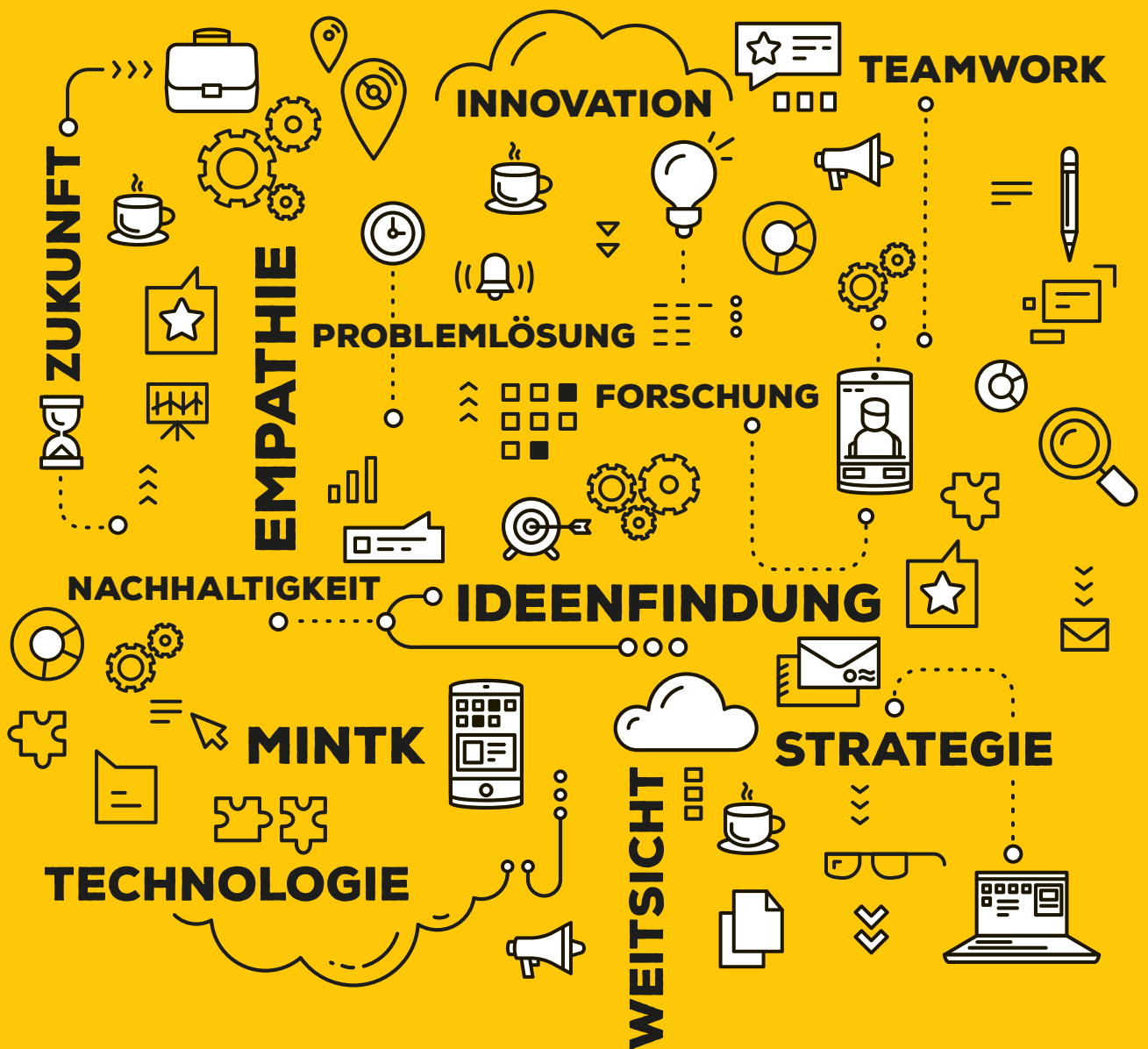


LEONARD SOMMER

WENN SCHULE AUF IDEEN BRINGT



100 KREATIVE DENKEN BILDUNG NEU

WETTLAUF MIT DER ZEIT

Leonard Sommer, Autor



Irgendwann im August 1973: Community Memory (ein früher Vorläufer des später von Ward Christensen und Randy Suess entwickelten Bulletin-Board-Systems) geht in Berkeley (Kalifornien) erfolgreich online. Zum ersten Mal in der Geschichte schicken sich Menschen digitale Nachrichten über eine Telefonleitung. Als Terminal benutzen sie dazu Computer, so sperrig wie Kisten. Die Idee der sozialen Netzwerke ist geboren.¹

Nur etwa 30 Jahre später wird sich das 2004 gegründete Facebook zu einem der größten Medienkonzerne der Welt entwickeln. Wer erinnert sich noch an Napster? Im Februar 2001 hat die Musik-Tauschbörse immerhin noch über 80 Millionen Nutzer. Keine sieben Jahre später ist die Community fast bei null und wieder komplett von der Bildfläche verschwunden. iTunes und die dazugehörige Hardware, der iPod, revolutionieren die Musikindustrie innerhalb von nur einem Jahrzehnt. Bevor beide sang- und klanglos wieder einpacken, um nun Spotify das Feld zu überlassen.

