Vom Konsumieren zum Gestalten

Digital School Story

Unterrichtsinhalte verstehen.
Eigene Geschichten erzählen.
Medien und KI kritisch nutzen.

Situation.

Kurzvideos und digitale Geschichten gehören zur Lebenswelt junger Menschen. Um sich darin selbstbestimmt zu bewegen, brauchen sie mehr als technische Kenntnisse: Sie müssen Informationen prüfen, unterschiedliche Perspektiven einordnen und verstehen, wie Inhalte Aufmerksamkeit und Wirkung erzeugen.

DigitalSchoolStory verbindet diese Auseinandersetzung mit dem Fachunterricht. Schüler:innen erschließen Unterrichtsthemen und übersetzen ihr Wissen in eigene Geschichten. Sie recherchieren, diskutieren, treffen Entscheidungen und übernehmen Verantwortung für ihre Aussagen. So wird die digitale Lebenswelt zum Ausgangspunkt für fachliches Lernen, kritisches Denken und gemeinsames Gestalten.





DSS.

Soziale Medienkompetenz. Unsere Verantwortung.

DigitalSchoolStory (DSS) ist eine gemeinnützige Organisation, die digitales Storytelling als Lernmethode in den Unterricht bringt. Schüler:innen erschließen Fachinhalte in kleinen Teams und entwickeln daraus kurze Videogeschichten mit einer eigenen Perspektive und klaren Botschaft.

Feedback von Mitschüler:innen und Lehrkräften sowie ergänzende Impulse des AI Creators unterstützen die Weiterentwicklung. Recherche, Gestaltung und Entscheidungen bleiben bei den Schüler:innen.

DSS unterstützt Schulen mit Unterrichtsmaterialien, persönlicher Einführung, begleitendem Sparring und dem Austausch mit Content Creator:innen.

Nutzen.

„Durch das Programm mit DigitalSchoolStory habe ich meine Oberstufenschüler:innen ganz anders erlebt. Durch die agile Arbeitsweise fiel ihnen das Arbeiten im Team sehr leicht und sie waren hoch-motiviert."

Sabrina Nsanzabandi
Lehrerin



Unterricht begleiten. Im Tun weiterlernen.

- Selbstorganisiertes Lernen fördern.
- Sich als Lernbegleitung weiterentwickeln.
- Strukturierte Materialien und persönliches Sparring nutzen.
- Die Methode eigenständig und wiederholt einsetzen.

12 Schritte.



Projektablauf.

Lehrkräfte benötigen keine besonderen Vorkenntnisse. Eine persönliche Einführung und Materialien für Lehrkräfte und Schüler:innen unterstützen die Vorbereitung und Umsetzung. Eine DSS-Lehrkraft begleitet das Projekt als Sparringspartner:in. Ein kurzes Video der Lehrkraft eröffnet das Projekt auf Augenhöhe.

Die Teams aus vier bis sechs Schüler:innen durchlaufen zwölf Schritte in drei Phasen. Dafür sind 18 Unterrichtsstunden über vier bis neun Wochen vorgesehen. Ein abgestimmter Ablaufplan ermöglicht die Umsetzung im Fachunterricht oder fächerübergreifend. Die Gruppen wählen Unterthemen aus dem Lehrplan, recherchieren, prüfen Quellen und verdichten ihre Erkenntnisse. Daraus entwickeln sie eine Geschichte mit eigener Perspektive, klarer Botschaft und einem Storyboard.

Mit agilen Methoden organisieren die Teams ihre Aufgaben, stimmen sich ab und reflektieren ihre Zusammenarbeit. Dabei treffen sie gemeinsame Entscheidungen und beziehen unterschiedliche Perspektiven ein. Auf schuleigenen Tablets entstehen erste Videoentwürfe, die sie durch Feedback, erneutes Drehen und Schneiden schrittweise weiterentwickeln.

