



Im November erschienen
www.kopaed.de

Software takes command

künkel | büro für gestaltung, 2016 · © Titel: Seleneos / photocase.de | Sergey Furtaev / Mr_Vector / Fotolia



Berichte und Materialien

Welche Medienbildung und Medienpädagogik brauchen Kinder, Jugendliche und Familien heute?

33. GMK-Forum Kommunikationskultur BTU Cottbus | 18. - 20. November 2016

Förderer/Kooperationspartner

mabb medienanstalt_berlin_brandenburg

bbp Bundeszentrale für politische Bildung

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN

ftzm Frankfurter Technologiezentrum (FTZ)

fsf FREIWILLIGE SELBSTKONTROLLE FERNSEHEN

Brandenburgisches Zentrum für Medienwissenschaften

b-tu Brandenburgische Technische Universität Cottbus - Senftenberg

klicksafe.de



STADT COTTBUS
CHÖSEBUZ

GMK

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur

Berichte und Materialien vom 33. GMK-Forum Kommunikationskultur

„Software takes command“

18. bis 20. November 2016 in Cottbus

Herausgegeben von der



Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland e.V. (GMK)

Obernstraße 24a

33602 Bielefeld

Tel.: 0521-67788

E-Mail: gmk@medienpaed.de

Web: www.gmk-net.de

Kreativ und kritisch mit Medien leben

GMK – Fachverband für Medienpädagogik und Medienbildung

Redaktion:

Dr. Friederike von Gross

Renate Röllecke

Tanja Kalwar

Berichte:

Moderator*innen der Workshops und Panels

Inhalt	02
Medienpädagogik positioniert sich zu Big Data und Datafizierung	03
Grußworte	04
Impuls: Wieviel App-Lenkung verträgt die Medienpädagogik? Zum Verhältnis von Technikbildung und Medienbildung in der datafizierten Gesellschaft (Prof. Dr. Isabel Zorn)	04
Impuls: 1.0, 2.0, 3.0 und 4.0 – und was zählt die Medienbildung? (Dr. Harald Gapski)	05
Panel: Software takes command – Herausforderung für Bildung und Pädagogik	06
Impuls: Pädagogik des Digitalen. Phänomene – Potentiale – Perspektiven (Prof. Dr. phil. Thomas Knaus)	08
Impuls: Das Politische der Künstlichen Intelligenz in der Bildung: Subjektivierungsprozesse und Digitalität (Prof. Dr. Heidrun Allert)	09
Panel: Datafizierung der Gesellschaft – Herausforderung für Medienpädagogik und Medienbildung	11
Workshops des 33. Forums Kommunikationskultur	
WS 1: Erziehung durch Algorithmen: Wie viel Schutz bietet der automatisierte Kinder- und Jugendmedienschutz?	14
WS 2: Big Data Analytics, Datenschutz und Medienbildung – Abstraktes in konkrete Päckchen packen: neue Methoden und Materialien	15
WS 3: Schulerschluss zwischen Informatik und Medienbildung in der Schule	16
WS 4: Let´s command Software – Forschungswerkstatt	17
WS 5: Internet der Dinge – Wie Software auch die Kinderzimmer erobert	20
WS 6: Klassisch ist lebendig – Die neue Lust am Filmemachen und am Filmgespräch	21
WS 7: Jugendnetzkulturen zwischen Wertediskurs und Algorithmen	22
WS 8: Shape it – or be shaped: Von der Notwendigkeit digitale Umgebungen geschlechtergerechter mitzugestalten	23
WS 9: Visualisierung von Überwachung und Big Data	24
WS 10: Denkraum: Big Data Analytics in der medienpädagogischen Arbeit	25
WS 11: Elternarbeit in der inklusiven Medienarbeit	27
WS 12: Medienbildung takes command: Impuls zur Vernetzung von Aktivitäten	28
Mediaculture now – Aktivangebote im Rahmen des 33. Forums Kommunikationskultur	29
Sonderthema: Medienpädagogik zur Förderung und Beteiligung Geflüchteter	
Good-Practice-Modelle und Handlungsempfehlungen	32
Impuls: Geflüchtete als Zielgruppe medienpädagogischer Arbeit in der digitalisierten Gesellschaft – Erkenntnisse, Potentiale und Herausforderungen (Prof. Dr. Nadia Kutscher)	36
Lightning Talks: Einblicke in Praxis-Projekte und Handlungsempfehlungen	36
Panel: Medienpädagogische Bildung für Geflüchtete	37
Dieter Baacke Preis	
Dieter Baacke Preisverleihung 2016	39
Informationen über den Dieter Baacke Preis	43
Krippe, Kita, Kinderzimmer – Dieter Baacke Preis Handbuch 11	44
Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur	
Informationen über die GMK	45
Mitglied werden	47

Medienpädagogik positioniert sich zu Big Data und Datafizierung: Jeder Bildungsbereich ist gefordert – digitale Bildung allein reicht nicht aus!

Über 300 Medienpädagoginnen und -pädagogen diskutierten in Cottbus über die Herausforderungen, die mit der Datafizierung bzw. zunehmenden Abbildung und Steuerung der sozialen Welt durch digitale Daten einhergehen. Ob Alltag, Bildung, Gesundheit oder Konsum: In allen Lebensbereichen werden Daten gesammelt und ausgewertet. Diese Daten lassen Rückschlüsse auf einzelne Personen oder Gruppen zu und werden auch herangezogen, um zukünftige Entwicklungen vorherzusagen. Bildung, Kultur und Gesellschaft aber auch Demokratie lassen sich ohne Bezug auf Digitalität nicht mehr denken.

Notwendig ist daher die Sicherstellung von Medienbildung – angefangen in der Kita über die außerschulische Jugendarbeit und Schule bis hin zur Erwachsenen- und Hochschulbildung. Ziel muss es sein, dass alle Kinder, Jugendlichen und Erwachsenen die Risiken erkennen und die datafizierte Gesellschaft aktiv mitgestalten können. Dieses ist umso drängender, da sich Ungleichheiten im Hinblick auf digitale Medien in den vergangenen Jahren gesteigert haben. Dies zeigt nicht zuletzt die Gesellschaftsstudie D21-Digital-Index, nach der Deutschland sich auf einem mittleren Digitalisierungsniveau bewegt.

Die Tagung „Software takes Command“ der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) machte deutlich, dass die mit der Datafizierung einhergehenden Aufgaben weit über das hinausgehen, was aktuell unter digitaler oder auch informatischer Bildung diskutiert wird. Eine eigenständige und aufgeklärte Persönlichkeit und aktive gesellschaftliche Teilhabe lassen sich nicht allein durch Programmieren oder eine informatische Grundbildung fördern. Notwendig ist allerdings eine stärkere Vernetzung. Hier sieht die GMK den Brückenschlag zur Informatik, den sie mit der Tagung unternahm, als äußerst geglückt an. Beide Bereiche sollten in dieser wichtigen gesellschaftlichen Aufgabe weiter zusammen wirken.

Medienbildung, so wurde auf dem Forum immer wieder bekräftigt, ist entlang der Bildungskette und über den gesamten Lebenslauf zu fördern. Dabei sind vor allem kulturelle, ethische und gesellschaftliche Aspekte mitzudenken. Kritikfähigkeit und kreatives Handeln sind essentiell, um die von Datafizierung betroffenen Aspekte verstehen und pädagogisch bearbeiten zu können. Hier zeigte die Medienpädagogik ihre Schlüsselposition.

In ihrem Positionspapier „Datafizierung‘ des Lebens“ stellt die GMK unter anderem folgende Forderungen auf:

- Medienbildung in allen Bildungsbereichen als verbindliches Fach zu integrieren,
- ein umfassendes, auf Bildung und Persönlichkeitsentwicklung ausgerichtetes Verständnis von Medienbildung zu fördern,
- die Expertise der Medienpädagogik bei regulatorischen Planungen und Maßnahmen einzubeziehen,
- bei der Förderung von Technologieentwicklung einen interdisziplinären Austausch mit der Medienpädagogik anzulegen sowie
- Medienbildung bei der Diskussion, Planung und Gestaltung von Zukunftskonzepten der datafizierten Gesellschaft zu berücksichtigen.

Das **Positionspapier** finden Sie [hier](#).

[↑Nach oben](#)

Grußworte

Das 33. Forum Kommunikationskultur der GMK wurde mit Grußworten von Dr. Martina Münch, *Ministerin für Wissenschaft und Kultur des Landes Brandenburg*, Bettina Bundszus, *Leiterin der Abteilung „Kinder und Jugend“ im Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend* sowie Sabine Eder und Prof. Dr. Dorothee M. Meister als *GMK-Vorsitzende* eröffnet.



Dr. Martina Münch



Bettina Bundszus

[↑ Nach oben](#)

Impuls

Wieviel App-Lenkung verträgt die Medienpädagogik? Zum Verhältnis von Technikbildung und Medienbildung in der datafizierten Gesellschaft

Prof. Dr. Isabel Zorn, *Technische Hochschule Köln*

Digitale Medien liefern praktischerweise Informationen, Arbeitserleichterungen und Ergebnisse auf Knopfdruck. Im Hintergrund sammeln digitale Technologien jedoch Daten über unsere Handlungen und Recherchen, verarbeiten diese Daten und erstellen damit neue Informationen. Der Vortrag erläuterte mögliche Auswirkungen von Datenerhebung, -verarbeitung und -speicherung in einer „datafizierten Gesellschaft“ für Privatsphäre, Demokratie, Freiheit und Bildung und näherte sich der Frage, warum dennoch digitale Angebote, wie sogar wenig rechtskonforme Apps vermarktet und genutzt werden. Dazu analysierte der Beitrag die subjektzentrierte Argumentationsfigur, „persönlich nichts zu verbergen“ zu haben und entwickelte daraus gesellschaftstheoretische Perspektiven sowie Zusammenhänge zu Diskursen der (Medien-) Bildungstheorie. Implikationen für Medienbildung und Technikbildung sowie die sich ergebenden Anforderungen und Potentiale für bildend Tätige wurden diskutiert.

Software wird demnach als Teil von Gesellschaft aufgefasst. Die Referentin betonte, dass Technik, die vorhanden ist, auch genutzt werde und somit sowohl subjektbezogene als auch gesellschaftsbezogene Bildungsaufgaben damit verbunden sind. Diese umfassen nicht nur IT-Kenntnisse, sondern insbesondere auch eine weitgefassete, gesellschaftliche Aspekte aufgreifende Medienbildung. Besondere Herausforderungen werden in der Analyse und Vermittlung von Kritikfähigkeit hinsichtlich der Filterbubble, also IT-gelenkter Meinungsbildung, gesehen („nicht alles, was benutzt wird, entspricht der Wahrheit, dennoch zeigt es Wirkung“). Wichtig sei zudem – nicht nur, aber besonders auch für Heranwachsende – die Wahrung offener freier Räume zum Experimentieren mit Lebensstilen,

Identitäten, Ideen. Zusätzlich gelte es dem Social Engineering und der „Kodifizierung gesellschaftlicher Verhältnisse“ durch Bildung entgegenzutreten. Die zunehmende Ungleichheit hinsichtlich digitaler Medien (zuletzt belegt durch die DGI-Studie), gelte es dringend durch Medienbildung auszugleichen, hierfür sei die [Dagstuhl-Erklärung](#), die Medienbildung und Informatische Bildung verknüpft, eine wichtige Voraussetzung. Weiterhin wird rund um das Thema viel Forschungsbedarf gesehen. Die rasante Entwicklung erfordert dringend bildungspolitisches Handeln, denn „keine Auseinandersetzung ist keine Option!“

[Zum Vortrags-PDF](#)

[Zum Vortrags-Mitschnitt auf YouTube](#)

[Zum Vorab-Statement der Referentin auf YouTube](#)

Prof. Dr. Isabel Zorn

Leiterin des Instituts für Medienforschung und Medienpädagogik an der TH Köln; Mitglied im Forschungsschwerpunkt „Medienwelten“ (www.th-koeln.de/medienwelten) sowie dem Forschungsschwerpunkt „Digitale Technologien und Soziale Dienste“ (DiTeS): www.th-koeln.de/dites; Forschungsschwerpunkte: Mediendidaktik und Medienbildung mit Schwerpunkt Digitale Medien, Bildungsfragen und Technologieentwicklung, E-Learning, Medienbildung & Inklusion.



[↑Nach oben](#)

Impuls

1.0, 2.0, 3.0 und 4.0 – und was zählt die Medienbildung?

Dr. Harald Gapski, Grimme-Institut, Marl

Die Medien- und Informationstechnologien gehen in Siebenmeilenstiefeln und mit exponentiellen Schritten voran, während die Medienbildung versucht, reflexiv Schritt zu halten. Mithilfe gänzlich unterschiedlicher Wegmarken – vom ersten Web zum Web 2.0, von der Mechanik zur Industrie 4.0 – soll das sich wandelnde Verhältnis zwischen Technologie und Bildung herausgestellt werden. Heute führen die fortschreitende Datafizierung und Algorithmisierung der Welt zu „digitalen Ökologien“. Der Vortrag stellte die Frage: Was könnte dies für eine „Medienbildung 4.0“ bedeuten?

Gapski plädiert für einen Medienkompetenzbegriff, der gesellschaftliche Aspekte beinhaltet, um der breiten sozialen, gesellschaftlichen und kulturellen Relevanz des Themas in Bildung zu begegnen. Wir befinden uns mitten in der mobilen Echtzeit-Gesellschaft und die alten Autofahrer-Metaphern der Medienbildung (Medienführerschein, Datenautobahn...) gelten nicht mehr: „Was bedeutet Medienkompetenz, wenn das Auto selbst fährt?“ Schon jetzt seien mehr Dinge mit dem Internet vernetzt als Menschen auf der Erde leben. Ein digital-ökologisches Denken sei erforderlich, zugleich müsse sich die Bildung der digitalen Revolution anpassen. Dabei seien auch gesellschaftliche Aspekte, wie die Sensibilisierung für Datenkapitalismus („Du bist nicht der Kunde der Internetkonzerne. Du bist ihr Ziel“/Jaron Lanier 2014) enorm wichtig. Zugleich sind der Umgang und die Nutzung von Open Data zu vermitteln. Es geht um Ethik, Transparenz und Teilhabechancen. Medienbildung müsse insgesamt individuelle, organisatorische und gesellschaftliche Diskurse aufgreifen. Kritisches Denken (zu lernen) sei (nach wie vor) eine wichtige Voraussetzung.

[Zum Vortrags-PDF](#)

[Zum Vorab-Statement des Referenten auf YouTube](#)



Dr. Harald Gapski

Wiss. Mitarbeiter am Grimme-Institut und Koordinator des Grimme-Forschungskollegs; Studium der Kommunikationswissenschaft, Philosophie und Media Studies; Promotion zum Thema „Medienkompetenz“; Projektleitungen, Beratungen, Vorträge und Publikationen zu Themen der digitalen Gesellschaft.