Früher vollzog sich Wandel weitaus gemächlicher: Zwar erfanden die Chinesen als Erste den Buchdruck, doch es sollte noch Jahrhunderte dauern, bis Johannes Gutenberg Mitte des 15. Jahrhunderts bei uns damit um die Ecke kam. Geradezu mit Lichtgeschwindigkeit verläuft dagegen der Siegeszug digitaler Technologien, der in nur wenigen Jahrzehnten Milliarden Menschen rund um den Globus in Nutzer verwandelte. Mit rasantem Tempo wachsen in jeder Minute Innovationen heran und entwickeln sich weiter. Nur um kurz darauf schon wieder durch Neuerungen abgelöst zu werden, die ganze Generationen zu neuen Verhaltensweisen bewegen. Gleichzeitig stellen uns viele dieser Technologien vor immer neue Herausforderungen, die wir in dieser Form bisher nicht kannten.

Meine Kinder Marlon und Milla wachsen in einer Zeit auf, die in der Geschichte der Menschheit ohne Zweifel als das bis dato dynamischste Zeitalter des Wandels gilt. Darin unterscheiden sich die beiden in vielerlei Hinsicht von Generationen vor ihnen: Sie sind mit der digitalen Technologie aufgewachsen, haben von klein auf gelernt, sie zu nutzen und halten sie daher für selbstverständlich. Sie kennen eine Welt, die sich von Stunde

zu Stunde, von Sekunde zu Sekunde und von Innovation zu Innovation ständig verändert.

Eine Welt, in der 65% der heutigen Vorschulkinder in Berufen arbeiten oder Karrieren verfolgen werden, die es heute noch gar nicht gibt.² Und wir? Welches Rüstzeug geben wir der nächsten Generation mit, um sicher durch diese ebenso aufregende wie unklare Zeit zu navigieren? Wie sollten sich unsere Schulen verändern, um den neuen Anforderungen von Industrie und Bildung gerecht zu werden?

Ich persönlich bin davon überzeugt, dass die Entwicklung des kreativen Potenzials eines jeden Einzelnen einer der wichtigsten Wertschöpfungsfaktoren der Zukunft sein wird. Zumindest für all jene Volkswirtschaften, die auch im so genannten „Konzeptions-Zeitalter“ noch eine führende Rolle einnehmen wollen.

Warum auch Lehrer täglich lernen müssen.

Unsere Schulen werden sich noch in diesem Jahrzehnt dramatisch verändern müssen, um relevant zu bleiben. Von Lehrern wird verlangt werden, dass sie ihre Fähigkeiten fortlaufend erweitern, dass sie sich zu Architekten und Moderatoren kreativer Lernumgebungen mausern. Sie müssen in der Lage sein, lösungsorientiertes und interdisziplinäres Zusammenarbeiten zu fördern. Sie werden lernen müssen, Talente und Leidenschaften zu wecken. Ein Lehrender der Zukunft wird sich davon verabschieden müssen, Experte für ein bestimmtes Thema zu sein, damit er sich aufs Wesentliche konzentrieren kann: Als begeisternder Projektleiter und motivierender Coach das Lernen seiner Schüler zu moderieren. Dass das Lernen sich in vielen Ländern dieser Welt schon morgen dramatisch verändern wird, davon gehe ich aus. Doch wie sieht dieser Wandel konkret aus? Ich frage mich: Was kann ich selbst dazu beitragen, damit ein neues Schulmodell für unsere Kinder Realität wird?

Das hier vorliegende Projekt begann im Jahr 2012. Als Kreativdirektor unserer Werbeagentur hatte ich im Rahmen meines MBA-Studiums an der Berlin School of Creative Leadership das Projekt CLASSROOM THINKTANK ins Leben gerufen. Eine Initiative, die den Dialog und Austausch von Ideen zwischen

1). Paffrey, John / Gasser, Urs – „Born Digital, Understanding the first generation of digital natives“

