

aula und die Kompetenzen für die digitale Welt

Die Kultusministerkonferenz bezeichnet in ihrem Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“ (2016) Kompetenzen für ein Leben in der digitalen Welt als zentrale Voraussetzung für soziale Teilhabe. In diesem Strategiepapier wurden sechs dafür relevante Kompetenzbereiche identifiziert und verbindlich gemacht. Die folgende Tabelle zeigt eine Übersicht dieser Kompetenzfelder und geht darauf ein, wie die einzelnen Bereiche mit Hilfe von aula gestärkt werden können.

Kompetenzbereich	Umsetzung mit aula
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	
1.1. Suchen und Filtern	SchülerInnen müssen ihre geplanten Projekte selbstständig recherchieren. Dafür sind sie selbstständig online unterwegs und müssen verschiedene Quellen zu Rate ziehen. Im Austausch mit MitschülerInnen und durch die Reflexion in der aula-Stunde entwickeln sie dadurch Suchstrategien.
1.2. Auswerten und Bewerten	Im Rahmen der aula-Stunde werden Rechercheergebnisse kritisch bewertet und verglichen.
1.3. Speichern und Abrufen	Erste Erfahrungen mit lokalem Speichern und Abrufen werden mit dem Nutzerbild gemacht, das im Internet gefunden, lokal gespeichert und auf die aula Plattform hochgeladen werden muss. Dies passiert angeleitet in der Einführungsstunde.
2. Kommunizieren und Kooperieren	
2.1. Interagieren	Beim Formulieren von Ideen und Verbesserungsvorschlägen bei aula interagieren SchülerInnen online mit dem Ziel, gute und umsetzungsfähige Ideen zu schreiben. Verbesserungsvorschläge schärfen dabei speziell die Fähigkeit, konstruktive und zielgerichtete Kritik zu üben.
2.2. Teilen	Um eigene Rechercheergebnisse zu referenzieren, müssen in Ideen Links und Verweise eingebaut werden. Kostentabellen und Angebote müssen zitiert werden. Durch die Bewerbung der eigenen Ideen im Klassenraum geschieht das Teilen auch über die Grenze offline/online hinweg.
2.3. Zusammenarbeiten	Eine Idee wird erstmal von einer Einzelperson erarbeitet. Andere verfassen dazu Verbesserungsvorschläge und bewerten diese Verbesserungsvorschläge. Die VerfasserInnen von Ideen haben ein Interesse daran, die Verbesserungsvorschläge in ihre Ideen zu integrieren. Dabei

	richten sie sich nach den Bewertungen, nach Beratungen und nach den eigenen Wünschen. So entstehen kollaborativ verfasste Texte.
2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)	Am Anfang des Projekts entwickeln SchülerInnen einen Vertrag, der nicht nur die rechtlichen Rahmen der Beteiligung regelt, sondern auch Regeln für den Umgang auf der Plattform. Dieser Vertrag wird von allen gemeinsam entworfen und von der Schülervvertretung und Schulkonferenz unterschrieben. Er ist jederzeit auf der Plattform selbst einsehbar. Die SchülerInnen legen selbst Konsequenzen fest, die bei Bruch dieser Umgangsformen angewandt werden. Für deren Umsetzung sind ModeratorInnen verantwortlich.
2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben	Durch die praktische Möglichkeit, das eigene Lebensumfeld im schulischen und außerschulischen Bereich demokratisch zu beeinflussen, wird nicht nur die eigene Rolle als aktiver Gestalter der Gesellschaft geprägt, sondern es werden auch Fähigkeiten geschult, die dazu notwendig sind. Für die erfolgreiche Umsetzung eigener Projekte müssen Ideen auf vielen privaten und öffentlichen Kanälen unter den MitschülerInnen beworben werden, Angebote müssen online, persönlich und telefonisch eingeholt werden und Verantwortliche innerhalb und außerhalb der Schule müssen überzeugt werden. SchülerInnen lernen während dieses Prozesses eine Vielzahl gesellschaftlicher Strukturen kennen und üben, darin selbstbewusst zu navigieren.
3. Produzieren und Präsentieren	
3.1. Entwickeln und Produzieren	Die primäre Diskussion über aula passiert größtenteils schriftlich auf der aula-Plattform. Sekundär zeigt die Pilotstudie allerdings, dass viele weitere digitale Werkzeuge benutzt werden, um für aula-Ideen zu werben. Dabei werden Fotos, Videos und Texte in einer Vielzahl von sozialen Medien erstellt und verbreitet.
3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren	Eine Idee wird durch Verbesserungsvorschläge immer weiter entwickelt. Dabei ist es Aufgabe der AutorInnen, die schriftlichen Vorlagen der Verbesserungsvorschläge in den eigenen Text zu verarbeiten und sinnvoll zu integrieren.
3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	Zwei rechtliche Themen werden schon in der Einführung explizit besprochen. Erstens das Verbot, auf der Plattform Personen zu diskutieren und vollständige Namen zu nennen. Zweitens die Verwendung von Nutzerbildern ohne Verletzung von Urheber- oder Persönlichkeitsrechten. Dabei wird SchülerInnen beigebracht, wie sie im Internet nach Bildern suchen, die unter offenen Lizenzen stehen.
4. Schützen und sicher Agieren	
4.1. Sicher in digitalen Umgebungen agieren	Als Onlineplattform, die an der Schule eingeführt wird, ist aula nicht nur dem Schutz der Schülerdaten verpflichtet,