Der AI Creator ergänzt das Feedback von Mitschüler:innen und Lehrkräften in drei gezielten Schleifen: Story und Botschaft, Detaillierung und Feinschliff. Er macht Stärken sichtbar, gibt motivierende Hinweise und stellt Reflexionsfragen – ohne Noten oder fertige Lösungen. Die Teams prüfen die KI-Rückmeldungen kritisch und entscheiden begründet, was sie übernehmen oder verwerfen. Die Verantwortung bleibt beim Menschen. Ergänzend können sie sich in einer virtuellen Live-Fragerunde mit Content Creator:innen austauschen.

Zum Abschluss präsentieren die Gruppen ihre maximal 90-sekündigen Storyclips im Hochformat und reflektieren ihren Lernweg. Eine Veröffentlichung auf Social Media ist nicht erforderlich. Im Mittelpunkt stehen fachliches Verständnis, Kreativität, Kommunikation, Kollaboration, kritisches Denken sowie Medien- und KI-Kompetenz und Selbstwirksamkeit – nicht das perfekte Video.

65%

der Lehrer:innen bestätigen, dass die Lernmethode zu einem tieferen Verständnis der Fachinhalte führt.

87%

der Lehrer:innen möchten DigitalSchoolStory wieder einsetzen.

92%

der Lehrer:innen empfehlen das Projekt weiter.

Die Lernmethode DigitalSchoolStory ...

Ziel.

... verbindet fachliches Lernen mit der digitalen Lebenswelt. Schüler:innen verstehen Inhalte, entwickeln eigene Perspektiven und machen ihr Wissen für andere verständlich. Sie gestalten ihre Zusammenarbeit, prüfen Rückmeldungen und übernehmen Verantwortung. So entwickeln sie Fähigkeiten für selbstbestimmtes Lernen und Handeln.
Im Unterricht und darüber hinaus.

- Kommunikation
- Kollaboration
- Kreativität
- Kritisches Denken

+

- Medienkompetenz
- KI-Kompetenz

Konkret.

Im Unterricht verankert

DigitalSchoolStory ist für die Jahrgangsstufen 5 bis 13 in unterschiedlichen Fächern und Schulformen einsetzbar. Für die Durchführung sind 18 Unterrichtsstunden über vier bis neun Wochen vorgesehen. Die Umsetzung kann im Fachunterricht oder fächerübergreifend erfolgen. Strukturierte Materialien und ein abgestimmter Ablaufplan unterstützen Lehrkräfte bei der Vorbereitung und Umsetzung.

Mit einem klaren Rahmen

Die Schüler:innen setzen sich mit der Wirkung ihrer eigenen Geschichten auseinander. Sie lernen, KI-Rückmeldungen nicht ungeprüft zu übernehmen, sondern auf Fehler und Grenzen zu achten und eigene Entscheidungen zu begründen. Klare Feedbackregeln schaffen dabei einen wertschätzenden Lernraum, in dem Fehler erlaubt sind und eigene Ideen zählen.

Wissenschaftlich evaluiert

Das Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik FIT hat die Lernmethode DigitalSchoolStory wissenschaftlich evaluiert. Die empirischen Befunde bestätigen ihr Potenzial, fachlichen Wissenszuwachs sowie agile und digitale Kompetenzen zu fördern. Das entwickelte Messinstrument erfasst erfasste erstmals in Deutschland die untersuchten Bildungskompetenzen systematisch.

Fraunhofer FIT

Über den Unterricht hinaus

Gemeinsam planen, unterschiedliche Perspektiven besprechen und Verantwortung übernehmen: DigitalSchoolStory eröffnet Lerngelegenheiten für Fähigkeiten, die auch im Berufsleben und für gesellschaftliche Teilhabe wichtig sind.

Vorteile.

„Es begeistert mich zu sehen, wie motiviert Schülerinnen und Schüler bei DigitalSchoolStory arbeiten – besonders diejenigen, die sonst schwer zu motivieren sind. Ihre Kreativität und die Vielfalt der Ergebnisse zeigen, was durch ein solches Projekt möglich ist."