2). Davidson, Cathy N. – „Jetzt siehst du es: Wie Technologie und Hirnforschung Schule und Wirtschaft für das 21. Jahrhundert verändern werden“

der Kreativwirtschaft und den Schulen fördern und möglich machen will. Am Ende waren über 100 Kreative, Futuristen und Bildungs-Influencer aus 35 Ländern dazu eingeladen, ihre Meinungen, Kreativmethoden und Kreativitätsprinzipien – aber auch Ihre Geheimnisse – zu verraten. All dies ist festgehalten auf den Seiten dieses Buches. Als eine Art Sammlung konkreter Maßnahmen und praktikabler Ansätze für die Schule der Zukunft oder das Lernen im Klassenzimmer des 21. Jahrhunderts. Alle geführten Interviews und zitierten Artikel geben die Ansichten der jeweiligen Teilnehmer und Autoren wieder. Letztlich aber soll dieses Buch kein Expertenwerk sein. Sondern es will Mut machen, den Weg der Veränderung zu gehen und den Dialog im eigenen Umfeld sofort zu starten. Um gemeinsam den Wandel voranzubringen, der schon längst fällig ist.

Ich habe mich mit der kanadischen Lehrerin Tamara Doleman zusammengetan. Sie verfügt über einen Master-Abschluss in Kreativität vom International Center for Studies in Creativity an der Sunny Buffalo State University und hat mich mit ihrem fundierten Wissen dabei unterstützt, meine Forschungsergebnisse in ein Format umzuschreiben, das für jeden Leser spannend ist. Pädagogen soll es als Denkanstoß und Ermutigung zu eigener Forschung dienen.

Patrick Newell, der Gründer der Tokyo International School (TIS) und Professor für Wissenschaft, Innovation, Technologie, Strategische Planung und Kommunikation an der Shizenkan Universität, hat meine Arbeit durch wertvolle Beiträge unterstützt und mich in all unseren Diskussionen über zukünftiges Lernen inspiriert. Ohne ihn würde es dieses Buch vermutlich nicht geben (Danke, Patrick!).

Diese Ausgabe wurde aus dem Englischen von Kai Kemmler ins Deutsche übersetzt. Vielen Dank, Kai für Deine Ausdauer und die sprachliche Exzellenz, die Du mit in diese zweite Version des Buches mit eingebracht hast.

Bruno Bertani (Creative Director und Head of Design bei Senai, Sao Paulo) und Sarah McGill (Associate Creative Director, BBH London) – zwei Mitabsolventen der Berlin School of Creative Leadership – halfen mit und sorgten sowohl für das unverwechselbare Design als auch für das exzellente Copywriting im Englischen Original dieses Buches. Ihr unermüdlicher Perfektionismus hat das Buch zu dem gemacht, was es am Ende geworden ist.

Ich weiß natürlich, dass Systeme wie Design Thinking, Creative Problem Solving, Scrum und Mind Mapping schon ihren Weg in Schulen rund um den Globus gefunden haben. Leider noch längst nicht flächendeckend oder durchgängig: Weder hat die Implementierung von Methoden zur Kreativitätsförderung

eine kritische Masse erreicht noch wird ihr Einsatz in Schulbehörden und Programmen gleichermaßen vorgelebt und unterstützt.

Obwohl diese neuen und vielversprechenden Techniken in Vorreiterschulen bereits Einzug hielten, bleiben die meisten Schulen im Status quo stecken. ES WIRD ZEIT. Die Zukunft ist heute. Wir müssen die Kultur des Schulwesens überdenken, den Zweck der Bildung neu definieren und die scheinbar starre Struktur des Bildungssystems aufbrechen.

Dieses Buch versammelt und archiviert nicht nur zahlreiche Ideen und Ansätze von Experten der Kreativwirtschaft, sondern auch konkrete Best-Practices von Zukunftsdenkern aus Schulen, die es schon geschafft haben. Ich hoffe, dass es allen Bildungspraktikern Denkanstöße liefert. Es soll euch befähigen, die notwendigen Veränderungen im Lernen und Lehren anzugehen, um unsere Kinder auf die Zukunft vorzubereiten. Im Rahmen dieser Ideensammlung teile ich auch meinen eigenen Vorschlag für ein konzeptionelles Framework: Dieser umfasst ein innovatives Organisationsdesign, eine neu ausgerichtete Lernkultur mit neu definierten Rollen und Methoden für Lehrer sowie neue Bewertungsüberlegungen. Ich persönlich sehe dieses Modell als einen plausiblen Weg, wie Schulen ihre Praxis verändern können.

