



Pressemitteilung

Gegen Cybermobbing und Cybergrooming: Neue Präventionsprojekte für Schulen in Mecklenburg-Vorpommern

- Deutschfuchs und DigitalSchoolStory verbinden Sprachförderung, Medienkompetenz und Prävention
- Noch 50 Schulklassen können an der Förderung der Deutschen Postcode Lotterie teilnehmen

Bad Homburg/ Köln, 13. Mai 2026. Cybermobbing, Cybergrooming und sexuelle Belästigung im Netz gehören zu den größten Herausforderungen für Jugendliche im digitalen Alltag. Ein Präventionsprojekt der DigitalSchoolStory gGmbH, unterstützt durch die Deutsche Postcode Lotterie, ermöglicht es Schulen in Mecklenburg-Vorpommern, diese Themen aktiv im Unterricht zu bearbeiten – und dabei gleichzeitig Sprachförderung und Medienkompetenz zu stärken.

Die fachlichen Inhalte werden über die Lernplattform Deutschfuchs bereitgestellt, eine der führenden Plattformen für digitale Lehrwerke im Bereich Deutsch als Zweitsprache (DaZ) und Deutsch als Fremdsprache. Insgesamt können 100 Schulklassen mit rund 2.500 Schülerinnen und Schülern an dem Projekt teilnehmen. Für 50 Klassen sind noch Plätze frei.

Besonders DaZ-Klassen profitieren von dem Ansatz: Sie können die Förderung nutzen, um gesellschaftlich relevante Themen zu bearbeiten und gleichzeitig Sprachkompetenzen im authentischen Kontext zu stärken.

Prävention, Sprachförderung und Medienkompetenz in einem Ansatz

Im Unterricht setzen sich Schülerinnen und Schüler mit Themen wie Cybermobbing, Cybergrooming oder digitaler Belästigung auseinander. Die Inhalte werden zunächst mithilfe der Deutschfuchs-Materialien erarbeitet.

Anschließend übersetzen die Jugendlichen die Themen mit der DigitalSchoolStory-Methode in eigene Kurzvideos im Social Media-Format. So entstehen Beiträge, in denen sie Risiken erklären, Erfahrungen reflektieren oder ihre Mitschülerinnen und Mitschüler sensibilisieren.

Gerade für Schülerinnen und Schüler mit Deutsch als Zweitsprache bietet das Projekt einen besonderen Mehrwert: Sie arbeiten sprachsensibel an gesellschaftlich relevanten Themen und wenden neu gelerntes Vokabular unmittelbar in eigenen Medienproduktionen an.

„Sprachlernen funktioniert besonders gut, wenn Schülerinnen und Schüler Inhalte aktiv anwenden und in ihre eigene Lebenswelt übertragen können“, sagt Caro Aschemeier von Deutschfuchs. „Wenn Jugendliche Themen wie Cybermobbing oder digitale Verantwortung bearbeiten und darüber eigene Geschichten erzählen, verbinden sich Sprachlernen, Medienbildung und gesellschaftliche Verantwortung auf eine sehr wirkungsvolle Weise.“



Dieser Ansatz verbindet mehrere Bildungsziele:

- Prävention gegen Cybermobbing und digitale Belästigung
- Förderung von Sprachkompetenz im Fachunterricht
- Entwicklung von Medienkompetenz und kritischem Denken
- Stärkung von Teamarbeit und Selbstwirksamkeit

Gerade für Schülerinnen und Schüler mit Deutsch als Zweitsprache bietet das Projekt einen besonderen Mehrwert: Sie arbeiten sprachsensibel an gesellschaftlich relevanten Themen und wenden neu gelerntes Vokabular unmittelbar in eigenen Medienproduktionen an.

Jugendliche werden zu Gestalter:innen digitaler Aufklärung

Statt ausschließlich über Risiken im Netz zu sprechen, setzt das Projekt bewusst auf aktive Beteiligung. Jugendliche entwickeln eigene Perspektiven und gestalten Inhalte, die ihre Mitschülerinnen und Mitschüler erreichen.

„Die Schülerinnen und Schüler werden von Konsument:innen von Social-Media-Inhalten zu Gestalter:innen“, sagt Nina Mülhens, Mitgründerin und Geschäftsführerin von DigitalSchoolStory. „Sie tragen selbst dazu bei, ihre Schule und das Netz zu einem sichereren Ort zu machen. Aus unserer bisherigen Arbeit wissen wir, dass Jugendliche Inhalte so nicht nur begeistert aufnehmen, sondern auch nachhaltiger verinnerlichen.“

Gleichzeitig lernen sie zentrale Zukunftskompetenzen wie Kreativität, Teamarbeit, kritisches Denken und Medienkompetenz.