[↑ Nach oben](#)

Panel

Software takes command – Herausforderung für Bildung und Pädagogik

- **Sabine Eder**, *GMK-Vorsitzende, Göttingen*
- **Dr. Harald Gapski**, *Grimme-Institut, Marl*
- **Ilka Goetz**, *Universität Potsdam, Berlin*
- **Sebastian Seitz**, *Technologiestiftung Berlin*
- **Prof. Dr. Isabel Zorn**, *Technische Hochschule Köln*



Moderation:

Kristin Narr, *Medienpädagogin, GMK-Vorstand, Berlin*

Nach den Impulsen von Prof. Dr. Isabel Zorn (TH Köln) und Dr. Harald Gapski (Grimme Institut), die in das Thema des Forums einführten, schloss das erste Panel unter dem Titel „Software takes command – Herausforderung für Bildung und Pädagogik“ an. Neben den beiden Impulsgeber*innen nahmen Sabine Eder (Blickwechsel e.V. und GMK-Vorsitzende), Ilka Goetz (Universität Potsdam) und Sebastian Seitz (Technologiestiftung Berlin) an dem Panel teil.

Im Mittelpunkt der Diskussion stand die Frage, was es an Wissen und Können braucht, um die digitalen Möglichkeiten mitgestalten und sich souverän in dem Daten- und Software-gestützten Leben bewegen zu können.

In der Diskussion wurde deutlich, dass es auch – aufbauend auf grundlegende und bestehende Konzepte der Medienkompetenz – um neue Kompetenzen in der digitalen Welt und um ein Verständnis darüber geht, was die „digitale Transformation“ vorantreibt und wie Software funktioniert. Zu nennen sind:

- Eine erweiterte informationstechnologische Grundbildung in Verbindung zur Medienbildung (Codierung, Algorithmen, Daten, Visualisierungen, Bildkompetenz);
- eine informationsethisch fundierte Datenkompetenz, ein Verständnis von (sich selbstverstärkenden) Netzwerkeffekten (und ihren politischen Auswirkungen);
- die Fähigkeit, ein „digitales Ich“ in verschiedenen Teilöffentlichkeiten zu managen;
- die Grundlagen des Datenkapitalismus verstehen
- sowie die Kenntnisse über neue digitale Gestaltungswelten, wie die „Makerbewegung“.

Nicht zuletzt geht es darum, sich selbst den digitalen Raum aufbauen und ihn steuern zu können.

Über diese im engeren Sinne „digitalen Kompetenzen“ für ein selbstbestimmtes Leben hinaus gibt es Kompetenzen, die einer „Immersion“ in digitale Welten bewusst entgegengesetzt sind. Um sich in der Virtual Reality zurechtzufinden, ist eigenes Körperbewusstsein von Bedeutung; um Korrelationen in Big Data-Analysen zu verstehen, müssten im Unterschied dazu Kausalitäten durchdacht und ggf. forschendes Lernen gefördert werden. Hier sind – über Code-Literacy und „digitale Selbstverteidigung“ hinaus – kulturelle und politische Bildung sowie Ethik gefragt.

Das bedeutet auch, dass nur durch ganzheitliche Bildung Kreativität und Selbstbestimmung nachhaltig gestärkt werden können. Natürlich können auch digitale Medien in diesen Lernumgebungen dazu eingesetzt werden. Daraus folgt auch, dass kulturelle, politische und ethische Bildung zunehmend an Bedeutung gewinnen.

Mit Blick auf die konkrete pädagogische Arbeit und Pädagog*innen in Schule und der außerschulischen Arbeit werden weiterhin Unterstützungsstrukturen benötigt, um mit Herausforderungen durch und mit digitalen Medien (pädagogisch) umgehen zu können. Ohne Unterstützungsstrukturen sind die Aufgaben für Pädagog*innen kaum zu bewältigen. Sinnvoll wäre beispielsweise eine medienpädagogische Fachkraft pro Schule und Einrichtung, an die sich Lehrer*innen und pädagogische Fachkräfte wenden können und die sie bei Unterrichtsplanungen oder konkreten Problemen unterstützt. Diese könnte auch Technikenkenntnisse vermitteln, für den Umgang mit Risiken sensibilisieren und eine Softwareauswahl auch nach technischen Abwägungen fällen (sicher – unsicher, Datenschutz – Datenpreisgabe, Berechtigungsdetails im Hintergrund, Abwägung über Bezahlung der „kostenlosen“ Software durch Daten oder Bezahlung einer kostenpflichtigen Software).

Die Expert*innen waren sich aber auch darüber einig, dass eine alleinige Verantwortungsverschiebung auf das kompetente Individuum dafür nicht hinreichend ist. Es müssen die Souveränität und die „Kompetenz“ von Bildungsorganisationen und organisatorischen Netzwerken gestärkt werden. Auch Organisationen und Einrichtungen müssen sich in ihren Strukturen und Prozessen verändern. Übergreifend geht es um einen Diskurs mit rechtlichen, technischen, wirtschaftlichen und politischen Dimensionen der digitalen Transformation unserer Gesellschaft.

In einem gesamtgesellschaftlichen und politischen Zusammenhang wurde diskutiert, wie mit der scheinbaren individuellen Machtlosigkeit aufgrund der Marktdominanz großer Konzerne mit ausufernden Datenerhebungspraktiken umzugehen ist.

Unabdingbar ist hier die Vernetzung, der Austausch und die Zusammenarbeit der relevanten Stakeholder aus den Bereichen Politik, Recht, Datenschutz, Medienpädagogik und Informatik in Richtung gemeinsamer Verpflichtungen. In dem Zusammenhang geht die Zielsetzung einher, als Konsument*innen gemeinsam den Druck auf Konzerne zu erhöhen, die politischen Aktivitäten zu stärken und zu Mitgestaltenden in einem politischen Verständnis zu werden. Die Anbieter müssen stärker in die Pflicht genommen werden, ihre Vorgehensweisen den Individuen gegenüber zu erklären und offenzulegen.

Darüber hinaus kann die Beschäftigung mit und die Implementierung konkreter Alternativen, wie sie in Open-Source-Software zu finden sind, eine Brücke bauen, das Vertrauen erneut aufzubauen.

Die GMK-Vorsitzende Eder wies zusätzlich darauf hin, dass grundsätzlich mehr Medienkritik in den Mittelpunkt medienpädagogischer Arbeit gestellt werden müsse.

Sabine Eder

Diplom-Pädagogin; Gründungsmitglied, Geschäftsführerin und Referentin des Blickwechsel e.V. – Verein für Medien- und Kulturpädagogik; GMK-Vorsitzende; Kuratoriumsmitglied der Stiftung GOLDENER SPATZ; u.a. Mitglied im SCHAU HIN-Beirat und der unabhängigen Jury des „Pic a Song: Musikvideo-Wettbewerbs“; Web: www.blickwechsel.org.

Dr. Harald Gapski

s.o.

Ilka Goetz

Seit Februar 2016 akadem. Mitarbeiterin am Zentrum für Lehrerbildung und Bildungsforschung (ZeLB) der Universität Potsdam, beschäftigt sich im Rahmen der Qualitätsoffensive Lehrerbildung mit Fragen der mediengestützten Qualifizierung und Medienbildung; war zuvor lange beim fjs e.V. als Geschäftsführerin und Projektleiterin von BITS 21 tätig; Sprecherin der GMK-Fachgruppe Schule.

Sebastian Seitz

Diplom-Pädagoge; arbeitet als Projektmanager für die Technologiestiftung Berlin im Bereich „Future of Work“; interessiert sich besonders für die Zusammenhänge von Open Source und Bildung; bloggt unter www.s-seitz.de und ist auf Twitter als @bastiseitz zu finden.

Prof. Dr. Isabel Zorn

s.o.

Kristin Narr

Freiberufliche Medienpädagogin; konzipiert und führt Workshops, Projekte und Veranstaltungen zum Einsatz digitaler Medien und zu Themen wie ePartizipation, Open Educational Resources sowie partizipativen Instrumenten und Formaten durch; Mitglied im Bundesvorstand der GMK; außerdem ist sie begeisterte BarCamperin und u. a. im Vorstand des EduCamp e.V. aktiv; Web: www.kristin-narr.de.

[↑Nach oben](#)

Impuls**Pädagogik des Digitalen. Phänomene – Potentiale – Perspektiven**

Prof. Dr. phil. Thomas Knaus, Uni Erlangen-Nürnberg / FTzM Frankfurt am Main

Wenn „Software die Macht übernimmt“, schürt dies Ängste – wie jede Veränderung. Diese Befürchtungen sind verständlich, aber sie trüben mitunter den Blick auf Potentiale. Thomas Knaus sprach in seinem Vortrag mit Absicht über Potentiale und nicht über Wirkungen oder Mehrwerte, da Technik aus sich heraus nichts zu leisten vermag – sei sie auch noch so „digital“, „massive“, „smart“ oder „big“. So wird beispielsweise Unterricht durch die bloße Anwesenheit von Technik nicht besser, doch der vermeintliche „Vorsprung durch Technik“ wiegt einige in Sicherheit; andere widerherum verschlafen aus Bewahrungsinteressen, Gewohnheit oder Unwissenheit lehrunterstützende und lernförderliche Potentiale in der Schule oder verspielen motivierende und kreativitätsfördernde Potentiale in der außerschulischen Jugendarbeit. Diese Erkenntnisse entstammen umfanglichen Hospitationen und Gesprächen. In einer disziplinübergreifenden Analyse wurden exemplarisch drei Potentiale des Digitalen im institutionellen Bildungskontext beleuchtet: die Manipulation, die Vernetzung und die (Lern-) Motivation.

Digitale Medien bieten viele neue Chancen für Bildung, vor allem was kollaboratives Lernen, Möglichkeiten zur Annotation und zum gemeinsamen Kreieren betrifft. Knaus nannte Entgrenzung und Vernetzung als zentrale Begriffe. Die Potentiale digitaler Medien sind im Unterricht zumeist ungenutzt und reduzieren sich in vielen Schulen auf das Verfassen von Tabellen und Skripten, auf Präsentation und Recherche. Knaus betrachtet Medienpädagogik als offene Disziplin, interdisziplinäre Zugänge seien sehr wichtig, auch zu technischen Fragestellungen, wie auf dieser Tagung oder in der [Dagstuhl-Erklärung](#) sichtbar. Algorithmen seien nicht an sich objektiv, sondern fehlerbehaftet und transportieren Interessen Dritter. Knaus spricht sich dafür aus, neben der Kritikfähigkeit auch die kreative Gestaltung digitaler Medien in der Pädagogik auszubauen, digitale Medien als Werkzeuge für Bildung zu nutzen und entsprechende Medienbildung in allen Bildungskontexten voranzubringen. „With a hammer in your hand the world looks like a nail.“

[Zum Vortrags-PDF](#)

[Zum Vortrags-Mitschnitt auf YouTube](#)

Prof. Dr. phil. Thomas Knaus

Wiss. Direktor des FTzM in Frankfurt am Main, vertritt seit 2014 zudem den Lehrstuhl Allgemeine Erziehungswissenschaft II an der Universität Erlangen-Nürnberg; Forschungsschwerpunkte: Bildungsinformatik, Lehr-Lern-Forschung, schulische Medienbildung; Mitglied im Bundesvorstand der GMK; Sprecher der GMK-Fachgruppe Qualitative Forschung; Mitglied des Lenkungskreises von KBoM! – Keine Bildung ohne Medien.



[↑ Nach oben](#)

Impuls

Das Politische der Künstlichen Intelligenz in der Bildung: Subjektivierungsprozesse und Digitalität

Prof. Dr. Heidrun Allert, Universität Kiel

Frisch ausgesondert aus der Fachbibliothek Pädagogik ihrer Universität fand Heidrun Allert das Buch AUTOMATIC TEACHING: The State of the Art (edited by Eugene Galanter, Second Printing 1962). Die Ideen hinter der Künstlichen Intelligenz in der Bildung sind nicht neu und ziehen sich schon lange in unsere Praktiken der Bildung und ihrer Erforschung. Zumeist werden ökonomische und pragmatische Begründungen für den Einsatz von algorithmisch-getriebenen Technologien in Lernszenarien formuliert („600 Studierende!“). Die „pädagogischen“ Ziele gehen über den Vergleich und die Orientierung an anderen Lernenden und Standards oft nicht hinaus (z.B. im Bereich Learning Analytics). Darauf passt nach Allert der Begriff der empirischen Normalität, wie Foucault ihn geprägt hat: „Abweichungen werden im Korridor des Akzeptablen gehalten“ und die durch viele Nutzerinnen und Nutzer hergestellte Normalität zum disziplinarischen Mechanismus. Handeln in die Zukunft erfordere aber notwendigerweise ethische und normative Überlegungen und gelinge nicht durch die Fortschreibung des Gegebenen in die Zukunft. Wie Allert konstatiert, gehe es in der Bildung nicht um Technologien, sondern um performative Praktiken. Medienpraktiken lassen sich nicht generalisieren.

Zentrale Fragen: Was ist der Charakter digitaler Kultur in selbstkonstituierenden gemeinschaftlichen Formationen im Vergleich zum instrumentellen Einsatz digitaler Technologien im institutionellen Lernsetting? Und wie werden Lernende darin jeweils Subjekt? Wie verhalten sich digitale Technologien, die die richtige Abfolge der Vermittlung von Wissen und Modelle idealer Interaktion in kollaborativen Lerngruppen bereits kennen, zu performativen Medienpraktiken, in denen neue Formen der Interaktion und der interpretative Rahmen, auf dem die Community basiert, erst entstehen?

Risiken sieht Allert beispielsweise in Homogenisierungsstreben der Heterogenität, etwa durch Health-Tracking und andere „optimierende“ oder homogenisierende Apps. Individualisierung werde atomisiert. Menschen seien via digitaler Medien kontinuierlich in Verbesserungsprozesse einbezogen. Wie können Individuen in diesem Kontext Autonomie erlangen, wie schaffen sie den Balanceakt zwischen Anpassung und Eigensinn?

Allert betonte in ihrem Impuls das Produktive und plädiert für ein aktives Einmischen und Gestalten: sie sieht Bildung als eine bestmögliche Antwort auf die entstandene Lage und differenziert (nach Gräber) zwischen „bürokratischer“ und „poetischer“ Technologie. Sie fragt, ob wir nicht umso deutlicher erkennen, was Bildung sein könnte, je weiter die Ideen von Lernen, die in den Technologien repräsentiert sind, davon abweichen? Insofern werden sie zu produktiven Dingen, wenn sie unsere pädagogische Expertise herausfordern und wir uns selbstbewusst einmischen. Das Regulierende und die Festschreibung des Bestehenden sind den Technologien nicht notwendigerweise immanent.

Auf epistemische Praktiken übertragen: Es gibt etliche mediale Praktiken, die die gestaltende Auseinandersetzung mit Unbestimmtheit, also Bildung unter den Bedingungen von Unsicherheit befördern. Neben ein Bestreben, Risiken zu minimieren und die Kontrolle zu behalten, Datensparsamkeit zu vermitteln und anzustreben, gehöre innerhalb der Pädagogik ein produktiver Umgang mit Unbestimmtheit. Dabei gehe es darum, den großartigen Charakter von Risiken zu erkennen (in Anlehnung an Gert J. J. Biesta: *The beautiful risk of education*, 2014). Dieses entziehe sich allerdings der Planbarkeit. Allert sieht in Medienkompetenz auch „die Fähigkeit und Bereitschaft, zu Erhalt und Erneuerung von Demokratie beizutragen“.