Da in diesem Buch weitreichende Schlussfolgerungen aus einer kleinen Stichprobe repräsentativer Meinungen gezogen werden, betrachte ich die Zusammenstellung dieses Werks als einen fortlaufenden Prozess. Daher lade ich alle, die dieses Buch lesen, ein, ihre Gedanken, Ideen und Strategien direkt mit mir zu teilen. Ich bin gespannt auf eure Meinungen, Ideen oder konkrete Praxisbeispiele:

E-Mail: leonard.sommer@classroom-thinktank.com

Leonard Sommer

Über den Autor

Leonard Sommer wuchs in Karlsruhe auf und studierte Kommunikationsdesign in Florenz, Italien. Er ist Chief Marketing Officer der BOLD BRAINS Technology AG, einem Schweizer Unternehmen, welches innovative Lerntechnologien entwickelt. Er ist Mitbegründer und Gesellschafter der Kreativagentur SOMMER+SOMMER und Mitbegründer von XQ_Digital, einem Beratungsunternehmen für digitale Transformation. Er ist Executive Advisor bei der Kreativagentur PlayTheHype, die sich auf die Kommunikation für die Generation Z spezialisiert hat. Mehrere Jahre lang war er zudem Vorstandsmitglied von „Education Y“, einer Bildungsstiftung, die sich dem Kampf gegen Bildungsungleichheit widmet. Leonard Sommer ist verheiratet und hat zwei Kinder.



KAPITEL 6

LERN- METHODEN ZUR INSPIRATION



„Meine Kreation basiert auf den Grundsätzen der Ideenfindung und dem Prozess der Konzeptionierung. Um etwas zu schaffen, muss man erst eine Map oder Karte der Gemeinsamkeiten und Anomalien erstellen, um dann Verbindungen herzustellen. Das Ergebnis ist eine Karte, die abstrakt, organisch und doch systematisch ist.

Mapping ist ein hervorragendes Mittel, um Kreativität zu wecken und Inspiration für die Konzeption und Umsetzung zu finden.

Harrison Hecht
Art-Direktor
USA

Voice of Type (Stimme der Schrift)
Miami Ad School Europe

Auch dieses Kapitel nimmt verschiedene Methoden der Ideenfindung als Grundlage. Jeder Buchstabe ist mit dem anderen verbunden, wodurch eine zufällige Struktur entsteht. Es ist ein organischer Arbeitsablauf, bei dem die Punkte miteinander verbunden werden, um Probleme und Lösungen zu finden.“

INDEX DER METHODEN

- 1 DESIGN THINKING – EIN STRUKTURIERTER ANSATZ ZUR GENERIERUNG UND ENTWICKLUNG VON IDEEN
- 2 WALKING THINK TANK – EINE METHODE ZUR INSPIRATION AUSSERHALB DES KLASSENZIMMERS
- 3 DIE LEAN-STARTUP-METHODE
- 4 FUTUROPOLY – LASST UNS DIE STADT DER ZUKUNFT GESTALTEN!
- 5 RADIKALES SPIEL – ANALYSIERE MIKROTRENDS UND REGE INNOVATIONEN AN
- 6 DIE WORLD-CAFÉ-METHODE
- 7 MIND-MAPPING – KINDERN DAS ASSOZIIEREN BEIBRINGEN



8 BASTELSPIELZEUG

9 SKETCHNOTING

10 SOLE (SELF-ORGANISED LEARNING ENVIRONMENT) – INSPIRIEREN SIE MIT EINER GROSSEN FRAGE UND TRETEN SIE DANN ZURÜCK!

11 MIKRO-PASSIONS NETZWERKE – DIE BILDUNG VON ONLINE-COMMUNITIES, DIE GEMEINSAM AN PROJEKTEN ARBEITEN

12 DIE BRAINSTATION – EINE MISCHUNG AUS BRAINSTORMING UND EINER BEGEHBAREN DENKFABRIK

13 DAS BRAINRACE – EIN STAFFELLAUF DER IDEEN

14 KREATIVES DENKEN – EIN EIGENSTÄNDIGES SCHULFACH?

15 GAMIFICATION: SCHNELLER LERNEN MIT SUPER MARIO UND CO.

16 SPIELE IN DER SCHULE: WILLKOMMEN IM SPIELERISCHEN JAHRHUNDERT

17 TRANSFORMATIVE BILDUNG (BUCHTIPP)

18 SCHULFACH "HUMOR"

19 DIE ERLEBNISWERKSTATT „STEAM NETZWERK“

20 DIGITALSCHOOLSTORY VIA TIKTOK



20. TikTok? Mach doch selber! Heute auf dem Lehrplan: gestalten statt nur konsumieren

**Nina Mülhens,
Co-Founderin und Geschäftsführerin
der DigitalSchoolStory gUG, Inhaberin nina
mülhens. Kommunikation klipp & klar.**

Trennungsschmerz vor der ersten Schulstunde – nicht das Küsschen für Mutti, sondern der Ausknopf am Handy. Im Smartphone spielt sich für viele Jugendliche ihr Leben ab. Wären sie doch im Unterricht auch so begeistert bei der Sache, denkt mancher. Dabei ist es im Netz wie im Unterricht: Die meisten jungen Menschen konsumieren nur. Wenige gestalten mit, bringen Ihre Ideen ein, entwickeln eigene Themen oder beziehen Position. Weil sie das nie gelernt haben. Mit der Methode von DigitalSchoolStory ändern Schulen das: Junge Menschen werden von Konsumenten zu aktiven Gestalterinnen und Gestaltern, im Netz, im Unterricht und in der Gesellschaft.

