

Raus aus der Konsumentenhaltung – Digitales Storytelling macht Jugendliche zu Gestaltern im Unterricht

Anne Tessmer, Kommunikatorin und Teammitglied DigitalSchoolStory



© DigitalSchoolStory/Schröder 2021

Auf dem Schulhof reden alle nur von TikTok, aber im Unterricht schalten sie ab? Lernen mit DigitalSchoolStory macht junge Menschen von reinen Social Media-Konsumenten zu aktiven Gestaltern – im Netz, im Unterricht und in der Gesellschaft.

Die Idee: Schülerinnen und Schüler entwickeln im Team aus dem Lernstoff Videos im Social Media-Format. Unterstützt werden sie von ihren Idolen aus TikTok und Instagram. Dabei erwerben sie über die Unterrichtsinhalte hinaus wertvolle soziale und methodische Kompetenzen, die sie in der digitalen Welt für ihren Lebens- und Arbeitsalltag benötigen, von agiler Zusammenarbeit bis zum Entwickeln einer selbstbewussten Haltung.

Das alles gelingt mit dem Projekt DigitalSchoolStory. Wie Sie es in Ihren Unterricht integrieren und wie es den Unterricht nachhaltig verändert, erfahren Sie in diesem Artikel.

1. Social Media und Schule – wie passt das zusammen?

Wer kennt das nicht: Auf dem Schulhof reden die Jugendlichen begeistert über die neuesten Videos im Netz und 10 Minuten später sitzen sie im Unterricht und schalten ab, als hätte der Lernstoff so gar nichts mit ihrem Leben zu tun.

Eine Situation, mit der auch Pia vertraut ist. Sie vermisste als Lehrerin an einer Sekundarschule im Unterricht immer wieder die Neugier und Begeisterung, die sie in den Pausengesprächen bei ihren Schülerinnen und Schülern erlebte. Was genau die Jugendlichen dort machten und wie TikTok funktioniert, wusste sie selbst lange nicht. Aber ihr war klar: „TikTok-Creator und Co. erzählen die Geschichten, die unsere Schülerinnen und Schüler bewegen. Sie sind Teil und zugleich Sprachrohr von Jugend- und Popkultur, so wie es in meiner Jugend noch MTV und Viva waren.“

Mehr als eine Stunde am Tag in sozialen Netzwerken wie TikTok oder Instagram? Das ist für viele Jugendliche normal. Ein Drittel der 12- bis 14-jährigen Nutzer ist täglich auf TikTok aktiv ([ACT ON! Short Report](#)). Damit ist die Plattform ein prägender Teil ihres Alltags. Umso wichtiger, dass Schülerinnen und Schüler die Mechanismen dahinter verstehen, reflektieren und aus der Konsumenten- in die Gestalter-Rolle kommen. Denn genau hier liegt laut der [Digital-Skills-Gap-Studie](#) eine entscheidende Lücke: im Verstehen der Mechanismen und Zusammenhänge hinter den digitalen Anwendungen.

Was machen die Stars im Netz eigentlich anders, dass Schülerinnen und Schüler ihnen an den Lippen hängen und sich Wochen später noch an diesen einen Clip erinnern? Was können Lehrkräfte von Influencern lernen?

Ein zentraler Hebel für den Erfolg der kurzen Videos im Netz ist das Storytelling: Eine Geschichte, die dann auch noch bebildert ist, hilft verstehen und wird leichter erinnert als pure Fakten oder Formeln. Zweiter Hebel ist die eigene Lust am Entdecken und Lernen: Die Influencer experimentieren, hinterfragen und machen. Ein weiterer Hebel ist die klare, konsistente Haltung, die Influencer in ihren Videos zeigen. Deshalb genießen sie das Vertrauen ihrer Fans, beeinflussen ihre Sichtweise oft auch das Handeln der Jugendlichen.

