

Gemeinsam Sprache stärken.



Sprachförderung ist eine der zentralen Herausforderungen im Schulalltag, besonders in DaZ- und heterogenen Klassen.

Viele Schüler:innen lernen Inhalte, können sie aber nur schwer aktiv anwenden. Gleichzeitig wachsen die Anforderungen: Sprachkompetenz, Medienkompetenz und gesellschaftliche Teilhabe müssen heute gemeinsam gedacht werden.

Digitale Medien sind fester Bestandteil der Lebenswelt junger Menschen. Doch sie bringen nicht nur Chancen, sondern auch Herausforderungen wie Cybermobbing, Desinformation oder fehlende Orientierung. Umso wichtiger ist es, Lernen so zu gestalten, dass Sprache wirklich genutzt wird im echten Kontext.

Die Partnerschaft zwischen **Deutschfuchs** und **DigitalSchoolStory** eröffnet die Chance, bisher nicht genutzte Synergien zu entwickeln und Heranwachsende zu stärken:



DSS bietet den Schüler:innen die Möglichkeit, im Schulunterricht ihr erworbenes Wissen in kreative Kurzvideoformate wie TikTok, Instagram Reels etc. umzusetzen. So werden sie von Konsument:innen zu aktiven Gestalter:innen. Sie erschließen sich die Inhalte einerseits auf zeitgemäße Weise aus ihrer Lebenswelt heraus, andererseits erhalten sie einen neuen Zugang zu Social Media. Jugendliche lernen und üben mit dieser wissenschaftlich evaluierten Methode die 4K+ Kompetenzen (Kommunikation, Kreativität, Kritikfähigkeit, Kollaboration und Medienkompetenz). Gleichzeitig erfahren sie ihre Selbstwirksamkeit und lernen, Projekte ko-kreativ und eigenverantwortlich zu organisieren, durchzuführen sowie zu präsentieren und bauen eigene Lern-Communities auf.

Bei der Durchführung eines DSS-Projekts nutzen die Schulen mit Materialien von Deutschfuchs. Schüler:innen arbeiten mit den strukturierten Lerninhalten von Deutschfuchs und übersetzen diese anschließend in eigene Kurzvideos aus ihrer Lebenswelt. So werden sie von Lernenden zu Gestalter:innen. Sie übersetzen Inhalte in Geschichten, reflektieren Themen und machen Wissen für andere verständlich in ihrer eigenen Sprache. Die Erfahrungen aus Schulprojekten zeigen: Gerade DaZ-Schüler:innen profitieren besonders, wenn sie Inhalte aktiv anwenden und sichtbar werden. Wenn Jugendliche Inhalte selbst erklären und gestalten, entstehen echter Transfer und Selbstvertrauen.



Sprache lernt man am besten, wenn man sie aktiv nutzt. Die Kooperation mit DigitalSchoolStory eröffnet unseren Nutzerinnen und Nutzern die Möglichkeit, Unterrichtsinhalte kreativ weiterzudenken und in ihre eigene Lebenswelt zu übertragen. Das schafft Motivation, Identifikation und echte Lernfortschritte.

Caro Aschemeier
CEO & Co-Founder
Deutschfuchs Gesellschaft für digitalen Unterricht

Situation.

Idee + Wirkung.

Nutzen.

12 Schritte.

Projektablauf.

PHASE 1 - CONNECT & CONDENSATE



PHASE 2 - COLLABORATE & CO-CREATE



PHASE 3 - CONSOLIDATE & COMMUNICATE



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 Sarringpartner: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 Schulinhalte 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, unterstützt mit Feedback und wertvollen 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.

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.

Deutschfuchs und DigitalSchoolStory

Nutzen.

Die Kombination aus Inhalt und Methode schafft echten Mehrwert:

- nachhaltiger Wissenstransfer durch aktive Anwendung
- stärkere Verankerung von Wortschatz und Fachsprache
- Förderung von Sprechkompetenz und Selbstbewusstsein
- Entwicklung von Medienkompetenz und kritischem Denken
- Stärkung von Teamarbeit und sozialem Miteinander
- niedrigschwelliger Zugang für DaZ-Lernende
- Integration von Sprachförderung in Fachunterricht (z. B. Deutsch, Mathematik, Politik)



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.

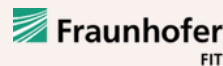
Die Videos bleiben in der Schule. So wird der Datenschutz ein Teil des Vertrauensumfelds für die Schüler:innen. Es entsteht ein Raum, in dem Fehler erlaubt sind und alle Beiträge mit Respekt und Wertschätzung behandelt werden.

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. Die Methode zeigt klare Effekte:

- tieferes Verständnis von Lerninhalten
- höhere Motivation und Beteiligung
- stärkere Selbstwirksamkeit
- bessere Zusammenarbeit in heterogenen Gruppen



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

Wir.