Es geht bei digitaler Bildung nicht nur um Wachstum und Wohlstand, sondern auch um Chancengleichheit, Demokratie und gesellschaftlichen Zusammenhalt. Weite Teile des Alltags finden online statt. Kompetenzen im Umgang mit digitaler Technologie und neuen Medien werden deshalb zu entscheidenden Faktoren für die einzelnen Mitglieder der Gesellschaft. Wissen über Spielregeln, Mechanismen und Risiken sozialer Medien sind wesentliche Voraussetzungen, um sich im Netz souverän zu bewegen und teil zu haben. Aktive Teilhabe im Netz ist Kommunikation in der Gesellschaft und deren Gestaltung. Somit stehen mit digitaler Kompetenz auch die soziale und politische Stabilität eines Landes auf dem Spiel.

Wie gelingt es, digitale Fähigkeiten besser im Schulalltag zu vermitteln? Und wie ist es möglich, digitale Technologien darüber hinaus dazu zu nutzen, um Schulhalte in klassischen Fächern wie Mathematik und Biologie so zu vermitteln, dass die Kinder Spaß am Lernen haben und die auch hier kreativ einbringen?

Eine Antwort darauf lautet: indem wir den Alltag der Schülerinnen und Schüler einbinden, der sie bewegt. Zwei Drittel der jungen Zielgruppe zwischen 14 und 29 Jahren sind der „Mixed-Methods-Grundlagenstudie“ im Auftrag des Südwestrundfunks heute schon täglich in den sozialen Netzwerken unterwegs.¹⁴⁰ Ein vergleichsweise junges Angebot in dieser Welt ist TikTok. Nutzte im Jahr 2019 erst ein Prozent der Deutschen die Kurzvideo-Plattform, waren es im Jahr 2021 schon 5 Prozent. Unter den 14- bis 29-Jährigen nutzte bereits knapp ein Fünftel TikTok täglich (19 Prozent). Der „Act on Short-Report“ geht sogar davon aus, dass bereits ein Drittel der 12- bis 14-jährigen Jugendlichen bereits täglich auf TikTok aktiv sind.¹⁴¹

Das zeigt die Relevanz sozialer Medien, an denen niemand mehr vorbeikommt. Warum begegnen Schulen deshalb nicht ihren Schülerinnen und Schülern genau dort, wo sie sowieso schon sind? Es ist ein Phänomen im Klassenzimmer, dass im Unterricht häufig jene Konzentrationsfähigkeit, Begeisterung und Neugierde fehlt, die am Nachmittag beim Konsum von Fotos und vor allem Kurzvideos auf Instagram, Facebook oder eben TikTok an den Tag gelegt wird. Es hilft vor diesem Hintergrund wenig, mit Verboten zu arbeiten und diese neuen Medien zu verdammen oder zu ignorieren. Wichtiger ist, sie anzuerkennen.

Sie gehören zur Realität der jungen Menschen, und als solche sollten ihre Potentiale genutzt (und ihre Risiken klar kommuniziert) werden.

Bei DigitalSchoolStory geht es um die Idee, den Klassenraum zu einem kreativen Ort mit gestalterischer Kraft werden zu lassen, indem neue Medien nicht tabuisiert, sondern als das erkannt werden, was sie sind: ständige Wegbegleiter im Leben junger Heranwachsender. DigitalSchoolStory setzt dabei auch bei einem Problem an, das die Studie „Digital Skills Gap“¹⁴² thematisiert: Der Großteil der Bürgerinnen und Bürger in Deutschland hat zwar hohe Anwendungskompetenzen bei der Nutzung digitaler Geräte und Medien, aber nur wenige verstehen die dahinter liegenden Mechanismen und Zusammenhänge.

140). Media Perspektiven 4/2022, Viola Carolina Granow, Südwestrundfunk X Lab (Innovationslabor) und Julia Scolari, Südwestrundfunk Medienforschung und Analytics, „TikTok – Nutzung und Potenziale der Kurzvideo-Plattform“ 141). Stecher, Sina/ Bamberger, Anja/ Gebel, Christa/ Cousseran, Laura/ Brüggel, Niels (2020). „Du bist voll unbekannt!“ Selbstdarstellung, Erfolgsdruck und Interaktionsrisiken auf TikTok aus Sicht von 12- bis 14-Jährigen. ACT ON! Short Report Nr. 7.

Ausgewählte Ergebnisse der Monitoring-Studie. München: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
142). 2020/2021, Digital Skills Gap“ (Sonderstudie des D21-Digital-Index 2020/2021), durchgeführt von der ITM Beratungsgesellschaft, gefordert durch das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie

WIE FUNKTIONIERT DIGITALSCHOOLSTORY?