„Gerade wenn Jugendliche Themen aus ihrer eigenen Lebenswelt erzählen, entsteht ein besonders nachhaltiger Lernprozess“, so Mülhens. „Wir dürfen junge Menschen mit den Herausforderungen ihrer digitalen Lebenswelt nicht allein lassen.“

Förderung durch die Deutsche Postcode Lotterie

Die Teilnahme an den Projekten ist für Schulen kostenfrei, möglich wird dies durch die Förderung der Deutschen Postcode Lotterie. Dank der Teilnehmenden der Lotterie fließen mindestens 30 Prozent der Losbeiträge in soziale Projekte. Seit ihrer Gründung hat die Postcode Lotterie bereits über 6.500 Projekte mit mehr als 325 Millionen Euro unterstützt.

Jetzt bewerben – noch 50 Plätze frei

Schulen in Mecklenburg-Vorpommern können sich ab sofort für eine Teilnahme bewerben unter: <https://www.digitalschoolstory.de/forderprogramme/Postcode-Lotterie-gegen-cybermobbing>

Noch 50 Schulklassen können in das Projekt aufgenommen werden. Besonders DaZ-Klassen sind eingeladen, die Förderung zu nutzen, um Themen wie Cybermobbing und Cybergrooming im Unterricht zu bearbeiten und gleichzeitig Sprachkompetenzen zu stärken.



Über Deutschfuchs

Die Deutschfuchs Gesellschaft für digitalen Unterricht mbH entwickelt seit 2019 innovative Lösungen für zeitgemäßes Deutschlernen und verfolgt das Ziel, Sprachbildung für alle Altersgruppen und Lernstände zugänglich, effektiv und motivierend zu gestalten. Mit über 2.500 Bildungseinrichtungen weltweit, die bereits auf Deutschfuchs setzen, zählt das Unternehmen zu den führenden Anbietern im Bereich Deutsch als Fremd- und Zweitsprache. Auch mehrere Bundesländer, darunter Brandenburg, Mecklenburg-Vorpommern und Sachsen-Anhalt, arbeiten erfolgreich mit der Plattform. Die mehrfach ausgezeichnete Lernplattform – unter anderem mit dem Gütesiegel Lern-Apps – kombiniert ein modernes Learning Management System mit einem umfassenden digitalen Lehrwerk. Sie ist optimal für alle Schulformen geeignet, von der Grundschule bis zur Berufsschule. Umfangreiche Übersetzungen in 28 Herkunftssprachen, vielfältige Übungsformate sowie altersgerechte Audio-, Bild- und Videoinhalte fördern gezielt die sprachlichen Kernkompetenzen. Gleichzeitig unterstützt Deutschfuchs Lehrkräfte dabei, individuell auf Lernende einzugehen. Ergänzt wird das Angebot durch Materialien zu gesellschaftlichen und landeskundlichen Themen, die nachhaltigen Lernerfolg und interkulturelles Verständnis stärken.

Über DigitalSchoolStory

Die DigitalSchoolStory gGmbH befähigt seit 2020 Schüler:innen der Klassen 5 bis 13 sowie Studierende, Lerninhalte kreativ in Kurzvideos à la TikTok oder Reels umzusetzen. Die Methode vermittelt Medienkompetenz, stärkt 4K+ Kompetenzen (Kommunikation, Kreativität, kritisches Denken, Kollaboration) und fördert demokratische Teilhabe und Ausdrucksfähigkeit. Eingesetzt wird die Lernmethode an Schulen, Berufsschulen und Hochschulen. Sie wurde vom Fraunhofer-Institut FIT wissenschaftlich evaluiert. Für ihr Wirken wurde die Organisation 2023 mit dem Corporate Digital Responsibility Award ausgezeichnet und zählt zu den Bundespreisträgern des startsocial-Wettbewerbs 2023/24. Die Schirmherrschaft teilen sich seit 2025 Dr. Fabian Mehring, Bayerischer Digitalminister, und Jutta Croll, Vorstand der Stiftung Digitale Chancen und renommierte Expertin für Kinderrechte im digitalen Raum. Gemeinsam stehen sie für die zentralen Wirkungsfelder von DigitalSchoolStory: digitale Bildung und Kinderrechte im digitalen Raum.

Kontakt für Medien

Nina Mühlens

Mobil 0176 22507174

presse@digitalschoolstory.de

www.digitalschoolstory.de