



---

## Schule gemeinsam gestalten

Kurzkonzept

- EIN PROJEKT VON -

politik-digital e.V.

- GEFÖRDERT DURCH -



- MIT UNTERSTÜTZUNG VON -



# Was ist **aula**?

aula besteht aus



aula ist ein Baustein zur **Beteiligung** an allen weiterführenden **Schulen**

Ein **Vertrag** mit der **Schulkonferenz** wird geschlossen. Die sagt zu, alle Ideen mitzutragen, die SchülerInnen per aula beschließen. Im Vertrag sind die **Grenzen** der Beteiligung festgelegt.



Ob eine Idee dem Vertrag entspricht und umsetzbar ist, wird vor der Abstimmung überprüft

SchülerInnen können



## aula hilft...



...**Kompetenzen** zu stärken, die wichtig in der Zukunft sind: **Kommunikation, Kollaboration, Kreativität** und **Kritisches Denken**



...die **Schule** zu verbessern und größere Akzeptanz für die Schulregeln zu schaffen



...**Demokratie** zu verstehen und **Fähigkeiten** zu erwerben, die wichtig sind für demokratische Partizipation



...reflektierten Umgang mit **digitalen Medien** zu lernen



...**Rassismus und Vorurteilen** vorzubeugen und **Sprachbarrieren** zu überbrücken



...sich selbst als **Gestalter** seiner Gesellschaft zu begreifen

## Was ist aula?

„aula – Schule gemeinsam gestalten“ ist ein Bildungsprojekt für zeitgemäße, digitale und politische Bildung. Es ist ein dauerhaftes Beteiligungskonzept, das alle Schülerinnen und Schüler einer weiterführenden Schule einschließt und ihnen mithilfe einer Online-Plattform und didaktischem Begleitmaterial ermöglicht, aktiv ihre eigene Schule (Regeln, Raumgestaltung, Unterrichtsthemen, Veranstaltungen etc.) mitzugestalten. Dabei befähigt aula junge Menschen durch aktive Demokratie-Praxis dazu, ihre eigene Umgebung zu verändern und Kompetenzen wie Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken zu erwerben.

## Wer ist beteiligt?

aula ist ein Projekt von politik-digital e.V. Es wurde entwickelt mit freundlicher Unterstützung der Bundeszentrale für politische Bildung und technisch umgesetzt mit Hilfe von Liquid Democracy e.V.

## Ziel des Projektes

aula möchte es Schülerinnen und Schülern der weiterführenden Schulen ermöglichen, in einem festen, vorher vereinbarten Rahmen eigene Ideen für die Gestaltung ihres Schulumfelds zu entwickeln, Mehrheiten dafür zu finden und die Umsetzung zu beschließen. Dabei werden sie didaktisch begleitet, um den Prozess zu reflektieren und die Verbindung zwischen Alltagsentscheidungen und demokratischer Verantwortung zu entdecken. Das fördert in Jugendlichen nicht nur eine Reflektion über eigene Wünsche, sondern auch über eigene Kompetenzen und deren Grenzen, sowie über die Kompetenzen anderer.

## Didaktischer Rahmen

Das Projekt fördert und trainiert verschiedene Kompetenzen wie Argumentation, Diskussion, Kompromissfindung, Minderheitenschutz und Antidiskriminierung, Umgang mit digitalen Medien, demokratische Überzeugungsarbeit etc., die sich unter anderem den sogenannten 21st century skills (Kollaboration, Kommunikation, Kritisches Denken und Kreativität) zuordnen lassen.

Im Rahmen der Konzeptionalisierung wurde darauf geachtet, dass jede Handlungskompetenz im System eine didaktische Begleitung erfährt. Durch die didaktische Begleitung im Rahmen der aula-Stunden können diese Kompetenzen zielgerichtet entwickelt werden. Zusätzlich zur Software werden den Schulen deshalb auch verschiedene Begleitmaterialien zur Verfügung gestellt.

## Didaktischer Leitfaden

- aula-Workshops und aula- Stunden (inklusive Plakate, aula-Box, Präsentationen, Video-Tutorials "How to aula" etc.)
- Unterrichtseinheiten (teilweise noch in Entwicklung): "Repräsentative, direkte und liquide Demokratie", "Inklusion und Antirassismus", "Medienkompetenz und Kommunikation auf Onlineplattformen", "Umgang mit Hatespeech und Cybermobbing"

## Technischer Leitfaden

- Installation und Funktionen der Software, Hinweise für Systemadministration, Benutzerrollen, Sichere Passwörter, Umgang mit Urheberrecht, Bild-Lizenzen etc.