Bei DigitalSchoolStory erstellen Schüler im regulären Unterricht Kurzvideos zu einem Thema innerhalb des Faches – Videos, die auch auf TikTok funktionieren könnten und sollten. Doch es geht nicht darum, Inhalte zu teilen und Communities aufzubauen. Vielmehr sind die Videos ein Mittel, um digitale und soziale Kompetenzen zu erwerben, die von Unternehmen heute erwartet werden, um die Chancen der Digitalisierung zu nutzen.

DigitalSchoolStory verfolgt also das Ziel, junge Menschen in der Schule dazu zu befähigen, vom Konsumenten zum aktiven Gestalter bzw. zur aktiven Gestalterin zu werden, oder auch

„Creator“, wie sie im Netz heißen. Creator sind Menschen, die ihre eigenen Inhalte „kreieren“ und über soziale Medien auspielen. Die Inhalte und die eigene Haltung dazu stehen im Vordergrund. Klar, einige Influencer leben davon, in ihren Social Media-Videos Produkte zu bewerben. Was jedoch vor allem einen Influencer ausmacht, ist, er genießt das Vertrauen seiner Fans und beeinflusst ihre Sichtweise. Lehrkräfte haben das meist nicht im Sinn, doch sie sind die wichtigsten Influencer – nur im Klassenzimmer.

Mit DigitalSchoolStory setzen Schülerinnen und Schüler eigene Themen mithilfe bewegter Bilder um und bearbeiten Themen aus der Schule filmisch – sei es aus dem Fach Mathe, Biologie, Englisch oder Geschichte. So kann das Lernen interaktiv,

Abb. 9: Projektablauf DigitalSchoolStory



kreativ und zukunftsorientiert werden. Davon profitieren mehrere Zielgruppen: Die Schülerinnen und Schüler, weil sie Lerninhalte auf eine andere Weise vermittelt bekommen und neue digitale Skills erwerben; die Lehrerinnen und Lehrer, die neue, moderne Formen der Wissensvermittlung kennenlernen und dadurch selbst Begeisterung fürs digitale Lernen und die GenZ-Medien entfachen können; die Gesellschaft, weil die Lücke in der Vermittlung digitaler Kompetenzen auf diese Weise ein Stück weit geschlossen werden kann; und die Wirtschaft, weil Fähigkeiten auf- und ausgebaut werden, die in den Unternehmen künftig mehr denn je benötigt werden. DigitalSchoolStory bringt also Bildungsinhalte mithilfe moderner Medien zu jungen Menschen, direkt in die Schule. Die innovative Lehrmethode trägt auf diese Weise dazu bei, neue Begeisterung fürs Lernen zu entwickeln, intrinsisch zu motivieren, mit deren Hilfe Lernstoff nachweislich schneller erfasst wird und nachhaltiger im Gedächtnis der Jugendlichen haften bleibt.

„Das Leben steckt voller spannender Geschichten. DigitalSchoolStory hilft jungen Menschen, ihre Geschichten zu erzählen – und vermittelt dabei wichtige Kompetenz im Umgang mit modernen Medien. Eine wunderbare Initiative.“

Ralf Drescher, Head of Content, Deutsche Bank AG

WIE IST DIE METHODE ENTSTANDEN?

Entstanden ist DigitalSchoolStory aus einem Projekt im Bildungs-Hackathon 2020. Die Idee: Durch Videostorytelling mediale, agile und kollaborative Kompetenzen zu stärken und so Treiber für gesellschaftliche Innovation sein. Damals kam die Idee so gut an, dass sie ausgezeichnet wurde im Bereich „Zukunftskompetenzen“ – weil sie den Schul- mit dem persönlichen, privaten Alltag effektiv verknüpft und dadurch eine Brücke schlägt zwischen dem Leben im Klassenzimmer und jenem in der Freizeit der Jugendlichen. Franziska Böhmecke, Lehrerin an der Kopernikus-Oberschule in Berlin-Steglitz, hat die Methode in ihrer Klasse umgesetzt: „DigitalSchoolStory festigt die Brücke in die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler. Wichtige Teamkompetenzen werden sichtbar gestärkt. Die intrinsische Motivation ist bei einigen Gruppen enorm.“

Seit dem Hackathon hat sich die Idee rasant ausgebreitet: Schulen in dreizehn Bundesländern sind von dem Ansatz begeistert, weil sie erkennen, dass Bildung die Grundlage ist für die Zukunftsfähigkeit eines Landes, sich dabei aber stets weiterentwickeln und den Lebensrealitäten junger Menschen anpassen muss. Auch die wichtige Beziehung zwischen Lehrerinnen und Lehrern auf der einen sowie Schülerinnen und Schülern auf der anderen Seite bekommt durch das Projekt völlig neue Impulse, weil es die Grundhaltung zum Lernen verändern kann.