Gerade mit Blick auf den letzten Punkt sind Lehrkräfte selbst die wichtigsten Influencer im Klassenzimmer. Sie prägen die Sicht der Jugendlichen auf ihre Umwelt und auf sich selbst, ihre Stärken und Schwächen. Umso wichtiger, dass sie die Schülerinnen und Schüler ermutigen, eine eigene Haltung zu entwickeln und zu zeigen. Ein Falsch gibt es nicht, ein sich trauen muss belohnt werden. Digitales Storytelling eröffnet den Jugendlichen einen vertrauten Zugang zum Geschichtenerzählen und zum Darstellen ihrer persönlichen Sicht auf ein Problem. Ein Format, das sie aus ihrem Alltag kennen und lieben.

Wichtig

Als Schulleitung und Lehrkraft sind Sie selbst Influencer in der Schule. Welchen Einfluss wollen Sie haben? Stärken Sie die Kompetenzen Ihrer Schülerinnen und Schüler, mitzugestalten, eine eigene Haltung einzunehmen und ihre eigene Geschichte zu erzählen. DigitalSchoolStory begleitet Schulen und Lehrkräfte Schritt für Schritt dabei.

Genau das ist die Idee hinter DigitalSchoolStory: eine Brücke in den Alltag der Jugendlichen schlagen, um Lernen mit Begeisterung zu verknüpfen und dabei **Jugendliche aus der Konsumenten- in die Gestalter-Rolle zu bringen**.

Lehrerin Pia hat DigitalSchoolStory im Unterricht ausprobiert. Sie ist seit Beginn selbst Teil des Teams: „Der Ansatz von DigitalSchoolStory ermöglicht es, in der Klasse ins Gespräch darüber zu kommen, wie soziale Medien uns beeinflussen, Geschichten nachzuempfinden und gleichzeitig einen Blick hinter die Kulissen zu wagen. Das eröffnet mir als Lehrerin ganz neue Möglichkeiten, meinen Schülerinnen und Schülern dort zu begegnen, wo sie unterwegs sind und ihre Sorgen und Nöte kennenzulernen.“

2. Was ist DigitalSchoolStory?

DigitalSchoolStory ist eine gemeinnützige Organisation, die Schulen unterstützt, digitales Storytelling in den Unterricht einzubinden. Ziel ist, die digitalen, methodischen und sozialen Kompetenzen der Jugendlichen zu stärken, auch mit Blick auf die Zeit nach dem Schulabschluss. Dabei entwickeln die Schülerinnen und Schüler in kleinen Teams aus dem Lernstoff Videos im Social Media-Format. Unterstützt werden sie von ihren Idolen aus TikTok und Instagram, den Paten im Projekt. DigitalSchoolStory stellt dabei umfangreiches Material zur Verfügung, vermittelt die Social Media-Paten und begleitet die Schule bei der Umsetzung.

Hintergrund und Ziel

Entstanden ist die Idee hinter DigitalSchoolStory beim WirFürSchule-Hackathon 2020. Seitdem macht dieser Ansatz Schule, inzwischen in neun Bundesländern. Mitgründerin und Geschäftsführerin Nina Mühlens geht es dabei um mehr als digitale Kompetenzen: „Es geht um eine nachhaltige Veränderung dessen, wie Kinder Unterricht erleben. Die intrinsische Motivation zu lernen, eine Position zu Problemen einzunehmen, die verschiedenen Perspektiven kennenzulernen, gemeinsam zu reflektieren und anderen zu vermitteln. Es geht auch um die Beziehung zwischen Lehrkräften sowie Schülerinnen und Schülern untereinander, die einen ganz entscheidenden Einfluss auf die schulischen Leistungen hat. Wir wollen das Lernklima nachhaltig verbessern und einen Beitrag zu einer positiven Grundhaltung zum Lernen leisten.“