[Zum Vortrags-PDF](#)

[Zum Vortrags-Mitschnitt auf YouTube](#)



Prof. Dr. Heidrun Allert

Professorin für Pädagogik, Schwerpunkt Medienpädagogik/Bildungsinformatik an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel; studierte Diplompädagogik/Medienpädagogik in Freiburg und promovierte an der Fakultät für Elektrotechnik und Informatik der Leibniz Universität Hannover; befasste sich als wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Verteilte Systeme – Fachgebiet Wissensbasierte Systeme mit Konzepten der Modellierung in der Informatik.

[↑ Nach oben](#)

Panel: Datafizierung der Gesellschaft – Herausforderung für Medienpädagogik und Medienbildung

- Prof. Dr. Heidrun Allert, *Universität Kiel*
- Prof. Dr. phil. Thomas Knaus, *Uni Erlangen-Nürnberg / FTzM Frankfurt am Main*
- Phillip Otto, *iRights, Berlin*
- Jun.-Prof. Dr. Mandy Schiefner-Rohs, *TU Kaiserslautern*
- Gerda Sieben, *jfc Medienzentrum e.V., Köln*



Moderation:

Prof. Dr. Angela Tillmann, *Technische Hochschule Köln, GMK Vorstand*

Auf dem Panel diskutierten Expert*innen aus dem Bereich Bildungsinformatik, Recht und Medienpädagogik die Herausforderung der Datafizierung für Medienpädagogik und Medienbildung. Einige der zentralen Fragen des Forums und aus dem Diskussionspapier von GMK und KBOM zu „Herausforderung der Datafizierung für Medienpädagogik und Medienbildung“ wurden aufgegriffen:

- Welche produktiven und gesellschaftlich wünschenswerten Nutzungsformen von digitalen Daten gibt es?
- Wo besteht der größte rechtliche Regulierungsbedarf im Zusammenhang mit dem Sammeln und Auswerten von Daten?
- Wie lässt sich das Digitale stärker in Bildungsprozessen mitdenken?
- Was ist von Learning Analytics zu erwarten und welche kritischen Aspekte zeichnen sich ab?
- Benötigt die Medienpädagogik neue Standards im Umgang mit Daten und Software?
- Wie können die Schule und die Hochschule junge Menschen angemessen auf die datengestützte Welt vorbereiten?
- Brauchen wir einen neuen gesellschaftlichen Konsens im Umgang mit Daten und welche Rolle kommt der Medienpädagogik zu?

Gleich zu Beginn der Diskussion machte Prof. Dr. Thomas Knaus deutlich, dass sich die Medienpädagogik im Diskurs über die Herausforderungen der Datafizierung als unverzichtbare Partnerin anbietet. Eine wichtige Aufgabe der Medienpädagogik sieht er vor allem in der Vermittler*innenposition zwischen der Dateninfrastruktur und den Menschen und der damit verbundenen Gestaltung der Gesellschaft. Die Medienpädagogik bringe die notwendige kritische Haltung mit, die Voraussetzung dafür ist, die vermeintliche Objektivität der Daten infrage zu stellen. Hier sieht er zukünftig auch die Schulen stärker in der Pflicht, moniert aber auch, dass die aktuelle KMK-Erklärung gegenüber der von 2012 in vielen Punkten als ein Rückschritt zu lesen ist. Die Herausforderungen des Digitalpakts der Bildungsministerin Wanka sieht er vor allem darin, dass es sich erneut um eine bloße Ausstattungsinitiative handelt und es weiterhin an Konzepten, aber auch dem Mut an der Umsetzung neuer Konzepte fehlt, die in der Medienpädagogik seit vielen Jahren formuliert werden.

Für den außerschulischen Bereich konstatierte Gerda Sieben, dass die Ziele der Medienpädagogik institutionenübergreifend gültig sind, die außerschulische Praxis aber über vielfältige Methoden und

Erfahrungen verfügt. Aktuell könne die außerschulische Medienarbeit dabei nicht konsequent Rücksicht auf die „Datensparsamkeit“ nehmen, da die strukturellen Voraussetzungen dafür nicht gegeben sind. Daher sei auch Kreativität gefragt, sowohl im Umgang mit kommerziellen Angeboten als auch im Einsatz von nicht-kommerziellen Diensten.

Prof. Dr. Heidrun Allert knüpfte hier direkt an und hob auch die Kreativität als eine der wesentlichen Aneignungsformen der „Kultur der Digitalität“ hervor. Sie wies darauf hin, dass Menschen mit Technologien und somit auch mit Algorithmen konstitutiv verwoben sind und wir zukünftig stärker die Verbindung von Mensch, Technologie und Institution in den Blick nehmen sollten. Aus ihrer Sicht ist die Förderung „poetischer epistemischer Medienpraktiken“ notwendig, die im Unterschied zu standardisierten Praktiken nicht auf Risikoreduktion, Steuerung und Kontrolle setzen, sondern sich durch eigensinnigen, produktiven und kreativen Umgang mit Unbestimmtheiten auszeichnen. Das übergeordnete Ziel von Medienbildung stellt für sie (auch) in datafizierten Zeiten die Fähigkeit und Bereitschaft, zum Erhalt und zur Erneuerung von Demokratie beizutragen, dar. Das Problem von Learning Analytics, bei der es um die Interpretation von Daten geht, die von Studierenden produziert und/oder erhoben werden, um Lernfortschritte zu messen, zukünftige Leistungen vorauszuberechnen und potentielle Problembereiche aufzudecken, sieht sie darin, dass der Lernerfolg sehr eng definiert ist.

Dieser Kritik stimmte Jun.-Prof. Dr. Mandy Schiefner-Rohs zu. Auch sie erkennt, mit Blick auf die schon etwas fortgeschrittene Entwicklung in den USA, bezogen auf Learning Analytics aktuell mehr Probleme als Potentiale. Wichtig sei aber weiterhin auch, dass Menschen scheitern bzw. Verfehlungen für sich produktiv wenden können und auch widerständig sind. Bildungsprozesse ließen sich nicht steuern und kontrollieren, sie erfordern Kreativität – auch im Umgang mit neuen gesellschaftlichen Herausforderungen. Der Diskurs um Learning Analytics muss aus ihrer Sicht übergreifend geführt werden und im Zuge dessen braucht es eine Verständigung darüber, was wir mit den Möglichkeiten der Berechnung von „Lernbiografien“ erreichen wollen. Sie plädiert daher für ein Reframing, im Zuge dessen sich Bilder von Hochschule und Bilder von Lehren und Lernen wandeln müssten.

Mit Phillip Otto saß ein Rechtsexperte auf dem Podium, der sich u.a. auch zur Frage der digitalen Selbstbestimmung und Datensicherheit äußerte. Datensicherheit, so Otto, sei nicht herstellbar, denn überall, wo Daten gesammelt und hergestellt würden, gingen auch Daten verloren oder würden diese verwendet. Daher wäre eine Sensibilisierung dringend erforderlich. Nur wenn Menschen wüssten, was vor sich geht, können sie auch selbstbestimmt entscheiden. Darüber hinaus sei es erforderlich, die Unternehmen stärker in die Pflicht zu nehmen. Sie müssten Auskunft darüber geben, welche Daten sie sammeln und was sie mit den gesammelten Daten machen. Die Nutzungsarten müssten offen gelegt werden – notwendig sei folglich eine Datentransparenz.

Die Podiumsteilnehmenden waren sich einig, dass die Herausforderungen, die mit der Datafizierung einhergehen, nicht auf das Individuum abgewälzt werden dürfen. Problematisiert wurde weiterhin, dass wissenschaftliche Studien, z.B. im Kontext sozialer Netzwerke oder anderweitiger kommerzieller Dienste, zukünftig – aufgrund des Zugangs zu den entsprechenden Datenmengen – nur noch von den weltweit großen Unternehmen durchgeführt werden können, die Wissenschaft diese nicht replizieren kann. Hervorgehoben wurde die Bedeutung des gesellschaftlichen Diskurses, in welchen die Medienpädagogik bislang zu wenig einbezogen wurde. Auch ein formaler Bildungs-Gap wurde angemahnt, da es Menschen gibt, die ressourcenbedingt besser auf ihre Daten „aufpassen“ können als andere. Hier seien zukünftig weitere Zielgruppen, auch außerhalb der formalen und non-formalen Bildungskontexte, in den Blick zu nehmen.

In der Abschlussrunde wurde darauf verwiesen, dass es weiterhin eine Medienbildung in der Schule braucht, die sich nicht auf die Förderung instrumentell-qualifikatorischer Kompetenzen beschränkt.

Medienkompetenz lässt sich nicht „trainieren“ bzw. Medienbildung umfasst keine Vermittlung von digitalen Skills zur effektiven Verarbeitung von Informationen oder optimalen Verortung im System, sondern ermöglicht, sich mit Neugier auf Unbekanntes einzulassen und produktiv und kreativ mit Unbestimmtheit umzugehen sowie auch widerständiges Verhalten. Notwendig ist daher auch ein Umdenken in der Lehrer*innenbildung. Einig waren sich alle, dass die Medienpädagogik politischer werden muss, und sich hier weitere Verbündete suchen sollte.

[↑Nach oben](#)

Workshops des 33. Forums Kommunikationskultur





In den Workshops des GMK-Forums wird das Thema jeweils aus der Sicht verschiedener Partner und Fachgruppen vertieft. Wichtige Erkenntnisse und Ergebnisse aus den Workshops:

WS 1

Erziehung durch Algorithmen:

Wie viel Schutz bietet der automatisierte Kinder- und Jugendmedienschutz?

(GMK-Fachgruppe Games)



Jugendschutzfilter für das Internet waren einer der ersten technologischen Schritte, um die bisherigen Vermittler wie Eltern und Pädagogen beim Jugendmedienschutz und bei der ständigen Verfügbarkeit nicht altersgerechter, medialer Inhalte zu unterstützen. Vertrauen in die Neutralität, Objektivität und Selbstevidenz von Filtern und Algorithmen lässt uns glauben, diese würden die intermediären, d.h. menschlichen Vermittler, mit all ihren Unsicherheiten und menschlichen Grenzen, überflüssig machen. Weltweit gibt es z.B. unterschiedliche Systeme für den Jugendschutz. Nachdem die deutsche Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), zuständig für die Prüfung und Alterseinstufung von Computerspielen auf Datenträgern in Deutschland, sich der International Age Rating Coalition (IARC) angeschlossen hat, sahen wir Bedarf, die Ausgestaltung dieses Prozesses zu diskutieren. Die IARC möchte ein einheitliches, globales System zur weltweiten Altersbewertung von digital vertriebenen Apps und Spielen anbieten und installieren, das regionale Ausprägungen des Kinder- und Jugendschutzes berücksichtigt. Auch die Kommission für Jugendmedienschutz (KJM) scheint von der Idee, die bisherige Gremienarbeit zum Jugendmedienschutz über Filter und Algorithmen zu regeln, überzeugt zu sein.

Hier stellten sich den Teilnehmer*innen des Workshops viele Fragen:

- Soll das System in Zukunft auch zur Einstufung von Webseiten genutzt werden?
- Wie geht der Jugendmedienschutz mit User Generated Content um?
- Welche Rolle spielen in Zukunft die bisher im Jugendschutz fest verankerten Gremien?

Über die einzelnen gesellschaftlichen Organisationen in den Gremien haben Pädagogen, kirchliche Vertreter und gesellschaftliche Gruppen bisher noch die Möglichkeit der direkten Einflussnahme auf Entscheidungen, die die Alterseinstufungen betreffen. Wird der automatisierte Jugendmedienschutz

der Zukunft eine Black Box, bei der kulturelle Normen und Werte lediglich in Abständen nachjustiert werden sollen? Wer legt diesen zukünftigen Rahmen, d.h. die Spruchpraxis des Jugendmedienschutzes fest? Wie verhindert man auch in Zukunft die Nähe zur Zensur oder Fehleinschätzungen durch die Software?

Unser heutiger Jugendmedienschutz, der „das Richtige“ im Blick hat – nämlich den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor nicht altersgemäßen Inhalten –, braucht auch die Möglichkeit, die Definition dessen, was für uns zum jetzigen Zeitpunkt „das Richtige ist“, infrage zu stellen oder abzuändern. Ist das in der Automatisierung überhaupt noch möglich?

Hier stellen sich zu viele Fragen, um dieser Entwicklung teilnahmslos zuzusehen. Die Teilnehmer*innen des Workshops stimmten darin überein, dass sich das bisherige System eigentlich bewährt und sich flexibel genug zeigt, jedoch in der Bearbeitung der Masse an Medien an seine Grenzen stößt. In Bezug auf Werte und Normen muss die Mitsprache gesellschaftlicher Institutionen gewährleistet bleiben und darf nicht der Industrie und genormten Verfahren überantwortet werden. Hier sollte die GMK Position beziehen und noch stärker auf die sich aktuell vollziehende Entwicklung hin zum automatisierten Kinder- und Jugendmedienschutz Einfluss nehmen.

[↑ Nach oben](#)



WS 2

Big Data Analytics, Datenschutz und Medienbildung – Abstraktes in konkrete Päckchen packen: neue Methoden und Materialien

(Bundeszentrale für politische Bildung/bpb und GMK-Fachgruppe
Multimedia)

Der komplexe Themenkosmos Big Data wurde für die schulische Bildung und die Jugendarbeit aufbereitet. Im Workshop wurden Methoden und Materialien für Kinder und Jugendliche vorgestellt, um diese so wichtige Entwicklung nicht nur aus der individuellen Perspektive (wie verhalte ich mich richtig?), sondern auch aus einer politischen Perspektive (welche Interessen stecken hinter den Datensammlungen und ihrer Auswertung?) zu betrachten.

Über Schutz- und Sensibilisierungsaspekte hinaus ging es auch um die Frage: Wie lässt sich Big Data demokratisch nutzen?

Hans-Jürgen Palme vom SIN – Studio im Netz München stellte mit der NFC-Chip-Rallye ein Stationen-Spiel vor, eine spannende und kostengünstige Methode, die 2017 zur selbst programmierbaren Datei/App weiterentwickelt wird. Zusätzlich vermittelt das Fotokarten-Spiel „Geheimnisse“ Kindern Grundlagen von Big Data. Dabei handelt es sich um eine spielerische Methode zur Sensibilisierung: Wer möchte alles über sich preisgeben und wer hat Geheimnisse? Wer präsentiert sich in Online-Angeboten offenherzig und wer eher zurückhaltend? Möglichkeiten zur Geheimhaltung werden aufgezeigt.

Das Team vom jfc Medienzentrum Köln gab einen konzeptionellen Überblick über weitere Methoden und Ansätze zum Thema und führte die Methoden mit einem Theater-Szenario aus dem Jahr 2050

humorvoll ein. Die Methoden „Der Algorithmus/Roboterparcours“, „Sortieralgorithmus/Bubblesort“, „100 Prozent2050/Rimini Protokoll“ sowie „Big Brother is hearing you“ wurden beispielhaft vorgestellt und anhand pädagogischer Zielsetzungen dargestellt. Die Methoden haben alle gemein, dass theaterpädagogische und spielerische Elemente mit aktiven, medienpädagogischen Methoden verbunden werden. Ein Teil der Materialien steht bereits unter <http://jfc.info/projekte-id59> zur Verfügung und wird schon bald mit den zusätzlichen Ausarbeitungen ergänzt (samt audiovisuelles Material von „Alex und Risi“).