## Zielgruppe

aula ist konzipiert für den Einsatz in allen weiterführenden Schulen in den Klassen 5-13. Zurzeit gibt es vier Pilotschulen, die mit ausführlicher Anleitung, Workshops und monatlichen Besuchen bis zum Sommer 2018 begleitet werden. Im Optimalfall wird das Projekt in den Schulalltag integriert und so die gesamte Schulgemeinschaft mit einbezogen. Es ist aber auch möglich aula von einem Teil der Schülerinnen und Schüler, stufenweise oder mit einzelnen Kursen zu nutzen. Eine Erweiterung ist jederzeit möglich.

## Kosten

Sowohl die Software als auch das didaktische Begleitmaterial werden nach Ende der Pilotphase als offene Bildungsressourcen zur Verfügung stehen. Die Finanzierung von nicht kostenlosen Ideen sollten sich Schülerinnen und Schüler als Teil des didaktischen Konzepts selbst organisieren. Um eine optimale Einführung von aula zu gewährleisten, entstehen Kosten für Technik (Einrichten, Hosting und Wartung der Plattformen) und Personal (Durchführung der Einführungs-Workshops, Unterstützung bei den ersten aula-Stunden, Reflexions-Workshops).

## Zeitaufwand

aula beansprucht regelmäßige Zeiten. Optimal ist eine Stunde pro Woche, während der die Schülerinnen und Schüler jeder Klasse Zeit bekommen, um Ideen zu besprechen, in Themen zu sortieren, "Wahlkampf" für sie 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. Optional lassen sich diese Stunden aber auch seltener, zum Beispiel einmal monatlich durchführen.

## Die beteiligten Akteurinnen und Akteure



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



**Moderatorinnen und Moderatoren:** Diese Gruppe besteht aus Lehrerinnen und Lehrern sowie jenen Schülerinnen und Schülern, die gern mehr Verantwortung und administrative Aufgaben übernehmen möchten. Moderatorinnen und Moderatoren 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. Sie haben ansonsten keine Rechte auf der Plattform.

## Der Vertrag

Am Anfang des Projekts an einer Schule muss eine verlässliche Basis geschaffen werden, die allen Beteiligten den Rahmen klar macht, in dem Ideen von Schülerinnen und Schülern sich bewegen können und was die Rechte und Pflichten jeder/s Einzelnen sind. Dies wird mit dem **aula-Vertrag** geregelt. Im Normalfall handelt es sich bei diesem Vertrag um eine freiwillige Selbstverpflichtung der Schulkonferenz, durch aula beschlossene Ideen mitzutragen.



## Das Verfahren



In der "Wilde Ideen Phase" können Ideen jederzeit in die Online-Plattform eingestellt werden. Sie müssen zu diesem Zeitpunkt noch nicht perfekt formuliert sein. Bei Erreichen einer gewissen Unterstützung durch andere Schülerinnen und Schüler kommen Ideen "auf den Tisch".

Sie werden zu Themen gruppiert und dann intensiv ausgearbeitet. Die Dauer der Ausarbeitungsphase kann jede Schule selbst festlegen, im Normalfall dauert sie ca. 3 Wochen. In dieser Zeit können online und offline Verbesserungsvorschläge zu den Ideen formuliert und favorisiert werden.

Vor der Abstimmung muss die Schulleitung die einzelnen Ideen auf ihre Umsetzbarkeit hin prüfen und zulassen. Auch die Abstimmungsphase dauert üblicherweise 3 Wochen, kann aber ebenfalls verkürzt oder verlängert werden.

Ideen, die eine Mehrheit gefunden haben, werden umgesetzt. Anschließend werden der Prozess und das Ergebnis im Rahmen der aula-Stunden oder im regulären Unterricht reflektiert. Die aula-Plattform protokolliert und strukturiert den ganzen Beteiligungsprozess von Anfang bis Ende.

# Kompetenzfelder von aula

## Demokratie

Dass Demokratie gelernt werden muss, ist lange bekannt. Der Ansatz von aula ist, Demokratie möglichst direkt dort erlebbar zu machen, wo Schülerinnen und Schüler einen großen Teil ihres Tages verbringen: In der Schule. Der Grundgedanke dabei ist, dass Organigramme und Klassensprecherwahlen nicht ausreichen, um ein tiefes Verständnis für demokratische Prozesse, Minderheitenschutz, Grundrechte und aktive Beteiligung zu gewährleisten. Manche dieser Dinge müssen in der Praxis erarbeitet werden. Auch Kompetenzen wie Argumentieren, Kompromissfindung, visionäres und kritisches Denken, Kollaboration und Kommunikation werden nicht beim Zusehen entwickelt, sondern beim Machen.

aula stellt Schülerinnen und Schülern eine Onlineplattform zur Verfügung, auf der sie eigene Ideen zur Gestaltung ihrer Schulräume, Hausordnung, Ausstattung, Veranstaltungen, Schulstunden und außerschulischen Aktivitäten stellen können. Die Grenzen und Möglichkeiten der Beteiligung sind in einem Vertrag festgehalten, der zwischen der Schülerschaft und der Schulkonferenz geschlossen wird. Die Schulkonferenz verpflichtet sich freiwillig, Ideen im Rahmen dieses Vertrags mitzutragen.