Diese Erfahrung hat auch Pia in ihrem ersten Projekt mit DigitalSchoolStory gemacht: „Plötzlich gehen wir in der Klasse ganz anders miteinander um. Durch die Arbeit im Projekt lernen Schülerinnen und Schüler die Stärken der anderen neu kennen und begegnen sich respektvoller. DigitalSchoolStory wirkt im Unterricht weiter.“ Die Basis dafür ist gegenseitiges Zuhören. „In der ersten Stunde des Projekts habe ich erstmal den Kindern zugehört, wie TikTok funktioniert, welche Formate sie kennen und mögen. Da war ich die Lernende. Das schafft Augenhöhe.“

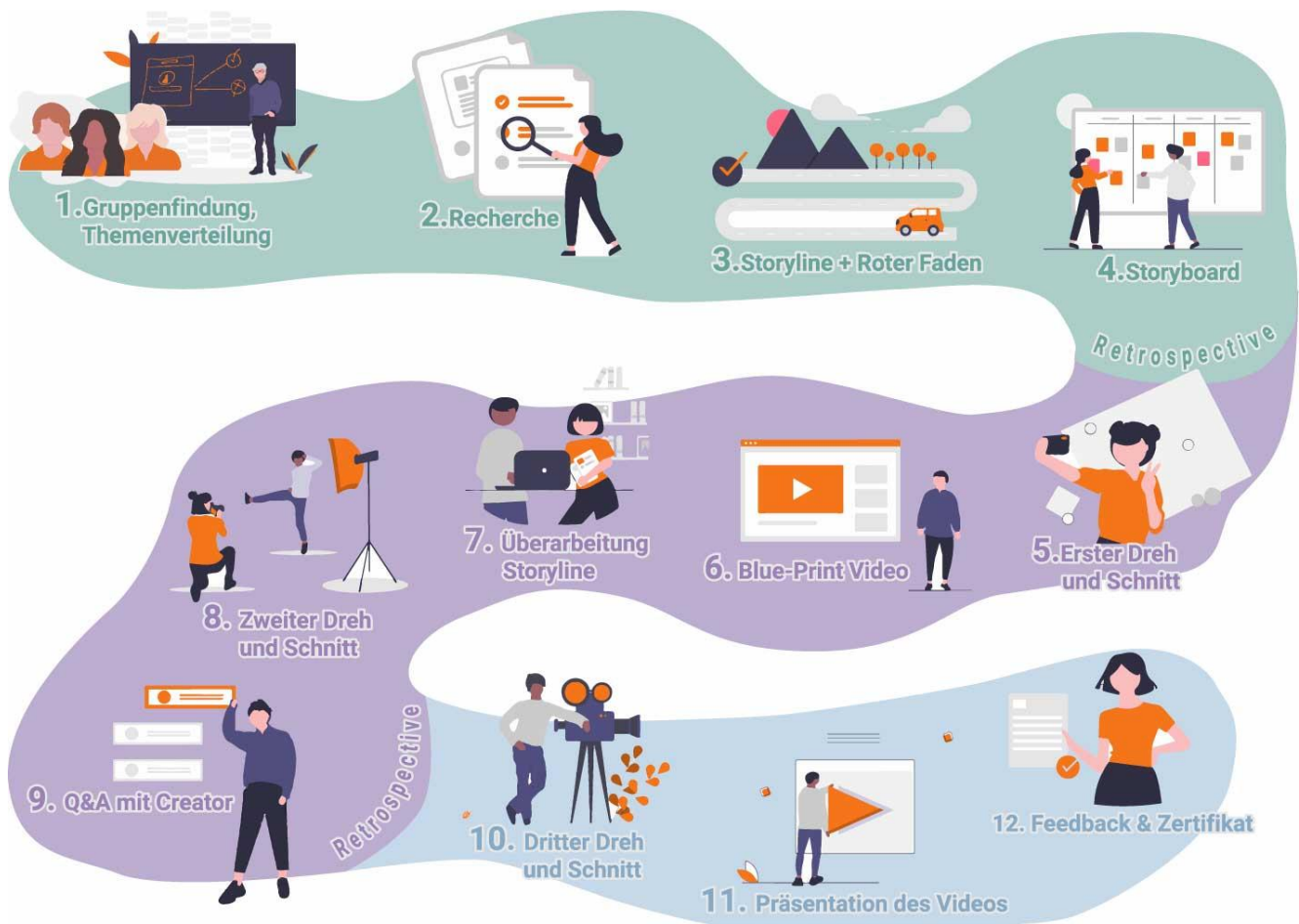
3. Wie funktioniert ein Schulprojekt mit DigitalSchoolStory?

