezeigt.**
 - Die Ideenübersicht wird vorgestellt. Eine Beispielidee wird erstellt. An ihr werden Verbesserungsvorschläge erläutert. Sie wird auf den Tisch gelegt.
 - SchülerInnen werden angeregt, selbst Ideen zu erstellen, was sie an der Schule verändern wollen. Die Funktionen der Software werden dabei gemeinsam erkundet.

- Stunde 5** (2 Wochen nach Anfang des Projekts)
- Nach dem Abschluss der Ausarbeitungsphase der Probeidee wird eine gemeinsame Abstimmung über die Probeidee durchgeführt. Daran wird das Abstimmungskonzept erklärt. Hier wird SchülerInnen auch vermittelt, wie sie selbst hauptverantwortlich an der Umsetzung ihrer Ideen wirken können

- Monatliche Stunde**
- Der Stand des Projekts wird überprüft, Probleme werden besprochen
- Interessante Ideen werden besprochen
 - Brainstorming über sinnvolle neue Ideen
 - Auf der Metaebene werden Konzepte von Entscheidungen, Verantwortung und Kompromissen besprochen. Konkrete Beispiele aus dem Projekt werden dafür herangezogen.

Wie ist der zeitliche Ablauf des Projekts?

- Herbst 2015**
- Suche nach Pilotschulen
 - Ausarbeitung von didaktischem Begleitmaterial
 - Ausarbeitung der Software
- Winter 2015/2016**
- Fertigstellung der Software
- Frühling 2016**
- Schulung der LehrerInnen an den Pilotschulen, Diskussion über den Vertrag mit der Schülerversammlung
 - Bekanntmachen des Projekts in der breiteren Öffentlichkeit
- Sommer 2016**
- Einführung des Projekts an den Pilotschulen. Projektzeitraum: das gesamte Schuljahr.
 - Didaktische Begleitung durch politik-digital e.V. siehe „didaktisches Konzept“. Monatliche Stunden bis zum Ende des Schuljahrs.
- Sommer 2017**
- Eigene Evaluation des Projekts
 - Evaluation von Seite der Bundeszentrale für politische Bildung
- Herbst 2017**
- Verfassen eines ausführlichen Projektberichts, mediale Aufarbeitung des Gelernten
 - Eventuelle Verbesserungen am Ablauf, an der Software oder am didaktischen Leitfaden aufgrund der Erfahrungen

Wie wird das Projekt medial begleitet?

Bis zur Fertigstellung der Software und dem Start der Arbeit an den Pilotschulen wird das Projekt zunächst auf einer Projekt-Seite von politik-digital.de vorgestellt. Neben allgemeinen und einführenden Informationen zum Hintergrund und Ablauf des Projektes, wird hier auch der Beirat kurz dargestellt. Darüber hinaus findet sich dort ein Video-Interview mit Marina Weisband, in dem sie die wichtigsten W-Fragen des Projekts beantwortet.

Nach Aufnahme der Arbeit an den Pilotschulen soll das Projekt nach außen sichtbar und offen für Feedback und Anregungen gemacht werden. Im Zuge dessen wird eine eigene Website für das Projekt erstellt, auf der unter anderem die Einführung der Software an den Pilotschulen, die Arbeit des Beirats sowie aktuelle Fortschritte dokumentiert werden. Darüber hinaus wird es Raum für Feedback und Kommentare geben.

Um dem Projekt eine breitere Öffentlichkeit zu geben, wird eine Medienstrategie erarbeitet.

Im Rahmen dieser Darstellung des Vorhabens – und später der Ergebnisse – wollen wir einige Beiratsmitglieder bitten, eigene Vorschläge für eine mediale Präsentation zu machen.

Was geschieht nach Projektabschluss?

Am Ende der Projektphase im Herbst 2017 besteht „aula“ aus offenen und frei verfügbaren Materialien (OER) bestehend aus einer Software und einem Manual zur didaktischen Begleitung. Dies ermöglicht es Schulen, eigenständig und kostenlos das Projekt selbst durchzuführen und längerfristig zu etablieren. Politik-digital e.V. kann dabei Schulungen für Lehrpersonal und SchülerInnen anbieten, um eine fachgerechte Durchführung des Projekts zu gewährleisten.

Ihre einfache Bedienbarkeit und klare Strukturierung erlauben, die Software auch in anderen Bereichen als der Schule einzusetzen. So könnte man mit wenigen Modifikationen das System zur Entscheidungsfindung in Jugendzentren oder Sportclubs einsetzen, oder sogar bei Erwachsenen in Gewerkschaften und Unternehmen.

Das Ziel ist, eine demokratische Entscheidungsfindung überall zu erleichtern.