Ein zentraler Hebel für den Erfolg der kurzen Videos im Netz ist das Storytelling: Eine Geschichte hilft verstehen und wird im narrativen Gedächtnis leichter erinnert als pure Fakten. Zweiter Hebel ist die eigene Lust am Lernen: Die Creatorinnen und Creator experimentieren und hinterfragen. Ein weiterer Hebel ist die klare Haltung, die Creatorinnen und Creator oft in ihren Videos zeigen.

WER SIND DIE PATEN?

Um die Aufmerksamkeit der Jugendlichen zu gewinnen, braucht es Menschen, die Begeisterung wecken. Weil es kaum jemand gibt, der mehr Glaubwürdigkeit hat, zu vermitteln wie Storytelling im digitalen Raum funktioniert, hat DigitalSchoolStory zahlreiche einflussreiche Content Creatorinnen und Creator gewonnen: Junge Videobloggerinnen und Videoblogger, die bereits mit eigenem Content auf sozialen Plattformen Erfolg haben und den Jugendlichen daher in der Regel nicht nur ein Begriff, sondern zum Teil sogar ein Vorbild sind.

„Schule und Lernen sollen Spaß machen und motivieren. Das will ich erreichen und Zukunft gestalten“, sagt Mo Ankare, im Netz bekannt als „Monumentalmö“, der sich im Team und als Pate ehrenamtlich bei DigitalSchoolStory engagiert. Die Patinnen und Paten von DigitalSchoolStory sehen einen großen Nutzen darin, ihr Know-how, Erfahrungen und Wissen mit Schülerinnen und Schülern zu teilen. Die Content Creatorinnen und Creator bringen sich alle ehrenamtlich ein. So ist Onkel Banjou schon seit Beginn des gemeinnützigen Bildungs-Start-ups an Bord. Monumentalmö übersetzt die Lerninhalte nicht nur in kreative Kurzvideoformate, sondern



Foto: DigitalSchoolStory

verwendet zugleich auch die Sprache der Jugendlichen. Das schafft viel Vertrauen und eine Lernkultur auf Augenhöhe.



Exemplarisches
DigitalSchoolStory-Video
des Paten und ContentCreators
Monumentalmo

Exemplarisches
DigitalSchoolStory-Video des
Influencers Onkel Banjou



Das simple Geheimnis: Digitales Storytelling. Denn eine Geschichte involviert die Zuhörenden, erhöht die Aufmerksamkeit und wird im narrativen Gedächtnis leichter erinnert als pure Fakten. Zudem steigen Motivation von und Interaktion zwischen Lernenden.

WER KANN DIGITALSCHOOLSTORY EINSETZEN?

DigitalSchoolStory eignet sich für den Unterricht in sämtlichen Klassen der weiterführenden Schule, also den Jahrgangsstufen 5 bis 13, und zwar in allen Fächern und Schulformen. Von Mathematik über Umweltkunde bis hin zu Sozialwissenschaften ist alles denkbar. Die Bandbreite der bisherigen Projektorte reicht von Privatgymnasien über Brennpunktschulen bis hin zu Berufs- und inzwischen auch Hochschulen sowie Organisationen.

WIE FUNKTIONIERT DIGITALSCHOOLSTORY KONKRET?

Das Projekt ist voll in den Schulalltag integriert und besteht aus mehreren Phasen: In der ersten Phase stellen die Lehrenden der Klasse ein übergreifendes Thema vor, zu dem sie selbst ein entsprechendes Erklärvideo produzieren. In kleinen Gruppen erarbeiten die Schülerinnen und Schüler dann eigenständig ein passendes, aber selbstgewähltes Thema, legen den roten Faden ihrer Erzählung fest, schreiben ein Storyboard und Skript. Den Lehrenden kommt dabei lediglich eine beratende Rolle zu, damit die Schülerinnen und Schüler möglichst selbstständig agieren und eigene kreative Lösungswege anwenden. In der zweiten Phase wird zunächst ein erstes Video produziert, das anschließend mit einem Video eines Creators zu einem Schulthema kontrastiert wird. Das Creator-Video dient als Blaupause, an der sich die Klasse für die Überarbeitung orientieren kann. Das Ergebnis der Überarbeitung wird schließlich in einer Live-Q&A-Session mit einem Creator besprochen, der als Patin oder Pate der Klasse zur Verfügung steht.