DigitalSchoolStory eignet sich für den Unterricht in den Jahrgangsstufen 5 bis 13 in allen Fächern und schulformübergreifend. Von Mathe über Umweltkunde bis zu Sozialwissenschaften ist alles dabei. Die Bandbreite der bisherigen Projektorte reicht von Privatgymnasien über Brennpunktschulen bis hin zu Berufs- und inzwischen auch Hochschulen.

In der Regel führen Schulen, Jahrgangsstufen oder einzelne Klassen das Projekt über 4 bis 8 Wochen durch, voll in den Schulalltag integriert. DigitalSchoolStory lässt sich **vielseitig in den Lehrplan einbinden**, einerseits durch fachbezogene Aufgaben wie Recherchen, andererseits durch die Vermittlung von Kompetenzen aus den Medienkompetenzrahmen der Bundesländer.

Eine Schritt-für-Schritt-Anleitung führt Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler durch die Umsetzung in **drei Phasen** (siehe Grafik Ablaufplan):

1. Die Vorbereitung mit Recherchen und Entwicklung des roten Fadens in Form eines Storyboards.
2. Die Produktion eines Kurzvideos von ca. 1 Minute.
3. Das Feedback und die Verfeinerung des Videos.



Immer dabei: Die Patinnen und Paten, erfahrene Video-Stars aus TikTok, Instagram und YouTube wie MonumentalMo, Onkel Banjou oder Laura Hildebrand. Sie begeistern und befähigen die Teilnehmenden im Projekt. Für viele Jugendliche ist ein Höhepunkt des Projekts die Q&A-Session mit „ihrer“ Patin oder „ihrem“ Paten, die/der sich live zuschaltet, Einblicke hinter die Kulissen der sozialen Netzwerke und Tipps und Anleitungen zur visuellen Umsetzung gibt.

Wichtig

Die rund 20 Patinnen und Paten, die bei DigitalSchoolStory mitmachen, haben zwei Dinge gemeinsam:

4. Sie brennen für zukunftsorientierte Bildung.
5. Sie wollen, dass Schülerinnen und Schüler Schule positiver wahrnehmen und lernen mit Spaß verbunden wird. Dafür engagieren sie sich ehrenamtlich.

Datenschutz

Entscheidend dabei ist, dass alle Videos in der Schule bleiben. Ein Grund ist der Datenschutz. Wichtig ist aber auch, dass die Schülerinnen und Schüler sich trauen, sich im geschützten Raum selbst auszuprobieren. Das geht nur, wenn Dinge nicht öffentlich gemacht werden und auch zwischen den Schülerinnen und Schülern so eine andere Art der Bindung entsteht. Eine verlässliche, ohne Lachen und ohne Fingerzeig.

Die Scheu, sich vor der Klasse mit dem Video zu blamieren, ist groß, gerade in den höheren Jahrgangsstufen. Ein Eisbrecher, der für Pia gut funktioniert hat und jede bzw. jeder zu Beginn des Projekts macht: „Ich habe selbst ein Video gedreht, in dem ich der Klasse das Projekt vorgestellt habe. Das fanden sie total ‘cringe’ – danach hatte niemand mehr Angst, ein peinliches Video zu produzieren.“

Das Klassenzimmer als Experimentierraum

Zu den Grundprinzipien eines Projekts mit DigitalSchoolStory zählt, dass das Klassenzimmer zu einem Experimentierraum wird.