Alle Ergebnisse und Methoden sind auch zu finden auf www.bpb.de/lernen/big-data

[↑ Nach oben](#)

WS 3

Schulterschluss zwischen Informatik und Medienbildung in der Schule

(GMK-Fachgruppe Schule)

In allen Bundesländern wird derzeit diskutiert, welche Rollen die Medienbildung in der Schule künftig spielen soll. Die FG Schule der GMK spricht sich dafür aus, dies als Querschnittsaufgabe aller Fächer zu realisieren. Das Lernen mit und über Medien soll in allen Fächern unterstützend einfließen und vertieft werden. Deutlich wird dies in der GMK-Stellungnahme 2016 zum KMK-Papier „[Bildung in der digitalen Welt](#)“. Parallel zur Standortbestimmung der schulischen Medienbildung versucht die schulische Informatik, sich zu positionieren. Vor diesem Hintergrund wurde im Rahmen eines Seminars der Gesellschaft für Informatik im März 2016 die sogenannte [Dagstuhl-Erklärung](#) erarbeitet. Diese fordert u.a. die Einrichtung eines eigenständigen Lernbereichs, in dem die Aneignung der grundlegenden Konzepte und Kompetenzen für die Orientierung in der digitalen vernetzten Welt ermöglicht wird. Außerdem sollen alle Fächer Themen der „digitalen Bildung“ integrieren und dies spiralcurricular unterrichten.



Beleuchtet wurden im Workshop aktuelle Entwicklungen und Strategien, die das Ziel verfolgen, Medienbildung an der Schule und informatische Grundbildung als Kompetenzbereich zu einer Gesamtstrategie zusammenzuführen. Zentral ist die Fragestellung, welche Kompetenzen die schulische Medienbildung zu vermitteln hat und wie gewichtig dabei das Verstehen von Algorithmen und das eigene Schreiben von Code sind. Auf struktureller Ebene ist dieser Diskurs auch eine Frage der Definitionsmacht und der Mittelverteilung. Big Data ist Alltagspraxis, läuft jedoch in digital-virtuellen Prozessen im Unsichtbaren ab.

Um Gemeinsamkeiten zu vertiefen und unterschiedliche Ansichten zu diskutieren, wurde Prof. Romeike (Universität Erlangen Nürnberg) als einer der Organisatoren des Dagstuhl-Seminars als Redner eingeladen. Er beschrieb zunächst die komplexen informatischen Verfahren, wie etwa die des Data-Mining, der Echtzeitanalyse und -verarbeitung von Daten, und die informatischen Möglichkeiten, aber auch die derzeitigen Grenzen des Machbaren. Ziel ist, neue, komplexe Verfahren und die Grundlagen der Informatik im schulischen Fachunterricht gemeinsam zu vermitteln, um damit heutige Lebensrealität erklären zu können.

Prof. Dr. Ira Diethelm (Carl von Ossietzky Universität, Oldenburg) beteiligte sich ebenfalls am Diskurs sie war im Anschluss Referentin im Workshop von „Keine Bildung ohne Medien!“.

Martina Ide (Christian-Albrechts-Universität Kiel) und Dr. Thomas Winkler (Universität Münster) arbeiten seit vielen Jahren an der Schnittstelle von ästhetischer Bildung und Informatik. Am Institut für Multimediale und Interaktive Systeme (IMIS) der Universität Lübeck wird Informatik (auch die schulische) interdisziplinär gedacht. Neben informatischen Grundlagen werden vor allem psychologische, pädagogische, soziologische, gestalterische und künstlerische Fragestellungen in Forschung, Lehre, Beratung und Entwicklung einbezogen. Hierzu präsentierten sie Unterrichtsszenarien, die Beispiele für eine erweiterte, ganzheitlich gedachte informatische Grundbildung geben.

Fazit: Auf der Ebene der schulischen Didaktik scheint ein Schulterschluss durchaus möglich. Die hochschulpolitische Dimension des Themas wurde jedoch sehr deutlich und es steht fest, dass auch hier Lösungen zu finden und Einigungen zu treffen sind. Die Fachgruppe Schule der GMK wird das Thema auf einer Arbeitstagung an der Uni Potsdam in der 1. Jahreshälfte 2017 weiterbearbeiten.

[↑ Nach oben](#)

WS 4

Let´s command Software – Forschungswerkstatt

(BTU Cottbus-Senftenberg/ZEM)

Der Workshop mit Prof. Dr.-Ing. habil. Christian Hentschel und Prof. Dr.-Ing. habil. Matthias Wolff von der Brandenburgischen Technischen Universität Cottbus-Senftenberg (BTU) gab einen Einblick in Forschungsthemen der Fachgebiete Medientechnik und Medienkommunikation an der BTU. Ergänzend konnten auch zwei Forschungslabore besichtigt werden. Die Veranstaltung erfolgte in Kooperation mit dem Brandenburgischen Zentrum für Medienwissenschaften ZeM.



Damit wurde bereits mit einem Konzept gearbeitet, das während der Tagung in Impulsvorträgen und Paneldiskussionen mehrfach als zukünftige Aufgabe benannt wurde: Medienpädagog*innen sollten mehr Wissen über technische Systeme erlangen und mit anderen Disziplinen zusammenarbeiten

Prof. Henschel betonte, dass bei der Forschung zu technischen Mediensystemen Kenntnisse über die Nutzer und insbesondere ihre Wahrnehmung und ihr Verhalten von entscheidender Bedeutung sind und daher die Forschung grundsätzlich interdisziplinär angelegt werde. Er erläuterte das künstliche 3-D-Sehen und die Anforderungen an Schnittstellen im Virtual Reality Labor. Ziel der Weiterentwicklung ist die intuitive Virtuelle Interaktion. Ein Eingabegerät soll überflüssig werden. Gestensteuerung, Nutzererkennung und Spracherkennung sind Elemente eines kognitiven Systems zur Mensch-Maschine-Kommunikation, Avatare sollen dies unterstützen. Gegenwärtig ist die detailgenaue 3-D-Abbildung der Turbine eines Rolls-Royce-Triebwerkes installiert, das aus mehreren tausend Einzelteilen besteht und sogar von innen betrachtet werden kann. Es wird für Versuchsreihen im Maschinenbau eingesetzt. Weltweit sollen solche Labore zusammenarbeiten.

Prof. Wolff hatte seinen Vortrag umbenannt in: „Einige Anmerkungen zu intelligenten Maschinen“. Er stellt sein engeres Thema, die Sprachmaschinen, in einen breiteren Kontext und behauptet rhetorisch

provokativ: „ES GIBT KEINE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ.“ – Jedenfalls nicht, wenn man menschliche kognitive Fähigkeiten als Maßstab für Intelligenz nimmt. Zwar können Maschinen inzwischen viel besser als Menschen mit großen Informationsmengen umgehen, doch fehlen ihnen die Fähigkeiten der höheren Organismen: Bewusstsein und Reflexion. Zu normativen Setzungen sind Maschinen (auch in absehbarer Zeit) nicht in der Lage. Der Begriff Kognition sollte dem der Intelligenz vorgezogen werden, weil er eindeutig definiert ist. „Kognition ist die von einem verhaltenssteuernden System ausgeführte Informationsumgestaltung“ (Wikipedia)

Verhaltensregeln sind semantisierbar, können Bedeutungen abbilden, aber scheinbar intelligentes Verhalten kann auf wenigen, schlichten Regeln basieren und erfordert kein Bewusstsein. Dies wurde an drei Beispielen erläutert. Die Schwarmintelligenz beim Bau eines komplexen Ameisennests erfordert lediglich das Befolgen von drei simplen Regeln der einzelnen Ameise (Khuong et al. 2015), auch der simulierte Psychotherapeut ELIZA (Weizenbaum 1966) kommt mit wenigen Regeln aus. Eine kürzlich entwickelte Antwortmaschine – Interactive Spoken Content Retrieval System (Wu et al. 2016) sucht lediglich Lautähnlichkeiten von Audiodaten im Internet und kommt mit einer automatischen Zusammenfassung zu sehr guten Trefferquoten. Obwohl das System (das noch nicht fertig entwickelt ist) keine Sprache versteht, kann es in jeder beliebigen Sprache jede beliebige Antwort geben.

SPRACHGEDANKENMASCHINEN, gibt es Gedanken in Maschinen? Können Maschinen denken – JA, aber nicht wie wir Menschen. Fahrerassistenzsysteme können zwar autonom fahren, also selbstständig handeln, aber man kann es nicht Denken nennen.

Personal Digital Assistants, wie Cortana (Microsoft), Echo/Alexa (Amazon), Google Now (Google) oder Siri (Apple) können die programmierten Anwendungen abarbeiten, aber bei unerwarteten Fragen wird der Browser aufgemacht. Hierbei hat der Nutzer zugestimmt, dass seine Äußerungen auf Dauer gespeichert und beliebig weiterverwendet werden dürfen. Prof. Wolff entwickelt an seinem Lehrstuhl, zusammen mit dem Frauenhofer Institut, ein System, das ohne diese Datenweitergabe auskommt und auf eine Leiterplatte gepackt wird. Dies sei technisch sehr anspruchsvoll, so Wolff. Der Bauplan von Kognitiven Maschinen mit ihrem Perzeptions-Aktionszyklus wurde schematisch an einem Blockschaltbild erläutert. Dies basiert auf formalen Logikkalkülen. Maschinen können demnach Aussagen auf (formale) Wahrheit überprüfen, Schlussfolgerungen ziehen und auch handeln. Aber: (Verhaltens-) Normen kommen von außen. Vereinfacht gesagt füllen die gegenwärtigen Sprachassistenten mit dem Nutzer einen Fragebogen aus, darin sind sie gut. Zukünftige Systeme sollen laut Prof. Wolff so arbeiten, wie ein guter Butler, dem nicht alles befohlen werden muss, der mich gut kennt und schlussfolgernd handelt. Er arbeitet an einem zielgerichteten Denken, das zu Bewältigungsverhalten führt, selbst wenn keine (bekannte) Lösung existiert.

Das Fazit von Prof. Wolff: KI-Systeme können erstaunliche Leistungen vollbringen. Logische Schlüsse ziehen, auch „zwischen den Zeilen“, menschliche Sprache verstehen und sprechen, lernen und sich anpassen, planen, handeln, unbekannte Probleme lösen und sogar eine gewisse Phantasie haben. Trotzdem sind sie lediglich Werkzeuge. Sie haben kein Bewusstsein, keine Einsicht und keine Intuition (auch nicht in absehbarer Zukunft). Letztlich folgen sie voreingestellten Annahmen, Regeln und Algorithmen.

Prof. Wolff beantwortete das Tagungsthema des Forums negativ: „SOFTWARE CANNOT TAKE COMMAND.“ Sie bräuchte dazu eine Art Bewusstsein, müsste dies wollen, das kann sie aber nicht. Was aber passieren kann ist, dass wir Menschen der Software das Kommando überlassen. Beim

automatischen Bremsassistenten kann dies sinnvoll sein, bei anderen Entscheidungen sollten wir uns dies aber gut überlegen.

In der **Diskussion** wurde die Seite der Nutzer weiter betont. Auch die Ingenieure wollen Technik für die Nutzer entwickeln, die sie auch gebrauchen können. Wirtschaftliche Interessen, z.B. der Datensammler, können dagegen stehen. Hier setzt das genannte Entwicklungsprojekt an, bei dem überprüft wird, ob der digitale Sprachassistent auf einer Leiterplatte Platz finden kann und somit die Daten bei den Nutzern bleiben. Dabei muss in Kauf genommen werden, dass dies nicht so leistungsfähig ist wie ein System, das sich permanent mit allen Drittanbietern austauscht. Es ist eine gesellschaftliche Frage, wie wir uns entscheiden, was aus unseren Daten wird. Prof. Wolff betonte selbstbewusst: „Wir bauen schon einmal die Technik, falls wir uns dazu entscheiden, dass uns unsere Daten wichtig sind.“

Haben die Menschen Recht, wenn sie Angst gegenüber selbstständig agierenden Maschinen entwickeln? Das Problem ist einerseits eines der Informiertheit, dass Falschinformationen verbreitet werden und Ängste geschürt werden. Das Problem der Suchblasen sei selbst für die Industrie ein unerwünschter Nebeneffekt, weil die Suchergebnisse für die Benutzer nutzlos werden. Dies kann durch einen anonymisierenden Browser umgangen werden. Andererseits ist es ein Problem des bewussten Umgangs mit der Technik. Letztlich müssten die Regeln noch von der Gesellschaft aufgestellt werden. Es gebe keinen Grund, Angst vor Maschinen zu haben, sie sind nach wie vor Werkzeuge, wohl aber vor den Menschen, die sie einsetzen. So müssten die sogenannten „Datenkraken“ dazu verpflichtet werden, auf einer Din A4-Seite in verständlicher Sprache darzulegen, was sie mit den Daten machen wollen und wozu man sein Einverständnis geben soll. Wenn dann jemand mit seinen eigenen Daten für den Dienst bezahlt, ist dies zu akzeptieren. Es muss aber auch klar sein, dass eine andere Organisation eine andere Finanzierung erforderlich macht und von einem Konsens der Gesellschaft getragen werden müsse. Als Voraussetzung wird die Mündigkeit der Bürger gesehen und die Forderung nach mehr Bildung für alle wird erhoben.

Prof. Hentschel beantwortete die Frage nach einer Abschätzung der zukünftigen Entwicklung der Technik zurückhaltend. Bestenfalls könne man die Entwicklung über die nächsten drei Jahre abschätzen. Andere Versuche, die er in seiner langjährigen Praxis in der Industrie erlebt habe, seien gescheitert. Prof. Wolf ergänzte, dass die digitalen Sprachassistenten absehbar besser würden und komplexere Fragen beantworten können. Er wünscht sich darüber hinaus eine Art „Wahrheitsmaschine“, die die widersprüchlichen Informationen im Internet mit Wahrscheinlichkeiten über den Wahrheitsgehalt differenziert. Er hält dies für technisch machbar.

Insgesamt hat die Veranstaltung dazu beigetragen, durch Aufklärung über die Arbeitsweise der behandelten Techniken und die Einschätzung ihrer Leistungsfähigkeit deren scheinbare Allmacht zu entmystifizieren. Dazu hat auch die anschließende Besichtigung der Forschungslabore beigetragen. Es war offenbar durchaus richtig, das Tagungsmotto mit dem Workshopmotto in eine Aufforderung zum Handeln mit und gegenüber Software umzuwandeln. Die Diskussion ist vom Moderator mit dem Hinweis geschlossen worden, dass offenbar eine starke Übereinstimmung zwischen den Ingenieuren und den Medienpädagogen darin besteht, dass die Kompetenz der Medienkritik aufseiten der Nutzer gestärkt werden müsse.