4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	<p>sondern macht diesen auch transparent und zum Unterrichtsinhalt. In der Einführungsstunde wird beim ersten Login das Thema Accountsicherheit und sichere Passwörter besprochen. Dabei entwickeln SchülerInnen Methoden, ein sicheres Passwort zu gestalten, das sie sich gleichzeitig gut merken können. Regeln zum Umgang mit Passwörtern werden etabliert. Außerdem werden Verhaltensregeln hergeleitet, wie man die eigene Privatsphäre und die Privatsphäre anderer schützen kann, wenn man online unterwegs ist. Eine solche Regel ist zum Beispiel, dass auf der Plattform keine vollen Namen geschrieben werden dürfen.</p>
5. Problemlösen und Handeln	
5.1. Technische Probleme lösen	<p>Die Moderationsrolle bei aula wird größtenteils von SchülerInnen erfüllt. Diese sind auch die ersten Ansprechpartner für technischen Support. So bietet das Projekt für freiwillige SchülerInnen Situationen, in denen sie gemeinsam technische Probleme identifizieren und lösen müssen.</p>
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	<p>Um ihre Ideen zu verbreiten und für sie zu werben suchen sich SchülerInnen die Werkzeuge aus, die ihnen dafür am geeignetsten erscheinen. So nutzten während der Pilotphase die ModeratorInnen WhatsApp-Gruppen, um vernetzt zu bleiben, während über Snapchat zu Abstimmungen aufgerufen wurde und mit Videos einzelne Ideen vorgestellt wurden.</p>
5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	<p>Durch die Zusammenarbeit von SchülerInnen mit ModeratorInnen in der eigenen und mit älteren Klassen werden eigene Schwächen bei der Nutzung digitaler Medien ermittelt und jahrgangsübergreifend Strategien zu ihrer Überwindung gefunden.</p>
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	<p>Aula ist einerseits in der Methode ein digitales Werkzeug, beschäftigt sich aber inhaltlich wiederum mit einer Vielfalt von digitalen Werkzeugen. So arbeiteten SchülerInnen in der Pilotphase von aula aktiv an der Digitalisierung ihrer Lernumgebung. Initiativen wie ein Smartphonetag im Unterricht, Fortbildungen für LehrerInnen in Benutzung des Smartboards und zum Lernen mit neuen Medien waren erfolgreich darin, LehrerInnen neue Methoden zum Arbeiten zu zeigen.</p>
5.5. Algorithmen erkennen und formulieren	<p>Das aula-Projekt hat in seinem Debattenprozess mehrere Algorithmen, die gemeinsam besprochen werden und deren Parameter von den SchülerInnen eigenständig entschieden werden können. So kann man beispielsweise über die Quoren diskutieren und über den Algorithmus, der ermittelt, welche Ideen angenommen werden. Da dieser im System nicht fest vorgeschrieben ist, ist er ein einfaches, frei gestaltbares Beispiel als Einstieg in das Thema.</p>

6. Analysieren und Reflektieren

6.1. Medien analysieren und bewerten

Bei aula findet ein politischer Meinungsfindungsprozess im digitalen Raum statt, damit ist es eine kleine, reduzierte Version des großen politischen Debattenprozesses. Viele Merkmale dessen sind bei aula aber ebenfalls vertreten und damit die ideale Veranschaulichung, um Prozesse wie interessen geleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen gemeinsam zu reflektieren. In der aula-Stunde werden die Stimmdelegationen und die dominanten Themen hinterfragt: welche Rolle spielen hier besonders beliebte SchülerInnen oder Cliques? Welche Themen betreffen Viele, welche Wenige? Warum wird viel über bestimmte Themen geredet, die in Wirklichkeit wenige betreffen? Da auch bei aula Werbung für Ideen über soziale Medien gemacht wird, unterliegt ihre Verbreitung denselben Mechanismen, die man an dieser Stelle kritisch reflektieren kann.

6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Die breite Landschaft der digitalen Medien wird bei aula erfahrungsgemäß auf der inhaltlichen Ebene diskutiert. Immer wieder wollen SchülerInnen Medien aus ihrem außerschulischen Alltag in das Schulleben integrieren, beispielsweise Moderatorengruppen über WhatsApp vernetzen. Aber was ist das Geschäftsmodell dieser Plattformen? Welchen Preis bezahlt man für ihre Nutzung? Welche Medien werden in Zukunft hilfreich sein, um gemeinsam zu arbeiten, welche Gefahren stecken aber auch dahinter? Dies kann Gegenstand der inhaltlichen Diskussion über aula werden.

- EIN PROJEKT VON -

politik-digital e.V.

- GEFÖRDERT DURCH -



- MIT UNTERSTÜTZUNG VON -



Mehr Infos unter www.aula.de