Ein Raum, in dem alle darauf vertrauen können, dass die anderen ihrem Beitrag mit Respekt begegnen, dass keiner den anderen auslacht, dass nichts Negatives nach außen getragen wird.

Ein Raum, in dem Fehler erlaubt sind, sogar geschätzt werden als Bestandteil der Lösungsfindung und als Chance für alle, etwas besser zu verstehen.

Das ist der Nährboden, den Jugendliche brauchen, um selbstbewusst ihre Geschichten zu erzählen, ihre Haltung zu zeigen und offen zu bleiben für Neues.

Kurz: DigitalSchoolStory fördert eine beständige Lernbereitschaft, wie sie in Unternehmen dringend gebraucht und bisher viel zu wenig gelebt wird. Genau darin sieht eine Studie der [Fraunhofer-Academy \(2019\)](#) eine grundlegende, oft fehlende Managementkompetenz.

Die Methode

Die Methode von DigitalSchoolStory schafft es, für das Lernen neu zu begeistern. Dabei sind die Patinnen und Paten aus den sozialen Medien nur die Initialzündung. Nachhaltig wirkt das Projekt,

- indem sich die Jugendlichen selbstbestimmt den Stoff zu eigen machen,
- indem die Jugendlichen üben, ihre eigene Sicht auf ein Problem zu entwickeln, und erleben, dass sie mit ihrer Sicht gehört und respektiert werden und
- indem die Jugendlichen erfahren, wie sie im Team etwas Konkretes gestalten, dass sie anschauen und „mitnehmen“ können.

Kompetenzen

Dabei erlernen die Jugendlichen deutlich mehr als Unterrichtsinhalte. Die folgenden Kompetenzen stärken Schulen mit DigitalSchoolStory:

- **Digitale Medienkompetenz:** Die eigene Social Media-Nutzung reflektieren und die Mechanismen hinter TikTok und Co. verstehen.
- **Agile Methoden:** Selbstorganisiert im Team arbeiten und in der Retro die Zusammenarbeit evaluieren und verbessern.
- **Sozialkompetenz:** Eigene Stärken und die der anderen kennen und respektieren lernen.
- **Präsentation:** eine eigene Haltung entwickeln, auf den Punkt bringen und selbstbewusst zeigen.
- **Storytelling:** Wichtiges von Unwichtigem unterscheiden, zu fokussieren, Roten Faden spannen, neue Sicht auf das Thema entwickeln.
- **Spaß am Lernen:** Aus eigenem Interesse Themen vertiefen, Freude am Erlernen neuer Inhalte und Methoden entwickeln.

Das wirkt sich über den Projektzeitraum hinaus positiv im Unterricht aus. Dass ein höheres Maß an Kreativität und Empathie auch die fachliche Leistung in der Schule verbessert, zeigt eine aktuelle Studie der [OECD](#).

In ihrer Klasse hat Pia festgestellt, dass die Schülerinnen und Schüler nach Abschluss des Projekts auch bei anderen Unterrichtsthemen viel eigenständiger gearbeitet haben. „Sie haben viel besser für sich selbst Wichtiges von Unwichtigem unterschieden. Das hat mir den Unterricht sogar leichter gemacht.“

Gleichzeitig wirkt DigitalSchoolStory mit den oben gezeigten Kompetenzen über den Schulalltag hinaus. Partizipation, Kreativität und Teamfähigkeit zählen, damit Jugendliche im Arbeitsmarkt Fuß fassen und Wirtschaft und Gesellschaft mitgestalten. DigitalSchoolStory trägt dazu bei, dass Jugendliche die Fähigkeiten erwerben, die Unternehmen zunehmend von ihren Mitarbeitenden erwarten: Digital-Know-how, agile Methoden und Organisationsfähigkeit zählen laut [Statista](#) (2021) zu den meistgefragten Kompetenzen auf dem Arbeitsmarkt.