Zusammenfassung: Prof. Karl-Heinz Himmelmann

Links:

- **Lehrstuhl Medientechnik:** www.b-tu.de/fg-medientechnik/
- **Virtual Reality Labor (IVI: Intuitive Virtual Interaction):** www.b-tu.de/fg-medientechnik/
- **Lehrstuhl Kommunikationstechnik:** www.b-tu.de/fg-kommunikationstechnik/
- **Labor für kognitive Systeme (Sprachlabor):** www.facebook.com/Cognitive-Systems-Lab-303728379662543/

[↑Nach oben](#)

WS 5

Internet der Dinge – Wie Software auch die Kinderzimmer erobert

(GMK-Fachgruppe Kita)

Im Workshop gab es ein ganzes Kinderzimmer mit Überwachungstechnik und Internet-verbundenem digitalem Spielzeug zu sehen und zu testen. Michaela Weiß-Janssen und Gisela Witt (u.a. Blickwechsel e.V.) und Jörg Kratzsch (Mitarbeiter der Servicestelle Kinder- und Jugendschutz bei fjp>media) verdeutlichten mit ihrem Szenario und anschließender angeregter Diskussion, dass Software längst in vielen Kinderzimmern und Familienhaushalten angekommen ist. Der Workshop setzte sich dabei mit verschiedenen Anwendungen auseinander, die mehr und mehr auch den Bereich der frühen und frühesten Kindheit tangieren oder auf diesen ausgerichtet sind: Lebensfunktions- und Bewegungskontroll-Buttons für Babys, Potty-Training für Toddler mit altersgerechten Tablets, in Spielzeug versteckte Überwachungskameras oder kuschelige Stofftiere, die einem nicht nur Gute-Nacht Geschichten erzählen, sondern auch die Spieldialoge gleich aufzeichnen und an die Eltern (und den Server irgendwo dort draußen) weiterleiten.



Der Workshop stellte sich der Frage, welche medienpädagogischen Herausforderungen sich daraus ergeben. Ein Fazit des Workshops ist sicher, dass die Auseinandersetzung mit der Digitalisierung des Lebensraums von Kindern und Familien ein wichtiger Aspekt für die Elternbildung und auch die Aus- und Weiterbildung von pädagogischen Fachkräften sein muss.

Passend zum Tagungsthema wurden im Workshop vor allem die zwiespältigen oder problematischen Aspekte der Digitalisierung aufgegriffen. Zugleich wiesen die Referent*innen immer wieder darauf hin, dass bei Elternabenden und Fortbildungsveranstaltungen zum Thema die vielfältigen positiven Aspekte digitaler Medien (kreative, spielerische oder bildungsbezogene Methoden oder Anwendungen) Berücksichtigung finden sollten, damit eine Sensibilisierung für die Vielschichtigkeit des Themas und die vielfältigen Chancen und Risiken erreicht werden kann.

[↑Nach oben](#)



WS 6

Klassisch ist lebendig – Die neue Lust am Filmemachen und am Filmgespräch

(GMK-Fachgruppe Bürgermedien)

Der Workshop beschäftigte sich mit zwei Schwerpunkten: den Chancen, die sich für Bürgermedien durch die Digitalisierung in der Kinoarbeit ergeben, und Apps als kreative Möglichkeit für Bürgermedien.

Die Lust am Filme machen und Geschichten erzählen/dokumentieren ist aus Sicht der Bürgermedienmacher*innen wieder gestiegen. Filmpremieren werden je nach Möglichkeit und Thema gerne in einem Kino veranstaltet. Dadurch erfahren die Filmmacher*innen eine größere Würdigung, neue Zielgruppen werden angesprochen und der Austausch angeregt.

Die intensive Rezeption im Kino und ein folgendes Filmgespräch ermöglichen im persönlichen Dialog weitreichendere und tiefgründigere Auseinandersetzungen mit dem jeweiligen Thema.

Für Kinobetreiber bietet sich die Chance, zusätzlich „anderes“ Publikum zu erreichen, regionale Bezüge auf die Leinwand zu bringen und nicht zuletzt (je nach Absprachen) kostenfrei Filmmaterial zu zeigen.

Technisch ist dies möglich, da nun digitale HD-Technik benutzt wird. Die Open-Source Software DCP-o-matic wurde vorgestellt, die es ermöglicht, die Inhalte zu wandeln, um sie auf DCI-konformen Kinoprojektoren abzuspielen.

Der zweite Schwerpunkt des Workshops beleuchtete im Austausch mit den Teilnehmenden die wachsenden technischen Möglichkeiten durch Apps, soziale Netzwerke und Freeware.

Es wurden folgende Programme besprochen:

Schnittprogramme:

- **DaVinci Resolve 12.5.3:** kostenloses, vollumfängliches, professionelles Schnitt- und Farbkorrektursystem für die Arbeit mit SD-, HD- und Ultra-HD-Projekten
- **Blender 2.78:** kostenloses 3D-Grafikprogramm zum Erstellen computergenerierter Bilder und Videosequenzen (Modellieren, Animieren, Rendern, Skripten, Physik- und Partikel-Effekte, eigene Game-Engine)
- **Lightworks 12.6.0:** kostenloses, professionelles Video-Bearbeitungsprogramm, mit dem zahlreiche Hollywood-Blockbuster geschnitten wurden (Free-Version sehr eingeschränkt)
- **Hitfilm 4 Express:** kostenlose, leistungsstarke Videobearbeitungs-Software mit großem Funktionsumfang und zusätzlichen kostenpflichtigen Erweiterungen
- **Shotcut 16.11:** kostenfreie Open-Source-Software zum Schneiden und bearbeiten von Videos; Linux-Version mit Screenshot-Tool und Screenrecorder
- **Movie Maker:** kostenfreie, einfache Videobearbeitungs-Software für die Windows Versionen Vista bis Windows 8; unter Windows 10 lässt es sich wohl mit Kniffen installieren

Audioprogramm:

- **Audacity Version 2.1.2:** kostenloser Audio-Editor verarbeitet viele Formate, Tonstudio zum Aufnehmen, Bearbeiten und Abspielen von Audio-Dateien

Browserprogramme:

- Audio: <http://cutmp3.net>
- Video: [youtube.com/editor](https://www.youtube.com/editor) | [videotoolbox.com](https://www.videotoolbox.com) | [pixorial.com](https://www.pixorial.com) | [wevideo.com](https://www.wevideo.com)

Apps:

- für Geocaching: Actionbound
- für Greenscreen-Aufnahmen: „Green Screen by Do Ink“ oder „Veescope Live“
- für Trickfilm: Stop Motion
- für Filmschnitt: iMovie oder Fastcut
- für Musikerstellung: Garageband, Figure, ...

Erkenntnis der Teilnehmenden:

Bei Projektarbeit wird verstärkt wieder nachgefragt, mit „großem“ Kamera-Equipment zu drehen, Drohnen (wie die Phantom 5) werden zunehmend eingesetzt. Filmbildung, die in den letzten Jahren in den Hintergrund gerückt war, wird verstärkt wieder angefragt. Bildaufbau, -sprache, Einsatz und Wirkung von stilistischen Mitteln sind unzureichend bekannt, aber für einen kritischen Umgang mit Filmen notwendig.

Bei der Arbeit mit z.B. iPads fällt auf, dass das Ergebnis schneller produziert ist, aber die einzelnen Prozesse (Auswahl von Farben, Form, Schnitt etc.) von Technikautomatismen übernommen werden und so oftmals keine bewussten Entscheidungen mehr sind. (Beispiel: Erstellung Vorspann/Trailer iMovie). Für die medienpädagogische Arbeit sind manche, unserer Meinung nach, deshalb nur bedingt förderlich. Bürgermedien sind nicht vorwiegend Ausleihstationen für kostenfreie Videotechnik, sondern sind ein Ort des kreativen Austausches, ein soziokulturelles und medienpädagogisches Zentrum für alle Altersgruppen. Neben reinen Nutzergruppen gibt es eine Vielzahl an organisierten Projekten und Arbeitsgruppen unter medienpädagogischer Betreuung, die sich bestimmten politischen, kulturellen und sozialen aktuellen Themenschwerpunkten widmen.

[↑Nach oben](#)

WS 7

Jugendnetzkulturen zwischen Wertediskurs und Algorithmen

(GMK-Fachgruppen Netzpolitik und Jugendmedienschutz)

Der Workshop beleuchtete, welchen Einfluss aktuelle Debatten um Wertediskurs und die Macht der Algorithmen auf die Ausprägung digitaler Jugendkulturen haben. Gerade im Zusammenhang mit einer „digitalen Resignation“ (siehe Sinus Jugendstudie) wurde diskutiert, welche Hindernisse Jugendliche zur Ausprägung einer offenen, freiheitlichen, kreativen und diskursiven Nutzung des Webs wahrnehmen. In der Folge wurden medienpädagogische Maßnahmen erörtert, die den Schulterschluss



mit politischer Bildung und Datenschutz suchen und fördern, aber auch jugendlichen Ansprüchen in Form und Inhalt genügen.

Referent Prof. Andreas Büsch war per Videotelefonie zugeschaltet und verdeutlichte die Funktion von Algorithmen in der Recherche von News Nachrichten. Die „Filterblase“ und somit die mithilfe von IT gelenkte Meinungsbildung machen eine analytische und ethische Auseinandersetzung in der Pädagogik unabdingbar. Nicht nur Medienkritik, sondern speziell auch Medienethik müssen in der Pädagogik verstärkt vermittelt werden.

Prof. Dr. Angelika Beraneks Beitrag ging auf die ebenfalls durch Algorithmen beeinflussten Werte und Normen, der Jugendnetzkultur ein. Wie arbeitet beispielsweise die Filterblase rund um YouTube? Durch Algorithmen werden Stars gemacht und kommuniziert. Netzwerke wie Mediacraft, studio 71 füttern und steuern die Algorithmen für die verschiedenen YouTube-Channel, dieses muss Jugendlichen vermittelt werden. Die Referentin wies zusätzlich auf die Problematik der Beauty-Apps/ Verschönerungstools hin, die viele Kinder und Jugendliche auf ihren Smartphones haben und mit denen sie ihre Selbstdarstellungen in verschiedenen Beautylevels verschönern können. Durch Idealbild und Realität und auch durch die Normierungen entstehen hier neue Konflikte, die das Selbstbewusstsein und Körperempfinden der Jugendlichen beeinträchtigen können. Ein weiterer wichtiger Punkt ihres Beitrags war der Hinweis auf Bots und Hatespeech und nicht zuletzt das sich verschiebende Meinungsmanagement, das beispielsweise entsteht, wenn der rechte Rand im Netz größer wird: Dadurch kann sich auch das, was als Mitte mitgeteilt wird, nach rechts verschieben und zu einer Veränderung der Durchschnittsmeinung führen.

Dringend zu vermitteln sind in pädagogischen Kontexten, so ein Fazit des Workshops, neben Medienkritikfähigkeit, Code-Literacy und Medienethik auch kreatives Coding (z.B. Jugend hackt, Maker Days for Kids, Tinkertank oder FabLab, App Sommer Camp und weitere Projekte, siehe zum Beispiel - www.dieter-baacke-preis.de). Denn Programmiererfahrungen tragen entscheidend zu einem tieferen Verständnis der Möglichkeiten von Algorithmen bei.

[↑ Nach oben](#)



WS 8

**Shape it – or be shaped:
Von der Notwendigkeit digitale Umgebungen
geschlechtergerechter mitzugestalten**
(GMK-Fachgruppe Gender)

Der Workshop stellte die Frage, warum ein kritisch-reflexiver Umgang mit gegenwärtigen digitalen (Medien-) Technologien notwendig ist: Wie strukturieren Algorithmen und Datenbanken unsere Wahrnehmung von Welt und voneinander? Welche Wertvorstellungen und Vorurteile fließen in die Gestaltung digitaler Kommunikationsumgebungen (Suchmaschinen, Content-Plattformen, soziale Netzwerke usw.) ein – und was sind mögliche Folgen? Und wie können wir mit dem „Partizipationsparadox“ umgehen – der Tatsache also, dass wir diese Online-Umgebungen zur alltäglichen Teilhabe gebrauchen, als Nutzende selbst aber oft kaum Spielräume, geschweige denn Mitspracherechte haben, wenn es um deren Gestaltung geht? Welche genderpolitischen Implikationen sind in all diesen Fragen enthalten?

Nele Heise (Universität Hamburg) verdeutlichte in einem inhaltlichen Input und vielen Praxisbeispielen, wie große Algorithmen unsere Wahrnehmung und Kommunikation in der digitalen Welt prägen und leiten (Beispiel: soziale Netzwerke, Suchmaschinen, Apps). Es konnte eindrucksvoll gezeigt werden, wie stark vergeschlechtlicht schon der Entstehungsprozess der Codes ist und wie diese anschließend eine hegemoniale Zweigeschlechtlichkeit immer wieder (re-) produzieren. Bei der Debatte über Wertvorstellungen und Vorurteile, die in die Gestaltung digitaler Programme einfließen, wurde auch klar, dass und warum vor allem Männer das Phänomen Big Data prägen.

Es wurde vor allem die Frage diskutiert, wie wir als Medienpädagog*innen mit dem Paradox umgehen können, dass wir Online-Umgebungen zur alltäglichen Teilhabe gebrauchen, als Nutzende selbst aber oft kaum Spielräume haben. Und die, die wir haben, auch oft durch die Normalisierung nahezu unsichtbar geworden sind. Insofern wurde wieder danach gefragt, wie und welche geschlechterreflektierte medienpädagogische Arbeit nötig und möglich in dem Kontext ist – auch im Sinne eines Empowerments und Digital Media Literacy. Medienpädagogische Arbeit sollte, etwa im Sinne einer digitalen Staatsbürger*innenkunde, dazu beitragen.

[↑Nach oben](#)

WS 9

Visualisierung von Überwachung und Big Data

(GMK-Fachgruppe Film)

Das Thema „Visualisierung von Überwachung“ ergänzte sehr gut die Impulsreferate sowie Panels. Der Workshop beschäftigte sich mit dem Zusammenhang digitaler Überwachung, filmischer Populärkultur sowie fotografischen und filmischen Alltagspraktiken und stellte die Frage nach den film- und medienpädagogischen Implikationen. Im ersten Teil des Workshops nahm PD Dr. Stefan Meier die vermeintliche Synergie aktueller Visualisierungs- bzw. Überwachungspraktiken in den Blick. Auf der einen Seite beschäftigte er sich mit den Visualisierungs- und Beobachtungshandlungen im Alltag mittels mobiler Kameras in Smartphones und Co. Auf der anderen Seite nahm er die Big Data-Praktiken (auf der Grundlage von WhatsApp, Social Media) in den Blick, die verstärkt privates Bildmaterial und Mediennutzungen für staatliche Fahndung bzw. für kommerzielle Kundenanalyse nutzen.



Mit dem quasi „freiwilligen“ Überlassen der Daten stellen Bürger Konzernen und Staat ein unglaubliches Datenvolumen zur Verfügung. Als Ergebnis stand hier am Ende die Aufgabe, dazu beizutragen, auch durch medienpädagogische Aktivitäten demokratische Strukturen zu stärken.

Der zweite Beitrag (Prof. Dr. Ines Müller Hansen) stellte anhand des Tatorts „HAL“ die Visualisierung von Überwachung und Big Data im Spielfilm dar. Das Besondere war, dass die Referentin Einblick in den Schaffensprozess geben konnte, durch Interviews mit Regisseur und Kameramann, weil der SWR-Tatort von der Idee bis zur Ausstrahlung begleitet worden war, um die Arbeit der einzelnen Gewerke darstellen zu können. Sinnvollerweise stehen die Interviews und weitere Making-ofs bei Planet Schule für die Filmbildung zur Verfügung. Ergänzt wird dieses filmpädagogische Angebot durch die Filmbildungsplattform „Tatort Film“, die anhand einer Timeline die Produktion darstellen wird.

