



Pressemitteilung

Digitale Achtsamkeit in der Schule: BOSODO und DigitalSchoolStory starten gemeinsames Pilotprojekt

- **An der Realschule Meitingen verbinden die Partner ab Herbst 2026 ein analoges Argumentationsspiel mit einem mehrwöchigen Lernprojekt zu digitalen Risiken, Mediennutzung und verantwortungsvollem Handeln.**

Bad Homburg, 22. Oktober 2026. Wie viel Zeit verbringe ich täglich am Smartphone? Warum fällt es so schwer, mit dem Scrollen aufzuhören? Woran erkenne ich manipulative Inhalte? Und was kann ich tun, wenn digitale Medien zunehmend Stress auslösen?

Mit solchen Fragen beschäftigen sich Schüler:innen ab Herbst 2026 an der Realschule Meitingen. Dort starten BOSODO und DigitalSchoolStory ein gemeinsames Pilotprojekt zur digitalen Achtsamkeit. Erstmals wird dabei ein analoges Argumentationsspiel systematisch mit einem mehrwöchigen, projektbasierten Lernprozess verbunden.

Die Schüler:innen spielen zunächst in Teams mit BOSODO, diskutieren digitale Risiken, Ablenkungen und typische Konflikte aus ihrem Alltag und begründen ihre Entscheidungen. Aus diesen Gesprächen entwickeln sie eigene Fragestellungen. Anschließend recherchieren sie, prüfen Informationen, entwickeln eine Geschichte und produzieren mit der Lernmethode von DigitalSchoolStory einen maximal 90 Sekunden langen Storyclip.

So wird aus einer Spielrunde ein zusammenhängender Lernprozess: Die Jugendlichen erleben ein Problem, tauschen Perspektiven aus, formulieren eine eigene Frage und setzen sich vertieft mit möglichen Antworten auseinander.

Vom Spiel zur eigenen Forschungsfrage

Im Mittelpunkt des BOSODO-Spiels stehen typische Herausforderungen des digitalen Alltags. Die Schüler:innen begegnen beispielsweise Ablenkung, endlosem Scrollen, Clickbait, problematischer Smartphone-Nutzung oder manipulativen Inhalten. Dabei wählen sie mögliche Gegenstrategien aus und müssen gegenüber den anderen Teammitgliedern erklären, warum sie diese für sinnvoll halten.

Entscheidend ist nicht, möglichst schnell eine richtige Antwort zu finden. Vielmehr sollen unterschiedliche Einschätzungen sichtbar werden. Genau aus diesen Unterschieden entstehen die Fragen für den weiteren Lernprozess.

Ein Team könnte beispielsweise darüber diskutieren, ob es genügt, Benachrichtigungen auszuschalten. Daraus können Fragen entstehen wie: Warum ziehen bestimmte Apps unsere Aufmerksamkeit so stark an? Welche Rolle spielen Algorithmen? Und welche Strategien helfen tatsächlich dabei, das eigene Nutzungsverhalten bewusster zu steuern?



Diese Fragen werden anschließend zum Ausgangspunkt der Recherche und der Storyentwicklung.

Digitale Achtsamkeit statt pauschaler Verbote

Digitale Achtsamkeit bedeutet in dem gemeinsamen Projekt nicht, Smartphones oder soziale Medien grundsätzlich abzulehnen. Ziel ist vielmehr, dass Jugendliche ihr eigenes Verhalten bewusster wahrnehmen und verstehen, wie Plattformen, Inhalte und digitale Routinen ihre Aufmerksamkeit beeinflussen.

Die Schüler:innen sollen lernen, zwischen hilfreicher, unterhaltsamer und belastender Nutzung zu unterscheiden. Sie reflektieren, wann digitale Angebote ihr Leben bereichern und an welchen Stellen sie selbst Grenzen setzen oder ihr Verhalten verändern möchten.

„Wir wollen jungen Menschen nicht vorgeben, wie viel digitale Nutzung richtig oder falsch ist. Sie sollen verstehen, was in digitalen Räumen passiert, ihre eigenen Gewohnheiten reflektieren und selbst begründete Entscheidungen treffen können“, sagt Markus Utomo von BOSODO.

DigitalSchoolStory vertieft die Diskussion

Nach der Spiel- und Reflexionsphase arbeiten die Schüler:innen mit der Lernmethode von DigitalSchoolStory weiter. In selbstorganisierten Teams recherchieren sie ihre Fragestellung, bewerten Quellen und entscheiden, welche Informationen für andere Jugendliche besonders relevant sind.

Anschließend entwickeln sie eine Story und produzieren daraus einen kurzen Lernclip. Wer ein komplexes Thema in höchstens 90 Sekunden verständlich erklären möchte, muss Informationen gewichten, Zusammenhänge verstehen und die eigene Botschaft immer wieder überprüfen.

„BOSODO schafft einen unmittelbaren Gesprächsanlass. Die Schüler:innen erleben, dass es unterschiedliche Perspektiven gibt und dass sie auf manche Fragen noch keine überzeugende Antwort haben. DigitalSchoolStory greift genau diesen Moment auf: Die Jugendlichen recherchieren selbst, entwickeln eine Geschichte und machen ihre Erkenntnisse für andere verständlich“, sagt Nina Mülhens, Mitgründerin und Geschäftsführerin von DigitalSchoolStory.