Dieser Austausch ist für viele Jugendliche ein Höhepunkt des Projekts; der Creator schaltet sich live zu, gibt exklusive Einblicke hinter die Kulissen der sozialen Netzwerke und liefert unterstützende Tipps und Anleitungen zur visuellen Umsetzung der Themen, etwa zu Fragen wie: Wie findet man einen guten Anfang? Wie ein gutes Ende? Vor dem Hintergrund dieser Feedback-Runde wird das Video in der dritten Phase final überarbeitet, bevor es abgegeben und nach dem jetzigen Schulmodell bewertet wird.

Das Feedback aus zahlreichen bereits abgeschlossenen Projekten ist positiv. Lehrende stellen dort immer wieder fest, wie positiv sich die Projektarbeit und die Resultate auf den Schulalltag auswirken. Viele Beteiligte berichten von neuer Motivation der Jugendlichen, einem anderen Miteinander bis hin zu einer anderen Lernatmosphäre und veränderten Klassenkultur. Einzige Voraussetzung ist die Bereitschaft, den Schülerinnen und Schülern die für den Erfolg des Projekts nötige Freiheit zu gewähren, um Neues auszuprobieren und dabei dazu zu lernen. Eine Anmeldefrist gibt es nicht, Schulen können jederzeit bei DigitalSchoolStory einsteigen.

WELCHE KOMPETENZEN FÖRDERT DIGITALSCHOOLSTORY?

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 Retrospektive die Zusammenarbeit evaluieren und verbessern.
- Sozialkompetenz:
Eigene Stärken und die der anderen kennen und respektieren.
- Präsentationsfähigkeiten:
Eigene Haltung entwickeln, auf den Punkt bringen und vertreten.
- Kritisches Denken:
Problemlösungs- und Technologiekompetenz
- Eine positive Haltung zum Lernen
- Partizipation, Kreativität, Eigenverantwortung,
Teamarbeit, Kooperationsfähigkeit und intrinsisches Motivations-Storytelling:
Wichtiges von Unwichtigem unterscheiden, roten Faden entwickeln.

Das gesamte Projekt ist ein großer, kreativer Experimentierraum für junge Menschen. Und genau dieses Ausprobieren ist in der agilen Welt im digitalen Zeitalter enorm wichtig.

Denn wer Kreativität, Innovationen und technischen sowie gesellschaftlichen Fortschritt fördern will, braucht eine Innovations- und Fehlerkultur, die zum Ausprobieren ermutigt. Zu den Grundprinzipien eines Projekts mit DigitalSchoolStory zählt, dass das Klassenzimmer zu einem Experimentierraum wird. Zwischen den Lernenden entsteht so eine andere Art der Bindung, in der jeder gleichwertig ernst genommen wird und niemand mit erhobenem Zeigefinger umhergeht. Es geht um die Schaffung eines Raumes, in dem Fehler nicht nur erlaubt sind, sondern sogar geschätzt werden als Bestandteil der Lösungsfindung und als Chance für alle, etwas besser zu machen und besser zu verstehen. Feedback ist förderlich und

explizit gewünscht, um zu wachsen – im Team und persönlich. Das ist der Nährboden, den Jugendliche brauchen, um selbstbewusst ihre Geschichten zu erzählen, Selbstwirksamkeit zu erfahren, ihre Haltung zu zeigen und offen zu bleiben für Neues und zugleich Verantwortung zu übernehmen.

DigitalSchoolStory fördert eine Experimentierfreude und beständige Lernbereitschaft, wie sie in Unternehmen dringend gebraucht und bisher viel zu wenig gelebt werden.

KOMPETENZEN FÜR DIE ARBEITSWELT DER ZUKUNFT

Ein wichtiger Blick bei DigitalSchoolStory gilt zudem jenen Kompetenzen, die Schülerinnen und Schüler entwickeln können, um sie künftig in Unternehmen einzubringen. Die Herausforderung: um erfolgreich digital zu transformieren, wird eine neue Lernkultur benötigt, die es möglich macht, den schnellen technologischen Fortschritt zu nutzen.

Das Problem: Beständige Lernbereitschaft wird in rund einem Drittel der deutschen Unternehmen nicht gelebt. Genau darin sieht eine Studie der Fraunhofer-Academy (2019) eine grundlegende, oft fehlende Managementkompetenz.¹⁴³

Arbeitgeber, die Zukunftskompetenzen in ihrer Region und in ganz Deutschland stärken wollen, können als Förderpartner Schulprojekte oder das Start-up DigitalSchoolStory unterstützen. So entstehen durch regionales Engagement nachhaltige Partnerschaften zwischen Bildungsträgern und Wirtschaft. Das stärkt zum einen die digitale Kompetenz in der Region, zum anderen schafft es Zugänge zum Nachwuchs – und zahlt auch positiv auf das Image von Unternehmen ein.



Projektwebsite

Infovideo



**DIE ZUKUNFT
IST JETZT.
ES IST ZEIT
FÜR DEN WANDEL.**