Die Teilnehmenden waren sich einig, dass die Überlegung zur Darstellung von Überwachung und Big Data im fiktionalen Bereich eine besonders gute und effektive Möglichkeit ist, das Thema vor allem in

Schule zu thematisieren. Auch hier wurde deutlich, dass die Teilnehmer*innen vor allem die Stärkung von Urteils- und Kritikfähigkeit und Kreativität als zentrale Kompetenzen sehen, um dem Thema Big Data zu begegnen und weniger IT-Kenntnisse. Ein Schulerschluss mit der Informatik ist hierfür nicht nötig und wurde, so die Sichtweise aus diesem Workshop, als eher kontraproduktiv angesehen.

Link: www.planet-schule.de/sf/spezial/spezial_tatort_film.php

[↑ Nach oben](#)



WS 10

Denkraum: Big Data Analytics in der medienpädagogischen Arbeit

(GMK-Fachgruppe Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen)

Die Fachgruppe Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen hat beim GMK-Forum Kommunikationskultur 2016 einen Denkraum zum Thema „Big Data Analytics in der medienpädagogischen Arbeit“ angeboten. Ziel war es, zunächst die Impulse aus den Vorträgen auf dem Forum und dem Diskussionspapier der GMK (<http://bigdata.gmkblog.de>) zu diskutieren, über Konsequenzen für die eigene Arbeit (mit Kindern und Jugendlichen, in der Ausbildung, Forschung etc.) nachzudenken und erste Ideen zum Umgang mit Big Data in der medienpädagogischen Arbeit zu entwickeln.

Im Denkraum haben sich ca. 30 Teilnehmende in aufeinander aufbauenden Diskussionsrunden mit dem Thema auseinandergesetzt. So wurden die dringendsten Fragen für die medienpädagogische Arbeit herausgefiltert, diskutiert und erste Ergebnisse in einer kurzen Zusammenfassung auf Video festgehalten:

- 1) Wie kann man handlungsorientiert und politisch mit Datenauswertung umgehen? (<https://vimeo.com/192800390>)
- 2) Welches Basiswissen zu Big Data brauchen Eltern, Lehrer*innen, Medienpädagog*innen und Schüler*innen? (<https://vimeo.com/192795089>)
- 3) Wissen ist Macht. Wem gehört das Wissen? (<https://vimeo.com/192803336>)
- 4) Nach welchen Kriterien soll man Apps für die medienpädagogische praktische Arbeit auswählen? (<https://vimeo.com/192798355>)
- 5) Wie können wir die Selbstbestimmung des Individuums wieder ins Zentrum stellen? (<https://vimeo.com/192802154>)

In den Diskussionsrunden wurden zunächst Fragen der Referent*innen und des Diskussionspapiers vorgestellt und ein Spektrum an Fragen gesammelt, die die Teilnehmenden beschäftigten. In Kleingruppen wurden die Fragen weiterbearbeitet und konzentriert.

Folgende Impulsfragen haben die Referent*innen der Panel-Vorträge beigesteuert:

- Nach welchen Kriterien soll man Apps für die medienpädagogische praktische Arbeit auswählen (Prof. Dr. Isabel Zorn)?
- Algorithmen sind mathematisch und abstrakt. Wie kann man das anschaulich vermitteln (Prof. Dr. Harald Gapski)?
- Editoren wie App-Creator oder CMS machen Coding als „4. Kulturtechnik“ bald überflüssig. Wie können wir das Digitale gestalten (Prof. Dr. Thomas Knaus)?
- Wie ist Selbstbestimmung in Zeiten von Big Data denkbar? Können wir das weiterhin als Ziel formulieren (In Anlehnung an den Vortrag von Prof. Dr. Heidrun Allert)?

In den Diskussionsrunden wurde ein Spektrum an Fragen gesammelt, die die Teilnehmenden beschäftigten. In Kleingruppen wurden die nachstehenden Fragen bearbeitet:

- Wie kann man handlungsorientiert und politisch mit Datenauswertung umgehen?
- Welches Basiswissen zu Big Data brauchen Eltern, Lehrer*innen, Medienpädagog*innen und Schüler*innen?
- Wissen ist Macht. Wem gehört das Wissen?
- Nach welchen Kriterien soll man Apps für die medienpädagogische praktische Arbeit auswählen?
- Wie können wir die Selbstbestimmung des Individuums wieder ins Zentrum stellen?

Weitere Fragen, die teilweise mitaufgegriffen wurden, waren u.a.:

- Wie können wir politische Prozesse anstoßen, die die Selbstbestimmung des Individuums wieder ins Zentrum stellen?
- Wie kann ich die Big Data-Systeme verstehen, um die Potentiale zu nutzen und meine Datenautonomie zu behalten?
- Was wäre, wenn alle gesammelten Daten jeder Person von heute auf morgen öffentlich werden würden?
- Wie finden wir einen positiven Umgang mit Big Data für die Gesellschaft?

Der konstruktive Workshop in sehr angenehmer und angeregter Atmosphäre zeigte, dass vieles durch die Impulse bewegt wurde. Die Diskussionen zeigten auch, dass es rund um das Thema noch vieles in der medienpädagogischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen zu entwickeln und umzusetzen gilt.

[↑ Nach oben](#)

WS 11**Elternarbeit in der inklusiven Medienarbeit**

(GMK-Fachgruppe Inklusion)



Eltern sind vielfach unsicher in Bezug auf einen sachgerechten und sinnvollen Umgang mit digitalen Medien. Projekte zur Förderung von Medienkompetenz von sozial benachteiligten Kindern und Jugendlichen sind jedoch besonders dann nachhaltig, wenn medienpädagogische Schulungen in die Bildungs- und Lernkontexte der Heranwachsenden integriert werden, also auch Eltern mit einbezogen werden. Der von Nadja Zaynel (Universität Münster) und Elisabeth Hermanns (PIKSL Labor Düsseldorf) geleitete Workshop zeigte, wie Eltern aus benachteiligten oder belasteten Lebenslagen erreicht werden können. Die Referentinnen Dr. Anna-Maria Kamin (Universität Paderborn) und Beatrix Benz (Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.) berichteten aus Forschungsprojekten sowie aus der praktischen Elternarbeit. Vorgestellt wurden Formen der kompetenzorientierten Elternmedienarbeit in Gestalt von Elternmediencafés (Paderborner Recycling Projekt) sowie das Projekt ELTERNTALK, das es seit diesem Jahr nicht nur in Bayern und Niedersachsen, sondern nun auch in NRW gibt.

Eltern, die nur schwer zu erreichen sind, kann mit niedrigschwelligen Angeboten geholfen werden. ELTERNTALK arbeitet mit dem Gastgeberprinzip und veranstaltet Talkrunden bei Eltern zu Hause. Die Talks finden in verschiedenen Sprachen mit Eltern aus 89 verschiedenen Herkunftsländern statt. Ab nächstem Jahr werden auch Talks für gehörlose Eltern erprobt.

Ein weiterer Tipp, um Eltern zu erreichen: das Veranstellen gemeinsamer Aktionstage (wie es sie bei Blickwechsel z.B. bereits gibt), bei denen Eltern und Kinder zusammen am Gegenstand Medien arbeiten. Außerdem wurde berichtet, dass die Möglichkeit einer Kinderbetreuung inklusive eines Abendessens für Kinder gute Erfolge erzielt, damit Eltern in Einrichtungen kommen und an Informationsveranstaltungen teilnehmen. Eine weitere Idee war, die Kinder in die Gestaltung von Einladungsschreiben für Informationsveranstaltungen miteinzubeziehen.

Offen blieb vor allem die Frage, wie man mit Übersetzungen auf mehrfacher Ebene umgeht. Zum Beispiel wurde besprochen, dass Materialien von ELTERNTALK bald in Leichte Sprache übersetzt werden sollen. Diese Materialien in Leichter Sprache sollen gleichermaßen in verschiedenen Fremdsprachen verfügbar sein. Hier war die Frage, inwiefern es Übersetzer für Sprachen wie Türkisch, Arabisch oder Russisch gibt, die ebenfalls das Konzept Leichte Sprache verwenden.

Außerdem wurde darüber diskutiert, wie mehr Männer, also Elterntalks mit Vätern, ausgerichtet werden können, da bislang vor allem Mütter von ELTERNTALK Gebrauch machen. Ideen waren hier, in Betriebe zu gehen und dort Talks auszurichten oder Anlässe wie ein gemeinsames Fußballspiel oder ein gemeinsamer Spielekonsole-Abend zu nutzen, um Väter sich austauschen zu lassen.

[↑Nach oben](#)



WS 12

Medienbildung takes command: Impuls zur Vernetzung von Aktivitäten

(Keine Bildung ohne Medien! – KBoM!)

In diesem Workshop, der auf eine interdisziplinäre und überregionale Vernetzung von Medienbildungsentwicklungen abzielt, stand zunächst die Erhebung des Status Quo bei der Erarbeitung von Standards und Curricula der Medienbildung an unterschiedlichen Standorten im Vordergrund. Dabei sollten auch fachlich unterschiedlich gelagerte Zugänge (etwa erziehungs-, medien-kultur-, kommunikationswissenschaftliche, informatische, schul-, erwachsenen- und kindheitspädagogische usw.) zusammengeführt werden. Eine synergetische Vernetzung würde bedeuten, sich jeweilige Konzepte zu Lehramtscurricula, (schulischen) Medienbildungsstandards u.a. in einem Pool gegenseitig zugänglich zu machen.

Der KBoM-Workshop zeigte, dass die Beurteilung von Digitalisierung sowie digitaler Medienkultur und damit verbundener (Medien-) Bildung fachlich übergreifender Expertisen bedarf. Dies ist umso notwendiger, wenn Praxis nicht Gefahr laufen will, populistischen Irrtümern (z.B. Reduzierung auf „Bildungstechnologien“) zu folgen und im schlimmsten Fall in Ideologie umzuschlagen. Als jeweils relevante Fachkenntnisse, die es in der Zusammenarbeit konzeptionell zusammenzubringen gilt, wurden im Workshop die Bezugswissenschaften von „Bildung in der digitalen Welt“ ausgelotet. Neben der Medienpädagogik (pädagogische Prozesse, Mediendidaktik, Bildung/Lehren/Lernen) stellte der Impulsvortrag von Prof. Dr. Ira Diethelm (Universität Oldenburg) die Informatik bzw. Didaktik der Informatik (technische Möglichkeitsräume und konkrete didaktische Fragen) dazu vor und der Vortrag von Prof. Dr. Rainer Leschke (Universität Siegen) die Medienwissenschaft (Medienbegriff, -geschichte und medienkulturelles Verständnis). Dieses wurde anschließend rege diskutiert und für weitere inhaltliche Arbeit als unabdingbar befunden.

Es wurde beschlossen, hierauf aufbauend die bereits begonnene Arbeit an dem [Dagstuhl-Papier](#) in einer Klausurtagung weiter ausdifferenzieren. Zeit und Ort werden per Mail an Interessierte kommuniziert (Kontakt: petra.missomelius@uibk.ac.at). Diese wird Ausgangspunkt für weitere Aktivitäten (Curriculum-Entwicklung, Standards, Lehrbuch u.a.) sein.

[↑ Nach oben](#)

Mediaculture now –

Aktivangebote im Rahmen des 33. Forums Kommunikationskultur



Let's build brushbots! – Roboter Workshop

Aus wenigen Komponenten wurden E-Insekten gebaut: Vibrationsmotor, Batterien und LED's – fertig waren die Miniroboter. Mit allerlei Accessoires konnte man es zudem fancy, weird und bunt werden lassen. Diese kleinen Roboter sind einfach zu bauen, laufen zügig ihre Wege und hinterlassen, in Farbe getaucht, bunte Spuren.

Juliane Jammer

Als Dozentin für digitale Medienbildung geht sie an Schulen, um in interaktiven Workshops Schülern, Pädagogen und Eltern die großartigen Möglichkeiten des Internets aufzuzeigen und sie in einer möglichst verantwortungsvollen Smartphone- und Internetnutzung zu unterstützen; hat sich zudem der Makerszene verschrieben und möchte die Lust an digital Tinkering, am Frickeln und Basteln teilen und weitergeben.

FabLab-/Making-Projekte

Beim jfc-Aktivangebot „DIY Light-Cube“ vereinte sich die alte Kunst des Papierfaltens mit einem kleinen Elektronik-Experiment und der Kultur des digitalen DIY's. Teilnehmer*innen konnten die Möglichkeiten erkunden und eigene Mini-Lampen zum Mitnehmen erstellen.

jfc Medienzentrum

Das jfc Medienzentrum ist eine Fachstelle für Kinder- und Jugendmedienarbeit in Köln und Nordrhein-Westfalen. 1976 als Jugendfilmclub (jfc) gegründet, bietet das jfc pädagogische Aktionen, Beratung, Qualifizierung und Dienstleistungen im Schnittfeld von Medien, Kultur und Pädagogik an. Webseite: <http://www.jfc.info>.

Sound & Vision – digitale Kreativwerkstatt

Beim Aktivangebot Sound & Vision des GMK-M-Teams ging es um Basteleien mit MakeyMakey, Soundexperimente und Erprobungen von neuen Apps, wie beispielsweise Soundhunters.tv.



GMK-M-Team

Das GMK-M-Team coacht Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Jugendeinrichtungen der außerschulischen Jugendarbeit und arbeitet mit kreativen und niederschweligen medienpädagogischen Methoden. Webseite: <http://gmk-m-team.de>.

Roboter mit Scratch programmieren

Im Sommer 2016 hat Metaversa e.V. eintägige Projektstage mit sechsten Klassen unter dem Titel „Flucht nach Utopia“ durchgeführt. Ziel ist die Auseinandersetzung mit ethischen Fragen der Automatisierung. In einem Alternate Reality Game begeben sich die Schüler*innen mithilfe von kleinen Robotern, die sie mit der blockbasierten Sprache „Scratch“ programmieren, auf die Suche nach Codeschnipsel, die sie zum Ziel führen. Am Stand auf dem GMK-Forum konnten die verschiedenen Möglichkeiten, die Scratch und die verwendeten mBot-Roboter bieten, praktisch ausprobiert werden. Projektwebseite: www.metaversa.de/fluchtnachutopia.

Metaversa e.V.

Der Verein Metaversa e.V. macht es sich zur Aufgabe, Konzepte und Bildungsangebote zu entwickeln und durchzuführen, die einen partizipativen und demokratischen Umgang mit Medien fördern. Durch den praktischen Umgang mit Medien sollen junge Menschen an der Mitgestaltung der Gesellschaft ermutigt werden. Metaversa arbeitet hierfür mit unterschiedlichen Konzepten: ein spielerischer und kreativer Umgang mit Medien, berufsbildend und themenorientiert. Kontakt: info@metaversa.de.