Pilotstart Ende 2026

Das gemeinsame Angebot wird Ende 2026 erstmals an der Realschule Meitingen erprobt. Die Pilotphase soll zeigen, wie sich das Spiel, die Teamreflexion, die Recherche und die anschließende Videoproduktion im Schulalltag miteinander verbinden lassen.

Im Fokus stehen dabei vor allem praktische Fragen:

Wie entwickeln die Schüler:innen aus einer Spielrunde tragfähige Forschungsfragen? Welche Themen beschäftigen sie besonders? Wie gelingt der Übergang von der Diskussion zur Recherche? Und wie lassen sich die Erkenntnisse in kurze, verständliche Geschichten übersetzen?

Die Erfahrungen aus der Pilotphase sollen anschließend in die Weiterentwicklung der Materialien und des gemeinsamen Unterrichtsangebots einfließen.



Zwei mögliche Wege für die Umsetzung

Das Konzept kann abhängig vom Thema und von der Lerngruppe unterschiedlich eingesetzt werden.

Bei sensiblen Themen kann zunächst die gesamte Klasse gemeinsam spielen und reflektieren. Dadurch werden unterschiedliche Erfahrungen und Haltungen im Klassenverband sichtbar. Die Lehrkraft kann problematische Aussagen unmittelbar einordnen und wichtige Schutzinformationen allen Schüler:innen vermitteln.

Alternativ können die Teams direkt nach der Gruppenbildung mit BOSODO arbeiten. Jedes Team entwickelt dann aus der eigenen Diskussion eine individuelle Forschungsfrage. Dadurch wird das Spiel unmittelbar zum Bestandteil der Recherchephase und stärkt die Eigenverantwortung der Jugendlichen.

Welche Variante sich im Unterricht besonders bewährt, soll ebenfalls im Pilotprojekt an der Realschule Meitingen untersucht werden.

Die Lehrkraft bleibt Lernbegleitung

BOSODO und DigitalSchoolStory ersetzen keine pädagogische Begleitung. Die Lehrkraft schafft den Rahmen, moderiert bei sensiblen Themen und unterstützt die Teams dabei, aus ihren Diskussionen geeignete Fragestellungen zu entwickeln.

Die Verantwortung für die Recherche, die Story und den Storyclip liegt jedoch weitgehend bei den Schüler:innen. Sie müssen Informationen verstehen, Argumente prüfen, Entscheidungen treffen und sich auf ein gemeinsames Ergebnis einigen.

Auf diese Weise stärkt das Projekt neben Medienkompetenz und digitaler Achtsamkeit auch Kommunikation, kritisches Denken, Kollaboration, Kreativität und Selbstwirksamkeit.

Eine gemeinsame Vision

BOSODO und DigitalSchoolStory verbindet die Überzeugung, dass digitale Achtsamkeit nicht durch Verbote oder einmalige Informationsveranstaltungen entsteht.

Jugendliche brauchen Gelegenheiten, ihre eigenen Erfahrungen einzubringen, andere Perspektiven kennenzulernen und sich intensiv mit den Mechanismen digitaler Medien auseinanderzusetzen.

Schüler:innen sollen digitale Medien nicht nur bedienen können. Sie sollen verstehen, wie digitale Angebote ihre Aufmerksamkeit, ihre Entscheidungen und ihr Zusammenleben beeinflussen und daraus selbst verantwortungsvolle Handlungsweisen entwickeln.

Über BOSODO

BOSODO Games entwickelt seit 2024 Spiele mit gesellschaftlicher Wirkung. Im Mittelpunkt steht „Digitale Achtsamkeit“: ein argumentatives Kartenspiel, in dem Handysucht, Fake News, Cybermobbing oder Online-Druck als Monster auftreten. Besiegen lassen sie sich nur mit passenden Argumentationen, die die Mitspielenden überzeugt. So trainiert das Spiel



Medienkompetenz, Argumentationsfähigkeit und Selbstregulation spielerisch und mit Witz, statt sie nur zu erklären.

Die Teen-Edition ist auf Schulen ab Jahrgangsstufe 5 zugeschnitten und direkt im Fach- und Vertretungsunterricht einsetzbar. Eine weitere Edition richtet sich an Erwachsene und Teams in Unternehmen. In Kooperation mit der mkk – meine krankenkasse untersuchen wir in einer wissenschaftlich begleiteten Studie, wie das Spielen von „Digitale Achtsamkeit“ auf das Medienbewusstsein und die digitale Gesundheit von Schülerinnen und Schülern wirkt.

Der kreative Kopf hinter BOSODO Games ist Markus Utomo. Der Diplom-Spielzeugdesigner entwickelt seit über 15 Jahren Spiele, unter anderem für Lufthansa, AUDI und Schmidt Spiele. Mit seinen Spielen erreicht er jährlich über 1,5 Millionen Menschen weltweit – von Kindern in Schulen bis zu Führungskräften in Unternehmen. Die Bundesregierung zeichnete ihn als Kultur- und Kreativpilot Deutschland aus – als herausragende Unternehmerpersönlichkeit.

An seiner Seite steht Mathias Bartel, Mitgründer und geschäftsführender Gesellschafter der Nürnberger Agentur für Transformational Branding stilbezirk, der über zwei Jahrzehnte Erfahrung in Markenführung und Kommunikation einbringt.

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. Für die Stadt Frankfurt ergänzt nun Oberbürgermeister Mike Josef diese Runde.

Kontakt für Medien

Nina Mülhens

Mobil 0176 22507174

presse@digitalschoolstory.de