Alle Schülerinnen und Schüler haben ihren eigenen Account, sodass jede und jeder eigene Ideen einstellen kann. Sie werden über Verbesserungsvorschläge sowohl online als auch offline diskutiert und ausgearbeitet. Dabei können Gegenvorschläge und Kompromisse entstehen. Anschließend prüft die Schulleitung die Durchführbarkeit und danach können die Schülerinnen und Schüler final über die Ideen abstimmen. Dabei kann jede/r entweder selbst abstimmen oder die eigene Stimme an jemand anderen beauftragen. Für die Umsetzung ihrer Ideen sind die Schülerinnen und Schüler selbst verantwortlich. aula beinhaltet auch einen kostenlosen und freien Unterrichtsleitfaden, der hilft, das Projekt an der eigenen Schule durchzuführen und didaktisch sinnvoll zu rahmen.

Im Zuge dessen wird nicht nur das Schulumfeld positiv gestaltet und die Zufriedenheit mit den Schulregeln erhöht, sondern es werden Kompetenzen ausgebildet, die in einer demokratischen, digitalisierten und globalisierten Welt wichtig sind. Eigene Ideen formulieren und bewerben, verhandeln, Kompromisse schließen, Mehrheiten finden, kritisch denken und reflektieren sowie Kritik konstruktiv äußern.

Im gesamten Prozess erhalten Schülerinnen und Schüler einen Einblick hinter die Kulissen echter demokratischer Prozesse. Sie lernen am eigenen, sichtbaren Umfeld, dass Politik mehr ist als das, was im Bundestag passiert.

Vor allem erleben sie sich nicht als Opfer oder Konsumentinnen und Konsumenten ihrer Umgebung, sondern als ihre aktiven Gestalterinnen und Gestalter. Ein Selbstverständnis, das positiven Einfluss auf das gesamte weitere Leben hat.

## Digitalisierung

Die Frage, was Schüler und Schülerinnen für das Leben und Arbeiten in einer digitalisierten Welt lernen müssen, ist zurzeit viel diskutiert. Die *Partnership for 21st Century Learning* hat vier Kompetenzen identifiziert, die für das Leben im 21. Jahrhundert zentral sind: Kollaboration, Kommunikation, Kreativität und kritisches Denken. Wie auch immer man diese Kompetenzen unterrichtet, klar ist: es kann nicht ohne digitale Medien erfolgen. Während Schulen langsam aber zunehmend Infrastruktur für digitalisiertes Lernen bekommen, fehlt es oft noch an Lehrkonzepten. Dabei soll das Arbeiten mit digitalen Medien nicht Selbstzweck sein, sondern der Entwicklung von Persönlichkeit und Kompetenzen dienen.

aula nutzt digitale Werkzeuge, um Schülerinnen und Schülern grundlegende demokratische Kompetenzen zu vermitteln, aber auch der Umgang mit Online-Plattformen im Allgemeinen und zu politischen Zwecken im Besonderen.

Begleitend enthält der didaktische Leitfaden von aula Unterrichtseinheiten zur Passwort- und Accountsicherheit, zu Nutzungsrechten bei Bildmaterial und zum sozialen Umgang miteinander im Netz. Während inhaltlich relevante Themen besprochen werden, wird nebenbei die Nutzungskompetenz im Bezug auf digitale Geräte und Technologien erhöht.

## Antidiskriminierung

Was kann Schule gegen Populismus und Diskriminierung leisten? Der Ansatz von aula besteht darin, tiefer zu gehen als nur aufzuklären, warum Demokratie wichtig ist, Minderheiten geschützt werden müssen oder wie der Bystander-Effekt funktioniert. aula wirkt Phänomenen entgegen, die häufig Populismus, Demokratiefeindlichkeit und Rassismus zugrunde liegen: das Gefühl eigener Ohnmacht, Mangel an Kompetenzen und Selbstwirksamkeit, geringe Vernetzung untereinander. Den positiven Einfluss von Demokratie und Minderheitenschutz sollen Schülerinnen und Schüler ganz praktisch erleben und selbst herausarbeiten. Dies geschieht über didaktisch begleitete Partizipation an der eigenen Schule.

Darüber hinaus erleben auch Schülerinnen und Schüler, die nicht aus Ländern mit starker demokratischer Tradition stammen, Abstimmungsprozesse, finden Respekt gegenüber eigenen und gemeinsamen Ideen und Wünschen sowie den Raum, ihre Gedanken in Ruhe schriftlich zu äußern und mögliche Sprachbarrieren zu überwinden.