Data Run (Version für Pädagog*innen)

Data Run ist ein Alternate Reality Game, das Jugendlichen einen spielerischen Zugang zum Thema Überwachung und Datenschutz geben soll. Konzipiert wurde das Spiel für Schulklassen und findet z.B. seit Februar in Kooperation mit der Medienanstalt Berlin Brandenburg und der Stiftung Deutsches Technikmuseum Berlin wöchentlich in den Räumlichkeiten des Deutschen Technikmuseums statt. Während des GMK-Forums gab es die Möglichkeit für Multiplikator*innen, das Spiel live zu erleben und mit den Machern ins Gespräch zu kommen.

Das Szenario: Kriminelle attackieren die Versorgungseinrichtungen einer Stadt. In einem spannenden Wettlauf gegen die Zeit müssen verschiedene Aufgaben gelöst, Passwörter gesucht und Crypto-Tools genutzt werden. Schüler*innen werden hier zu investigativen Journalist*innen, um ihre Stadt zu retten. Die Jugendlichen sollen so einen spielerischen Zugang zu komplexen Themen finden, die in der Form kaum im Elternhaus oder der Schule thematisiert werden (können). Nach dem Spiel werden daher inhaltliche Teile des Spiels (Der Fall Snowden, NSA-Skandal, Massenüberwachung, Verschlüsselung, Datenschutz etc.) in einer Reflexionsrunde genutzt, um mit den Schüler*innen eine Diskussion anzustoßen, das eigene Medienhandeln zu reflektieren und alternative Handlungsmöglichkeiten zu besprechen. Spannend für Multiplikator*innen ist die Veröffentlichung des Spiels als Open Educational Ressource, so dass Data Run für andere (Bildungs-) Einrichtungen modular und anpassbar zur Verfügung steht.

Mediale pfade.de – Agentur für Medienbildung GmbH

Als Agentur für Medienbildung entwickelt mediale pfade.de innovative Konzepte, um neue mediale Pfade des Lernens und der Beteiligung zu begehen. Zu unseren Angeboten gehören die Beratung, Konzeption und Durchführung von Aktionen, Projekten und Fortbildungen in den Bereichen Mobiles Lernen, Web-Video, Online-

Journalismus sowie ePartizipation, Games und Open Education. Unser inhaltlicher Schwerpunkt liegt auf der politischen Bildung. Webseite: www.medialepfade.de.

„Frist die digitale Revolution unsere Kinder? – Medienbildung in der Schule

Film von Hans-Joachim Ulbrich, 2016, 45 Minuten

Im Mittelpunkt des Films stehen individuelle Geschichten von Menschen, deren Alltag innerhalb und außerhalb der Schule von Medien und Medienbildung bestimmt ist. Das sind Schüler*innen, Lehrer*innen und Erzieher*innen, außerschulische Medienpädagogen, Hochschullehrer, Eltern. Es sind Geschichten aus sehr unterschiedlichen sozialen, familiären und schulischen Milieus, sie finden in Norddeutschland (Mecklenburg-Vorpommern, Schleswig-Holstein) und Österreich statt. Der Film fragt nach dem Einfluss der Medien auf Kinder, Eltern und Schule. Der Focus ist dabei auf Schule als Bildungssystem gerichtet. Die Hauptfrage: Ist Medienbildung als Schulentwicklung möglich? Sie fragt nach der Notwendigkeit einer Schule, die den Erfordernissen des Medienzeitalters entspricht und gewachsen ist. (Filmpräsentation mit anschließender Diskussion)

Dr. Hans-Joachim Ulbrich

Landesarbeitsgemeinschaft Medien M-V. e.V., Rostock

Laborbesichtigungen der Workshop-Referenten Christian Hentschel und Matthias Wolff

Der [Lehrstuhl Medientechnik](#) befasst sich in der Forschung und Lehre mit Multimediasystemen, die insbesondere Videos und Grafiken verarbeiten können. Neben der technologischen Betrachtung, wie z.B. Effizienz der Systeme, werden auch die Werte für den Nutzer und Bezüge zur subjektiven Wahrnehmung herausgearbeitet und erforscht. Komponenten in der Medientechnik sowie komplexe Systeme werden entwickelt und in der Lehre vorgestellt. Die Forschungsschwerpunkte liegen im Bereich der Bild- und Videosignalverarbeitung sowie deren Nutzung in Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) Systemen. Weiterhin erfolgt die Entwicklung hilfsmittelfreier Benutzerschnittstellen für VR/AR-Systeme in enger Zusammenarbeit mit Forschungseinrichtungen und mit der Industrie.

[↑ Nach oben](#)

Sonderthema: Medienpädagogik zur Förderung und Beteiligung Geflüchteter

Good-Practice-Modelle und Handlungsempfehlungen

Fotoprojekte, die Alltagsorientierung und Spracherwerb erleichtern, Filmprojekte, die den Austausch zwischen Geflüchteten und Einheimischen anregen, selbstgebaute Lastenräder, die als mobile Radiostationen fungieren: Zur Unterstützung von Integration, Bildung und Teilhabe sind deutschlandweit zahlreiche Initiativen und Projekte zur Medienarbeit mit Geflüchteten entstanden.

Im Rahmen des Sonderthemas „Medienpädagogik zur Förderung und Beteiligung Geflüchteter“ des 33. GMK-Forums stellte die GMK Handlungsempfehlungen und Good-Practice-Modelle vor. Handlungsleitende Fragen dabei waren:

- Wie können Geflüchtete mit medienpädagogischen Projekten in ihrem neuen Alltag, in der Aneignung von Sprache und Kultur, in ihrem Selbstausdruck und ihrer Teilhabe unterstützt werden?
- Welche Methoden eignen sich, um Neuankömmlinge mit der einheimischen Bevölkerung in kreativen und kommunikativen Austausch zu bringen?
- Und wie können Good-Practice-Modelle in die Breite gebracht und weiterentwickelt werden?

Im Vorlauf hatte dazu Ende Oktober ein Expert*innenworkshop stattgefunden. Daran beteiligt waren 24 Projekte aus dem gesamten Bundesgebiet, die ihre Methoden vorstellten und diskutierten und Handlungsempfehlungen für die Praxis entwickelten. Diese stehen nun auf dem Blog www.medienpraxis-mit-gefluechteten.de, auf dem bereits 24 Good Practice Modelle einsehbar sind, allen zur Verfügung.

Einig war man sich, dass medienpädagogische Arbeit einen wichtigen Beitrag zur Integration und Inklusion Geflüchteter leisten kann und dass die GMK hierbei auf der Grundlage ihrer Vernetzung in Wissenschaft und Praxis eine koordinierende Funktion einnehmen soll. Zudem sollte Medienarbeit mit Geflüchteten nicht losgelöst von der Diskussion um professionelle kultursensible und inklusive Medienarbeit betrachtet werden.

Die Handlungsempfehlungen beziehen sich auf fünf Bereiche (siehe Folgeseiten):

- Vielfalt an kultursensiblen Themen und Methoden integrieren
- Qualitätsentwicklung und Nachhaltigkeit stärken
- Zusätzliche Aufgaben lösen
- Vernetzung und Transfer fördern
- Zusätzliche Aufgaben lösen, z.B. im Kontext Schule oder im Bereich Ehrenamt
- Sichtbarkeit der Arbeit erhöhen

Vielfalt an kultursensiblen Themen und Methoden integrieren

a) Kultursensibel arbeiten, interkulturelle Zusammenarbeit fördern

- Es hat sich bewährt, Medienarbeit mit Geflüchteten kultursensibel zu gestalten. Dies bedeutet, die kulturellen Voraussetzungen aller Teilnehmenden als Ressource in die Angebote einzubeziehen, an **kulturelle Unterschiede sowie Ähnlichkeiten** anzuknüpfen und den Austausch sowie die Zusammenarbeit von Menschen unterschiedlicher kultureller Herkunft zu gestalten.
- Im Sinne des Gesellschaftskonzeptes der Inklusion sind **auch die einheimische Bevölkerung sowie Migrant*innen der 2. und 3. Generation** zu berücksichtigen. Gemeinsame Projekte von Heranwachsenden mit und ohne Fluchterfahrung sollten vermehrt realisiert werden, um das Verständnis füreinander zu fördern und voneinander zu lernen.
- Zudem sollte eine Festschreibung der Geflüchteten als homogene Gruppe im Sinne eines „Othering“ vermieden werden.
- Neben Themen der **Alltagsorientierung** und des **Selbstaudrucks** sind auch **intersektionale Themen** aus den Bereichen Gender, Race oder Religion bedeutsam.

b) Erwerb deutscher Sprachkenntnisse und Medienkritik

- Wichtig sind zudem Projekte, die die Reflexion des eigenen Medienverhaltens anregen oder **Medieninhalte kritisch hinterfragen** (z.B. über die Darstellung Geflüchteter oder generell von Migrant*innen in den Medien).
- Medienpädagogische Arbeit unterstützt – oftmals en passant – den **Erwerb und den Ausbau deutscher Sprachkenntnisse** von geflüchteten Heranwachsenden. Entsprechende Methoden sind zu fördern.

c) Datenschutz, Persönlichkeitsrechte

- Eine besondere Sensibilität erfordern die Themen **Datenschutz und Urheberrecht**. Hier sind pädagogische Formate und technische Möglichkeiten auszuwerten und zu verbreiten, die eine wertschätzende Arbeit auch ohne Namensnennung etc. ermöglichen.
- Gleiches gilt für die vielfältigen Methoden, die es ermöglichen, Foto- und Videoprojekte so zu realisieren, dass der **besondere Schutz der Persönlichkeit**, wie er z.B. für unbegleitete minderjährige Flüchtlinge gilt, nicht gefährdet ist. Solche Methoden gilt es weiterzuverbreiten.

d) Methodenvielfalt, technische Grundlagen, aufsuchende Angebote

- In der Medienarbeit mit Geflüchteten kommt insgesamt eine große **Spannbreite medienpädagogischer Methoden** zum Einsatz. Dabei können die Akteure an die vielfältigen Erfahrungen der medienpädagogischen Zusammenarbeit mit Personen mit Migrationshintergrund anknüpfen.
- Neben der **aktiven Medienarbeit** – etwa in Form von Foto-, Video- oder Radioprojekten – sind **medienbiographische Methoden** erfolgversprechend, etwa zur Thematisierung von Unterschieden und Gemeinsamkeiten der Kulturen.
- Angesichts der oftmals prekären und unsicheren Wohnlagen von Geflüchteten ist es notwendig, dass **aufsuchende Angebote und In-House-Angebote** angeregt werden.

- Um medienpädagogische Angebote erfolgreich durchzuführen, ist eine stabile **medientechnische Infrastruktur** notwendig. Dabei kann an die vorhandene Ausstattung der Institutionen und der teilnehmenden Personen angeknüpft werden. Dennoch ist, um das gesamte Potential medienpädagogischer Arbeit auszuschöpfen, die technische Ausstattung der Einrichtungen im Hinblick auf die Notwendigkeiten einzelner Projekte anzupassen.
- Weiterhin ist die Ausweitung von Initiativen zu **Open Educational Resources**, wie die Einrichtung von Freifunknetzen und die Nutzung von Open-Source-Anwendungen (Betriebssystemen, Software, Inhalte) zu fördern.

Qualitätsentwicklung und Nachhaltigkeit stärken

- Medienpädagogische und -kulturelle Arbeit mit Geflüchteten ist häufig an Projektarbeit gebunden, die auf kurzfristige Laufzeiten angelegt ist. Geflüchtetenarbeit sowie interkulturelle und inklusive Medienkonzepte erfordern jedoch einen erhöhten Organisations- und damit Zeitaufwand. Hierfür sind **längerfristige Arbeitsgrundlagen** nötig, um das komplexe Feld mit den vielen Querschnittsbereichen professionell bearbeiten zu können und verlässliche Strukturen aufzubauen.
- Eine Möglichkeit für Qualitätsentwicklung und Transfer stellen **koordinierte und vernetzte Länderinitiativen** dar, in denen zentrale Medienbildungseinrichtungen eine Scharnierfunktion übernehmen und Aktivitäten auf Landesebene koordinieren. Dazu gehören die Vorstellung und **Verbreitung guter Beispiele** sowie medienpädagogische **Qualifizierungen**, die Multiplikator*innen wie Sozialpädagog*innen, Lehrer*innen und auch Ehrenamtliche für medienpädagogische Zugänge sensibilisieren. Themenbereiche der Fortbildungen wären etwa kultursensible Medienpädagogik, Kombination von kultur- und gendersensibler Medienarbeit, Sensibilisierung für eigene Vorurteile, Stereotype und (Macht-)Positionen, Umgang mit Traumata in der Medienarbeit.
- Gleichzeitig bedarf es der **Aus- und Weiterbildung des pädagogischen Personals** im Hinblick auf medienpädagogische Fragestellungen im Kontext von Geflüchteten. Nur so kann die Qualität medienpädagogischer Arbeit sichergestellt werden. Auch dafür ist es erforderlich, Personal längerfristig für diesen Bereich vorzusehen.
- Um die Qualitätsentwicklung bei Medienprojekten mit Geflüchteten zu gewährleisten, braucht es in **Zusammenarbeit von Wissenschaft und Praxis** die Entwicklung von Qualitätsmerkmalen und die wissenschaftliche Begleitung von Projekten. Förderprogramme sollten diese **Qualitätssicherungsmaßnahmen** als Bestandteile der Förderung integrieren.

Vernetzung und Transfer fördern

- Medienarbeit mit Geflüchteten sollte verstärkt in einem **Netzwerk von Institutionen** durchgeführt werden (unter anderem in Zusammenarbeit mit Jugendarbeit, Sozialpädagogik, Schule, Förderinstitutionen, interkulturellen Einrichtungen, lokalen Organisationen bis hin zu therapeutischen Einrichtungen, etwa in fachübergreifenden Tandems).
- **Ausbau und Kontinuität** dieser Netzwerke müssen gefördert werden. Dazu gehört neben den wichtigen lokalen Netzwerken auch ein überregionaler Austausch von Medienprojekten, über Landesgrenzen hinweg, um die Erfahrungen breiter zu verankern und den Transfer von gelungenen Beispielen zu beschleunigen.

- Bei Projektförderungen gilt es deshalb die **Kooperationen und Vernetzungen** stärker zu berücksichtigen und den **Erfahrungsaustausch** systematisch in der Arbeit zu verankern.

Zusätzliche Aufgaben lösen

- Die **Medienarbeit an Schulen** bedarf besonderer Förderung, da hier noch immer zu wenige Aktivitäten entfaltet werden. Das liegt einerseits an der teils mangelnden medienpädagogischen Kompetenz der Lehrkräfte und andererseits an den Curricula, die anscheinend wenige Spielräume eröffnen. Insbesondere Willkommensklassen, aber auch Angebote im Ganzttag stellen Möglichkeitsräume für medienpädagogische Projekte und Kooperationen dar, die stärker gefördert und unterstützt werden sollten.
- Auch **junge erwachsene Geflüchtete**, die nicht institutionell eingebunden sind, stellen eine Zielgruppe dar, die sich für medienpädagogische Projekte gewinnen lässt, die aber bislang zu wenig gefördert wird.
- **Ehrenamtliche** in die medienpädagogische Arbeit einzubinden, stellt eine große Chance der Verbreitung dar, die besondere Konzepte erfordert, da es sich um eine sehr heterogene Zielgruppe mit unterschiedlichen Bedürfnissen handelt. Dennoch wird die Einbeziehung dieser so wichtigen Gruppe für die Integration von Geflüchteten besonders lohnenswert sein. Dies bedarf lokal angepasster und spezifischer Ansprachen.
- Ein weiteres Desiderat medienpädagogischer Arbeit mit Geflüchteten stellt der Bereich der **beruflichen Bildung** dar. Dabei bergen kompetenzorientierte medienpädagogische Zusatzangebote – etwa Sprachförderung oder Angebote zur Mediengestaltung – das Potential, Heranwachsenden Bildungschancen zu eröffnen und damit den Übergang in eine Berufsausbildung erfolgreich zu unterstützen.