Fazit

Die Schüler:innen erwerben wertvolle persönliche, soziale und methodische Zukunftskompetenzen, die sie in der digitalen Welt für ihren Lebens- und Arbeitsalltag dringend benötigen.

Letztlich ist das Lernen mit DigitalSchoolStory jedoch keine Einbahnstraße, in der nur die Schülerinnen und Schüler sich weiterentwickeln. Ein Fokus liegt in der **Weiterbildung der Lehrkräfte**. Dazu bietet die Organisation einen pädagogischen Tag an, der in digitales Storytelling und agiles Arbeiten an der Schule einführt. Im Projekt selbst trainieren die Lehrkräfte neue Lernformate. Das fördert das Image als digital starke Schule: Jede Schule und jede Lehrkraft erhalten genau wie alle Schülerinnen und Schüler ein Teilnahme-Zertifikat.

Pia hat gelernt, ihre Schülerinnen und Schüler mehr nach eigenen Lösungen suchen zu lassen, statt ihnen einen Weg vorzugeben. „Anfangs fiel mir das gar nicht so leicht. Jetzt nehme ich mich viel mehr zurück, bin eher Sparringspartnerin.“ Inzwischen führt Pia das dritte Projekt durch. Ihre Erfahrung gibt sie bei DigitalSchoolStory an andere Lehrkräfte weiter.

Ermöglicht wird die Durchführung eines DigitalSchoolStory-Projekts an den meisten Schulen durch Kooperationspartner in Stiftungen und Unternehmen. Es ist darüber hinaus auch möglich über Förderprogramme DigitalSchoolStory in die Schule zu holen. Bei der Suche nach Partnern und Finanzierungsmöglichkeiten unterstützt das Team von DigitalSchoolStory.

3 Wie kommt das Projekt an meine Schule?

Einzigste Voraussetzung: Die Bereitschaft, die Schülerinnen und Schüler machen zu lassen, selbst Neues auszuprobieren und dazuzulernen. Hilfreich sind Tablets/ Kameras, damit nicht die Schülerhandys genutzt werden müssen. Zusätzlich hilft es, wenn die Schule schon einen Vertrag mit den Eltern hat, dass im Schulalltag Fotos und Videoaufnahmen gemacht werden dürfen. Eine Anmeldefrist gibt es nicht. Schulen können jederzeit starten.

Wer sich gar nicht mit TikTok auskennt, sollte es erst recht ausprobieren. Genau dafür ist DigitalSchoolStory da: Lehrkraft und Schulklasse lernen gemeinsam und voneinander. Vorkenntnisse sind keine erforderlich.

Neugierig? Das Team von DigitalSchoolStory unterstützt Schulen aller Schulformen, digitales Storytelling in den Unterricht zu bringen und die digitalen sowie methodischen Kompetenzen bei Schülerinnen und Schülern als auch Lehrkräften zu steigern. Weitere Informationen erhalten Interessierte auf dem monatlichen Info-Abend oder auf der Website www.digitalschoolstory.com.

Dieses Werk ist Bestandteil der RAABE Materialien

Das Werk ist urheberrechtlich geschützt. Die Dr. Josef Raabe Verlags-GmbH erteilt Ihnen für das Werk das einfache, nicht übertragbare Recht zur Nutzung für den privaten und schulischen Gebrauch. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlags. Hinweis zu § 52 a UrhG: Das Werk oder Teile hiervon dürfen nicht ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen, wobei die durch den § 60 a UrhG erlaubten Nutzungen davon ausgenommen sind. Darüber hinaus sind Sie nicht berechtigt, Copyrightvermerke, Markenzeichen und/oder Eigentumsangaben des Werks zu verändern.

Die Dr. Josef Raabe Verlags-GmbH übernimmt keine Haftung für die Inhalte externer Internetseiten, auf die in dem Werk verwiesen wird.

Falls erforderlich wurden Fremdrechte recherchiert und ggf. angefragt.