

Digitale Achtsamkeit beginnt mit Verstehen.



Smartphones, Social Media und digitale Angebote gehören zur Lebenswelt junger Menschen. Sie eröffnen Möglichkeiten, können aber durch endloses Scrollen, manipulative Inhalte oder Online-Druck auch belasten.

Wer digitale Medien selbstbestimmt nutzen möchte, muss verstehen, wie Plattformen, Inhalte und digitale Routinen die eigene Aufmerksamkeit und Entscheidungen beeinflussen.

Digitale Achtsamkeit entsteht nicht durch pauschale Verbote. Jugendliche brauchen Gelegenheiten, ihre Erfahrungen zu reflektieren, unterschiedliche Perspektiven kennenzulernen und eigene Handlungsmöglichkeiten zu entwickeln. Genau hier setzt die Kooperation von BOSODO und DigitalSchoolStory an.

BOSODO und **DigitalSchoolStory** verbinden spielerische Auseinandersetzung mit vertiefendem, projektbasiertem Lernen.

Das analoge BOSODO-Kartenspiel „Digitale Achtsamkeit“ macht typische Herausforderungen des digitalen Alltags zum Gesprächsanlass. Risiken wie endloses Scrollen, Fake News, Cybermobbing oder Online-Druck begegnen den Jugendlichen als Monster. Die Spieler wählen Gegenstrategien und müssen ihre Mitspielenden mit Argumenten überzeugen. Dabei werden unterschiedliche Erfahrungen, Einschätzungen und offene Fragen sichtbar.

DigitalSchoolStory greift diese Fragen auf und führt die Auseinandersetzung im Unterricht weiter. Die Schüler recherchieren, prüfen Informationen und entwickeln aus ihren Erkenntnissen eine Geschichte mit eigener Perspektive und klarer Botschaft. Diese übersetzen sie in einen maximal 90-sekündigen Storyclip.

So wird aus einer Spielrunde ein zusammenhängender Lernprozess: Die Jugendlichen hinterfragen digitale Mechanismen, reflektieren ihr eigenes Verhalten und machen ihre Erkenntnisse für andere verständlich.



Markus Utomo
BOSODO

„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.“

Situation.

Idee + Wirkung.

Nutzen.

12 Schritte.

Projektablauf.



Lehrkräfte benötigen keine besonderen Social-Media- oder KI-Vorkenntnisse. Eine persönliche Einführung, strukturierte Materialien und begleitendes Sparring unterstützen die Umsetzung. Die Lehrkraft begleitet den Lernprozess und moderiert insbesondere bei sensiblen Themen.

In Teams von vier bis sechs Schüler durchlaufen die Jugendlichen die zwölf Schritte der DigitalSchoolStory-Methode in 18 Unterrichtsstunden über vier bis neun Wochen. Die Integration von BOSODO wird im Pilotprojekt erprobt. Nach der Gruppenbildung diskutieren die Teams im Spiel digitale Herausforderungen, vergleichen Gegenstrategien und begründen ihre Entscheidungen. Daraus entwickeln sie eigene Fragestellungen für Recherche und Storyentwicklung.

Die Jugendlichen prüfen Quellen, gewichten Informationen und entwickeln daraus verständliche Geschichten. Mit agilen Methoden organisieren sie ihre Zusammenarbeit und übernehmen Verantwortung für ihre Inhalt.

Feedback von Mitschüler und Lehrkräften begleitet den Prozess. Ergänzend kann der AI Creator Stärken sichtbar machen, Reflexionsfragen stellen und Impulse zur Überarbeitung geben – ohne Noten oder fertige Lösungen. Die Teams prüfen KI-Rückmeldungen kritisch und entscheiden selbst, welche Anregungen sie übernehmen.

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 Verstehen, Reflektieren und selbstbestimmtes Handeln – 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.

Digitale Achtsamkeit durch eigenes Handeln.

Die Verbindung von BOSODO und DigitalSchoolStory eröffnet Jugendlichen einen Lernraum, in dem sie:

- digitale Routinen und Wirkmechanismen erkennen und reflektieren,
- unterschiedliche Perspektiven diskutieren und Entscheidungen begründen,
- Informationen kritisch prüfen und Medien sowie KI bewusst nutzen,
- gemeinsam Geschichten gestalten, Verantwortung übernehmen und Selbstwirksamkeit erleben.

Vom Konsumieren zum Gestalten. Vom Argumentieren zum selbstbestimmten Handeln.



Im Unterricht verankert

Das gemeinsame Angebot ist für Schüler ab Jahrgangsstufe 5 vorgesehen. BOSODO bietet einen spielerischen Zugang zu digitalen Alltagsthemen, DigitalSchoolStory vertieft diese mit einer strukturierten Lernmethode. Die Verbindung lässt sich im Fachunterricht oder fächerübergreifend erproben. Für besonders sensible Themen ist eine gemeinsame, durch die Lehrkraft moderierte Reflexion im Klassenverband vorgesehen.

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 erstmals in Deutschland die untersuchten Bildungskompetenzen systematisch.



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.

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

Nutzen.

Konkret.

Wir.