Content-Creator
Papa Basti



Gut vorbereitet. Persönlich begleitet.

- Ohne besondere Social-Media-Vorkenntnisse starten.
- Mit E-Learning und abgestimmten Materialien arbeiten.
- Durch persönliche Begleitung und praktische Anwendung weiterlernen.
- Konditionen passend zum Projekt individuell abstimmen
- DSGVO konform

Unser Beitrag zu den Nachhaltigkeitszielen:

SDGs.

04 Hochwertige Bildung: Inklusive und gleichberechtigte Bildung fördern und Möglichkeiten für lebenslanges Lernen eröffnen.

05 Geschlechtergleichstellung: Geschlechtergleichstellung fördern und Mädchen und Frauen zur Selbstbestimmung befähigen.

17 Partnerschaften zur Erreichung der Ziele: Partnerschaften stärken und gemeinsam zur nachhaltigen Entwicklung beitragen.







Anwendungen.

Viele Themen. Eine Lernmethode.

Wie wird DigitalSchoolStory in unterschiedlichen Schulen und Fächern eingesetzt? Unsere Projektbeispiele zeigen vielfältige Wege, Unterrichtsinhalte mit kreativem Storytelling zu verbinden. Entdecken Sie Anregungen für ein Projekt an Ihrer Schule.

So sieht DSS im Schulalltag aus.

Wie wird aus einer Lernmethode konkrete Unterrichtspraxis? Werfen Sie einen Blick an die Realschule Meitingen und lernen Sie DigitalSchoolStory anhand eines Schulbeispiels kennen.

Lernen aus ihrer Perspektive.

Wie erleben Schüler:innen DigitalSchoolStory? Was ist anders als im gewohnten Unterricht? Was bleibt nach dem Projekt? Lassen Sie die Jugendlichen selbst zu Wort kommen und lernen Sie ihre Perspektive auf das gemeinsame Lernen kennen.

Nutzen.

„Mit DigitalSchoolStory ist es eine andere Art zu lernen, eine andere Art zu arbeiten; ich finde das total positiv. Ich kann dann später sagen, das habe ich schon in meiner Schulzeit gemacht. Ich kann Videos produzieren und mit digitalen Medien arbeiten."



Matthis
Schüler

Vom Zuhören zum Mitgestalten

- Vom Reproduzieren zum Produzieren.
- Von der Einzelarbeit zur gemeinsamen Gestaltung.
- Von der Erfahrung zur Erkenntnis.
- Von Kritik zu hilfreichem Feedback

DigitalSchoolStory dauerhaft an der Schule verankern

Qualifizierung und Zertifizierung am Beispiel von vier Lehrkräften

Implementierung.

1. Kennenlernen und erproben

Vier Lehrkräfte werden auf die Umsetzung vorbereitet und führen ihr erstes Projekt durch. Sie lernen die Methode in der praktischen Anwendung kennen und entwickeln ihre Rolle als Lernbegleitung. DigitalSchoolStory unterstützt mit Materialien, persönlicher Einführung und begleitendem Sparring.

2. Vertiefen und sicherer werden

Im zweiten Projekt vertiefen die Lehrkräfte ihre Erfahrungen. Sie entwickeln ihre Lernbegleitung weiter und nutzen Feedback und Reflexion, um die Umsetzung gezielt zu verbessern. DigitalSchoolStory steht ihnen weiterhin als Sparringspartner zur Seite.

3. Verankern und zertifizieren

Der dritte Durchlauf dient der dauerhaften Verankerung im Unterricht und dem Abschluss der Qualifizierung. Die Lehrkräfte festigen ihre Anwendung der Methode und werden dabei von DigitalSchoolStory begleitet. Anschließend ist die Zertifizierung vorgesehen.

