

Unsere Vision: Das Netz als sicherer Ort.



Gegenseitiges Ärgern und Schikanieren gibt es unter Jugendlichen schon seitdem es die Schule gibt. Wenn das so genannte Mobbing oder Bullying in der Schule stattfindet, besteht zumindest die Möglichkeit für Betroffene, zu Hause einen sicheren Ort zu finden. Durch die Digitalisierung unserer Gesellschaft werden die sicheren Orte jedoch immer weniger.

Fast jeder jugendliche Mensch in Deutschland ist im Besitz eines Smartphones und nutzt WhatsApp täglich. Dadurch können die Attacken rund um die Uhr stattfinden. Weit über die Hälfte aller Jugendlichen in Deutschland haben bereits Beleidigungen und Cybermobbing ertragen müssen. Ein Drittel aller Jugendlichen hat bereits sexuelle Belästigungen erfahren, einige sogar mehrfach pro Woche. Es ist wichtig, dass die jungen Betroffenen aufgeklärt werden und wissen, dass sie nicht wehrlos sind und dass die Schuld immer beim Täter liegt.

Eine Studie der Techniker Krankenkasse belegt, dass Cybermobbing zu einem Dauerproblem geworden ist: 16,7 Prozent der Schüler:innen sind davon betroffen, also mehr als 1,8 Millionen Kinder und Jugendliche. Umso wichtiger: selbst aktiv zu werden und sowohl sich als auch andere zu stärken. Prävention als Schule selbst in die Hand nehmen, dazu wollen wir Schüler:innen und Lehrer:innen gleichermaßen befähigen.



www.juuport.de

Damit Jugendliche wissen, wie sie sich und andere im Netz schützen können, arbeiten zwei große Partner zusammen: **JUUPORT** und **DigitalSchoolStory**.

Im Unterricht erarbeiten Jugendliche mit Hilfe der Ratgeber von JUUPORT Themen wie Cybermobbing, Cybergrooming (sexueller Missbrauch im Netz), Mediensucht, etc. Dabei geht es um aktive Aufklärungs- und Präventionsarbeit von Schüler:innen für Schüler:innen an der Schule mit relevanten Themen der digitalen Welt, das Erkennen und Reagieren, einen respektvolleren Umgang miteinander und das Etablieren eines eigenen Frühwarnsystems.

Die Schüler:innen entwickeln aus den Inhalten in kleinen Gruppen ko-kreativ Geschichten, die durch die Nähe zum Alltag Identifikation schaffen und den gemeinsamen Dialog jahrgangsübergreifend an der Schule stärken. Die Verknüpfung mit der Lebenswelt ist hier der entscheidende Faktor, um kritisch zu hinterfragen und auch die dahinterliegenden Mechanismen mehr verstehen zu können.

JUUPORT ist eine bundesweite Aufklärungs- und Beratungsplattform für junge Menschen, die Probleme im Internet haben. Ehrenamtlich aktive Jugendliche und junge Erwachsene aus ganz Deutschland, die JUUPORT-Scouts, helfen Gleichaltrigen vertraulich bei Online-Problemen wie Cybermobbing, Mediensucht, sexueller Belästigung, Datenklau, Fake News und problematischen Schönheitsidealen.

Lea Römer
Pressesprecherin



Situation.

Idee.

12 Schritte.

Projektablauf.



Die Lehrkräfte benötigen keine Vorkenntnisse und führen das Projekt eigenständig durch. Vor Projektbeginn erhalten die Lehrkräfte einen Einblick in die Materialien und ein Onboarding mit einem/r unserer Lehrer:innen. Diese:r ist dann während der Projektumsetzung der/die Sappingpartner:in.

Zu Beginn nehmen die Lehrkräfte ihr eigenes Video (60 Sek.) auf, in dem das Thema und die Ziele des Projekts in Form einer "Minigeschichte" vermittelt werden. Das Thema des Lehrplans wird in Unterthemen unterteilt, die dann von den Schüler:innengruppen (4-6 Personen) ausgewählt werden. Die Schüler:innen arbeiten im Rahmen des Projekts für einen Zeitraum von vier bis acht Wochen in kleinen selbstorganisierten Teams (4-6 Schüler:innen) zusammen und durchlaufen die 12 Schritte in ihrem Team. Ein individuell abgestimmter Rahmenplan strukturiert das Projekt und gibt damit allen Leitplanken zur Orientierung. Zu jedem einzelnen Schritt gibt es selbst entwickelte Materialien, die den Teilnehmer:innen während der Umsetzung zur Verfügung stehen. In dem dafür vorgesehenen Zeitfenster von z. B. 2 h bis max. 4 h pro Woche entwickeln sie ihre Geschichte entlang klassischer Schul Inhalte und recherchieren darüber hinaus eigenverantwortlich zu diesen Inhalten.

Es entstehen kreative Geschichten rund um das jeweilige Thema, die eine intensive Auseinandersetzung mit Adressaten, Inhalten und technischen Details wie Dreh, Schnitt sowie Voiceover beinhalten. Ansonsten arbeiten die Schüler:innen eigenverantwortlich in ihren Teams. Der Pate/die Patin der Klasse, ein/e in der Szene bekannte/r Content-Creator:in aus der Social Media Welt wie TikTok, Instagram oder YouTube, engagiert sich ehrenamtlich. In einer virtuellen Fragerunde (Punkt 9) beantwortet er live im Klassenzimmer Fragen und gibt Antworten sowie Tipps zur medialen Umsetzung und Weiterentwicklung der Geschichte.

Die Lehrkräfte werden während des Projekts zu Lernbegleiter:innen und stehen ihren Schüler:innen beratend zur Seite. Dabei erfahren sie selbst, wie einfach neue Medien in den Unterricht integriert werden können. Am Ende entsteht ein maximal 90 Sek. langes Kurzvideo, mit dem die Schule die Möglichkeit hat, Wissensvermittlung neu zu denken, denn für den Einstieg in ein neues komplexes Thema gibt es kaum etwas Besseres, als von Schüler:in zu Schüler:in zu lernen. Zum Einsatz kommen die schuleigenen Tablets. Das gesamte Projekt dauert 18 Schulstunden.

62%

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

78%

der Schüler:innen möchten DigitalSchoolStory in einem anderen Fach wiederholen.

90%

der Lehrer:innen empfehlen das Projekt weiter.

JUUUPORT und DigitalSchoolStory

Mit Beratungs- und Aufklärungsexpertise von JUUUPORT sowie Methodenwissen und Kompetenzerwerb der wissenschaftlich evaluierten Lernmethode DigitalSchoolStory werden junge Menschen gestärkt, die Zukunft der Gesellschaft offline und online gemeinsam sicherer, respektvoller und positiver gestalten zu können.

Kommunikation

Kollaboration

Kreativität

Kritisches Denken

+

Medienkompetenz

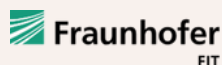
DigitalSchoolStory ist ein vielseitiges Projekt, das sich für den Unterricht in allen Fächern und Schulformen der Jahrgangsstufen 5 bis 13 eignet. Es kann über einen Zeitraum von 4 bis 9 Wochen (12 bis 18 Schulstunden) in den Schulalltag integriert werden. Das Projekt bietet fachbezogene Aufgaben und vermittelt Kompetenzen aus den Medienkompetenzrahmen der Bundesländer.

Die Videos bleiben in der Schule. So wird der Datenschutz ein Teil des Vertrauensumfelds für die Schüler:innen. Es entsteht ein Raum, in dem Fehler erlaubt sind und alle Beiträge mit Respekt und Wertschätzung behandelt werden.

Die Heranwachsenden lernen im Schulunterricht durch das Einbeziehen der Lebenswelt die Spielregeln, Mechanismen und Risiken sozialer Medien. Sie bewegen sich in der digitalen Welt souveräner, nehmen aktiv teil, hinterfragen kritisch und entwickeln dabei Resilienz.



Das Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik FIT hat die Lernmethode evaluiert und empirischen Befunde zur Wirksamkeit der Methode deren Potenzial bestätigt, neben inhaltlichem Wissenszuwachs auch agile und digitale Kompetenzen zu fördern. Darüber hinaus sind Bildungskompetenzen erstmals mit dem dafür entwickelten Messinstrument messbar in Deutschland.



Das Projekt wirkt sich über den Schulalltag hinaus aus und fördert Partizipation, Kreativität und Teamfähigkeit, die für den Arbeitsmarkt und die Mitgestaltung der Wirtschaft wichtig sind. Sie entwickeln Fähigkeiten, die für das spätere Berufsleben unabdingbar sind – genauso wie für eine mündige Gesellschaft. Beiträge mit Respekt behandelt werden.

Wenn Eure Schule in die Umsetzung gehen möchte, nehmt unter info@digitalschoolstory.de Kontakt mit uns auf.



Nina Mülhens

Geschäftsführerin und Co-Founderin



Siegfried Baldauf

Geschäftsführer und Co-Founder



www.digitalschoolstory.de

Ziel.

Konkret.

Wir.