4. In den Folgejahren regelmäßig einsetzen

Zertifizierte Lehrkräfte können die Methode mit einem jährlich verlängerbaren Zugang wiederholt einsetzen. Sie erhalten Zugriff auf die Materialien sowie deren Aktualisierungen und Erweiterungen. So bleibt die aufgebaute Kompetenz an der Schule und kann in weiteren Klassen genutzt werden.

Was ein Durchlauf ermöglichen kann

Bei vier teilnehmenden Klassen arbeiten im dargestellten Beispiel rund 110 Schüler:innen mit der Methode. Es entstehen etwa 20 bis 24 Storyclips zu bis zu vier Themen. Daraus kann schrittweise eine schulinterne Sammlung von Lernvideos wachsen.

Vorteile.



Rainer Gottschlich
Schulleiter

„Damit Schülerinnen und Schüler wieder einen deutlich höheren Selbstwert aufbauen und eine hohe Selbstwirksamkeit erfahren können, braucht es nicht nur neue Methoden, sondern auch die Bereitschaft neue Wege zu gehen, um Jugendliche wieder für Bildung zu begeistern. DigitalSchoolStory ermöglicht jungen Menschen genau dies und stärkt die Beziehung zwischen Lehrenden und Lernenden."

Bayerns Verbraucherschutzminister

Thorsten Glauber

Schirmherr in der Kategorie "CDR und Verbraucherbelange"

1. Platz
CDR und Verbraucherbelange

Corporate Digital Responsibility Award 2023

Zitat.

"DigitalSchoolStory hilft Heranwachsenden zu ihrem Recht auf informationelle Selbstbestimmung im digitalen Raum und vermittelt einen kritischen Umgang mit Medien. Indem Schülerinnen und Schüler ein Video produzieren und selbst Digitales Storytelling betreiben, bekommen sie einen Einblick in die Daten-, Geld-, und Incentive-Mechanismen im Kontext von Social Media Projekten. Es ist ein gelungenes Beispiel für verantwortungsvolle Digitalisierung."

Auszeichnung.



startsocial
hilfe für helfer

startsocial-Bundespreisträger

URKUNDE

Im Rahmen des bundesweiten Wettbewerbs startsocial 2023/24 wird die Initiative

DigitalSchoolStory gUG

mit einem der sieben Bundespreise ausgezeichnet. Die Bundespreise wurde aus 100 startsocial-Stipendiaten ermittelt.

Olaf Scholz
Bundeskanzler
Schirmherr

Der Bundeskanzler

Dr. Dieter Düsedau
Gründer und Aufsichtsratsvorsitzender
startsocial e.V.

startsocial wird ermöglicht durch das langjährige und zuverlässige Engagement unserer Hauptförderer:

Allianz amazon SAP ProSiebenSat.1 Media SE McKinsey & Company

startsocial ist eine Initiative der Wirtschaft und steht unter der Schirmherrschaft von Bundeskanzler Olaf Scholz.

Der startsocial-Wettbewerb fördert besonders vielversprechende soziale Organisationen. Projekte und Ideen durch den Wissenstransfer zwischen Wirtschaft und Zivilgesellschaft. 100 ausgewählte soziale Initiativen werden im Rahmen von Stipendien jeweils vier Monate von einem ehrenamtlichen Beraterteam bei der Umsetzung und Weiterentwicklung unterstützt. Im Mittelpunkt stehen hierbei folgende Bewertungskriterien: Wirksamkeit, Nachhaltigkeit, Effizienz und Übertragbarkeit.



Verleihung am
4. Juni 2024
im Bundeskanzleramt

Foto: Gordon Welters/startsocial e.V

Wir.

DigitalSchoolStory an Ihre Schule bringen.

Sie möchten mit einer Klasse starten oder die Lernmethode dauerhaft verankern?
Sprechen Sie mit uns über den passenden Einstieg.



Nina Mülhens
Geschäftsführerin und Co-Founderin



Siegfried Baldauf
Geschäftsführer und Co-Founder

www.digitalschoolstory.de