Sichtbarkeit der Arbeit erhöhen

- Eine **zentrale mediale Plattform** ist nötig, um die bereits vorhandenen Ansätze bekannter zu machen, zu vernetzen sowie gute und erprobte Konzepte für weitere Akteure nutzbar zu machen.
- Um eine solche Plattform attraktiv und lebendig zu gestalten, bedarf es einer fortwährenden **Aktualisierung und Weiterentwicklung**.

Die GMK setzt sich dafür ein, diesen Prozess weiter zu begleiten und zu forcieren. Ziel ist es, zur Qualitätssicherung, Entwicklung, Vernetzung und Verbreitung guter Praxis der Medienpädagogik und Medienbildung mit und von geflüchteten Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen beizutragen. Geplant ist für 2017 die redaktionelle Fortführung des Blogs mit weiteren Modellen und medienpädagogischen Informationen zum Thema.

Der Expert*Innenworkshop und der Blog www.medienpraxis-mit-gefluechteten.de sind gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ).

[↑ Nach oben](#)

Impuls

Geflüchtete als Zielgruppe medienpädagogischer Arbeit in der digitalisierten Gesellschaft – Erkenntnisse, Potentiale und Herausforderungen

Prof. Dr. Nadia Kutscher, *Universität Vechta*

Geflüchtete Menschen stehen zunehmend im Fokus der Aufmerksamkeit von Bildungsangeboten und Initiativen, die gesellschaftliche Teilhabe und Integration ermöglichen wollen. In diesem Zusammenhang steht die Frage, welche Rolle Medienpädagogik dabei spielen kann. Der Vortrag stellte aktuelle empirische Befunde zur Lebenssituation und Mediennutzung geflüchteter Menschen dar und verdeutlichte, welche Ansatzpunkte für medienpädagogische Aktivitäten, Herausforderungen und relevanten Fragen sich dabei zeigen. In der vielschichtigen, teils sehr heterogenen Situation der Geflüchteten nehmen digitale Medien eine besondere Funktion ein: Sie helfen bei Erschließen des Aufnahmelandes und seiner Kultur, dienen der Kontaktaufrechterhaltung bzw. -suche (Familie, andere Geflüchtete) und als Informationsquelle.

Ressourcen (materielles, soziales und kulturelles Kapital, mediale Situation im Herkunftsland) sind dabei Voraussetzungen für die digitale Teilhabe Geflüchteter. Hürden sind unter anderem heterogene Kenntnisse und Fähigkeiten, die Angewiesenheit auf kostenlose Zugänge, Datenschutz und Kinder-/ Jugendschutzfragen sowie Unsicherheiten hinsichtlich des Vertrauens in und die Auswahl von Informationsquellen. Der Vortrag beschreibt die Ausgangslage für die Medienarbeit mit Geflüchteten und verweist auf generelle Kriterien zur (medien-) pädagogischen Arbeit in dem Feld. Dabei geht es auch darum, medienbezogene Fähigkeiten Geflüchteter als soziales Kapital im pädagogischen Kontext aufzufassen.

[Zum Vortrags-PDF](#)

[Zum Vortrags-Mitschnitt auf YouTube](#)



Prof. Dr. Nadia Kutscher

Professorin für Soziale Arbeit und Ethik an der Universität Vechta; Mitglied des Bundesjugendkuratoriums; Arbeitsschwerpunkte: Kindheit, Jugend und Internet, junge Geflüchtete und digitale Mediennutzung, Mediatisierung der Sozialen Arbeit, Bildung und soziale Ungleichheit, normative Fragen Sozialer Arbeit.

[↑ Nach oben](#)

Lightning Talks

Einblicke in Praxis-Projekte und Handlungsempfehlungen

In diesem Format ging es um die Vorstellung von sechs Projekten, die in der medienpädagogischen Arbeit mit Geflüchteten aktiv sind. Die ausgewählten Projekte stehen für die große Bandbreite an Institutionen, Trägern und Medienpädagog*innen in diesem Feld:

- **Annemarie Bich**, *Le Sacre du Printemps*, *medienblau*
- **Henrike Boy**, *International Open Space Medienlabor*, *jfc Medienzentrum*
- **Tobias Falke**, *Leben im Neuland*, *Media To Be | M2B e.V.*
- **Markus Gerstmann**, *YOURVOICEland*, *Servicebureau Jugendinformation*
- **Hans Jürgen Palme**, *muc welcome*, *SIN-Studio im Netz*
- **Mareike Schemmerling**, *Kino Asyl*, *JFF*



Die Projekte stellten sich mit ihren Zielgruppen, Schwerpunkten sowie Methoden vor und bezogen dabei die Handlungsempfehlungen mit ein. Ziel der Talks war die Verbreitung gelungener medienpädagogischer Praxis sowie die Weiterentwicklung der im Expert*innenworkshop erarbeiteten Handlungsempfehlungen.

[↑ Nach oben](#)

Panel

Medienpädagogische Bildung für Geflüchtete

Handlungsperspektiven in bundesweiter und internationaler Perspektive

- **Dr. Peter Holzwarth**, *PH Zürich*
- **Şenol Keser**, *Erweiterter Vorstand GMK, Bielefeld*
- **Prof. Dr. Nadia Kutscher**, *Universität Vechta*
- **Prof. Dr. Dorothee M. Meister**, *Universität Paderborn, GMK-Vorsitzende*

Moderation:

Marcus Richter, *Berlin*



Im Rahmen der Podiumsdiskussion erörterten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Potentiale medienpädagogischer Projekte, die für und mit Geflüchteten realisiert wurden. Zudem wurden Herausforderungen beleuchtet sowie Handlungsempfehlungen diskutiert, um die internationale Perspektive ergänzt und schließlich finalisiert. Die Vorsitzende der GMK und Professorin für Medienpädagogik an der Universität Paderborn, Dorothee Meister, erläuterte zunächst die Handlungsempfehlungen, die auf dem GMK-Expert*innenworkshop „Medienarbeit mit Geflüchteten – Medienpädagogische Modelle und Konzepte zur Alltagsorientierung und Integration“ im Oktober 2016 in Berlin erarbeitet wurden. Neben verstärkter Sichtbarkeit der bereits geleisteten Arbeit, den Bedarfen nach Vernetzung und Transfer sowie den Herausforderungen von Qualitätsstandards und Nachhaltigkeitsbedürfnissen standen vor allem Konkretisierungen zu inhaltlichen und konzeptionellen Aspekten auf der Agenda, die dann auf dem Panel intensiv diskutiert wurden. Wie die eingeladenen Praxisprojekte des Expert*innenworkshops sowie die in den Lightning Talks am Vormittag präsentierten Projekte zeigten, kann in der Geflüchtetenarbeit auf ein breites Repertoire an interkulturellen und inklusiven Methoden in der Medienarbeit zurückgegriffen werden. Diese oftmals

langjährige Erfahrung in diesem Bereich war für viele Projekte eine ganz zentrale Voraussetzung, um nun auch mit Geflüchteten arbeiten zu können.

Prof. Dr. Nadja Kutscher von der Universität Vechta betonte, dass zum einen Ansätze sinnvoll seien, die interkulturelle Gruppen ansprechen, da damit die Kommunikation zwischen den Geflüchteten und den Einheimischen gefördert werden kann. Gleichwohl sollten aber unter demokratie- und machttheoretischen Gesichtspunkten auch Konzepte zur Förderung von medienpädagogischen Ansätzen, die sich ausschließlich an Geflüchtete richten, zum Tragen kommen. Auch so genannte Ethnomedien, wie beispielsweise Internetangebote von Geflüchteten für Geflüchtete, hätten einen positiven Effekt für die Integration. Hintergrund sind Machtdifferenzen, die es in einer demokratischen Gesellschaft zu berücksichtigen gilt.

Wenn es um die Einbindung von Geflüchteten in die vorhandenen gesellschaftlichen Strukturen geht, wies Şenol Keser, freiberuflicher Journalist und NRW-Landessprecher der GMK, darauf hin, dass Kooperationen und Vernetzungen vor allem mit Migrantenorganisationen äußerst hilfreich seien. Diese werden bislang noch zu wenig in die Medienarbeit einbezogen, was im Rahmen von Vernetzungsaktivitäten jedoch sehr hilfreich sein könnte und unbedingt forciert werden muss. Es gelte aber auch, die politischen Hintergründe und die Rolle von Medien in den Herkunftsländern der Geflüchteten mit zu berücksichtigen.

Dr. Peter Holzwarth von der PH Zürich brachte schließlich noch die Schweizer Perspektive mit ein. Angesichts der aktuellen politischen Diskussionen um den Rechtspopulismus betonte er, dass die gegenwärtigen medienpädagogischen Aktivitäten im Kontext allgemeiner Debatten zu sehen seien und insofern sollte auch die „Mehrheitsgesellschaft“ als Zielgruppe der Medienarbeit stärker miteinbezogen werden. Dies folgt einem umfassenden Inklusionsbegriff.

Insgesamt waren sich die Expert*innen einig, dass die erarbeiteten Handlungsempfehlungen der Expert*innengruppe auf dem Berliner Workshop eine sehr gute Ausgangsbasis für die weitere Arbeit liefern und breit diskutiert und umgesetzt werden sollten. Auf der Grundlage einer umfassenderen Förderung der Medienarbeit mit Geflüchteten gelte es dann, das Vorgehen und die Inhalte der Medienarbeit genauer zu analysieren und zu diskutieren sowie eine Fehlerkultur zu entwickeln, um die Qualitätsentwicklung der Medienarbeit zu fördern.

Dr. Peter Holzwarth

Erziehungswissenschaftler und Medienpädagoge; Dozent an der Pädagogischen Hochschule Zürich, Fachbereich Medienbildung (peter.holzwarth@phzh.ch); Interessengebiete: Interkulturelle Medienarbeit, Filmbildung, Aktive Medienarbeit (Foto, Video, Audio), visuelle Forschungsmethoden.

Şenol Keser

Seit 2000 freiberuflicher Journalist und Moderator; seit 2011 Leiter der Geschäftsstelle Bielefeld 2000plus an der Universität Bielefeld und GMK-Landesgruppensprecher NRW; seit 2013 Referent für die Initiative Eltern und Medien; seit 2014 Prüfer der FSF – Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen, und FSK – Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft; Arbeitsschwerpunkte: Migranten und Medien, Interdisziplinäre Projekte, Frühkindliche Mediennutzung.

Prof. Dr. Nadia Kutscher

s.o.

Prof. Dr. Dorothee M. Meister

Promovierte und habilitierte in Erziehungswissenschaften; arbeitete zunächst an der Universität Bielefeld, der Universität Halle-Wittenberg und dem Institut für Wissensmedien in Tübingen; seit 2004 Professorin für

Medienpädagogik und empirische Medienforschung an der Universität Paderborn; 2007 bis 2013 Mitglied im Bundesvorstand der GMK; seit 2015 gemeinsam mit Sabine Eder Vorsitzende der GMK.

Marcus Richter

Stand 2006 zum ersten Mal vor einem Mikrophon, seitdem findet man ihn im Radiostudio (Deutschlandradio Kultur, Jugendradio Fritz vom rbb), auf Veranstaltungen und Workshops (u.a. Bundesfamilienministerium, Bundeszentrale für politische Bildung/bpb, Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur) und im Internet (Twitter: @monoxyd, Podcasts: richter.fm); Schwerpunkt und Hauptthema ist dabei immer der digitale Wandel und seine politischen, kulturellen und sozialen Auswirkungen auf unsere Gesellschaft.

[↑ Nach oben](#)

Dieter Baacke Preisverleihung 2016

Die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte

(GMK und Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend)



Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) und das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) verleihen seit 2001 gemeinsam die bundesweite Auszeichnung für herausragende medienpädagogische Arbeit. Alljährlich zeigt der mit 10.000 € dotierte Preis, wie die Förderung der Medienkompetenz besonders gut gelingen kann. 200 Bewerbungen lagen der Jury vor, sieben herausragende Projekte wurden prämiert.

Die diesjährige Dieter Baacke Preisverleihung im Cottbuser Stadthaus verdeutlichte, wie exzellent sich kreative künstlerische Medienarbeit eignet, um Kinder und Jugendliche vielfältiger Kulturen und Voraussetzungen miteinander in Austausch zu bringen und Teilhabe zu ermöglichen.

Bundesjugendministerin Manuela Schwesig bedankte sich in ihrem Grußwort ausdrücklich bei allen, die Bewerbungen eingereicht haben, und betonte, dass in diesem Jahr auffällig viele Projekte in Zusammenarbeit mit Schulen dabei waren:

„Es ist gut, dass Einrichtungen der Medienpädagogik mit Schulen gemeinsam an den Aufgaben arbeiten, die sich in der Medienbildung und Medienerziehung stellen. Richtig finde ich, dass viele Projekte den Zusammenhalt in unserer Gesellschaft in den Mittelpunkt stellen und dabei auch geflüchtete Menschen ansprechen. Das zeigt, welche Möglichkeiten Medienarbeit und Medienpädagogik haben, um Inklusion und Integration zu befördern. Eine hohe Aufmerksamkeit haben in diesem Jahr schließlich der digitale Wandel und das Thema Datensicherheit erfahren. Die Entwicklung digitaler Medien macht es schwieriger für Nutzerinnen und Nutzer jeden Alters, einzuschätzen, was mit ihren Daten passiert. Genau das macht es aber auch wichtiger: Der Umgang mit persönlichen Daten ist heute ein zentraler Bestandteil von Medienkompetenz.“

Auch GMK-Vorsitzende Sabine Eder wies auf aktuelle Herausforderungen der Medienpädagogik hin: Durch mobiles Internet und Social Media in Verbindung mit Smart Devices ändere sich unsere Kommunikation fundamental:

„Datenintensive Methoden [können] für eine gezielte Manipulation genutzt werden [...]. Wir wissen aber gleichzeitig, dass diese Anwendungen zu einer Verbesserung demokratischer

Prozesse führen können, Teilhabe ermöglichen.“ Beides, Medienkritikfähigkeit und kreative Aneignung, gelte es in der Medienpädagogik zu vermitteln. Wie das geht, „das zeigen die [...] ausgezeichneten Projekte in besonderem Maße!“

Im Mittelpunkt der Auszeichnung stehen Methoden und pädagogische Ansätze, die Medienpädagogik auch als Modelle inspirieren. Der Dieter Baacke Preis wird in fünf verschiedenen Kategorien verliehen. Sieben Projekte wurden in diesem Jahr in den fünf Kategorien ausgezeichnet, zwei Projekte erhielten zudem eine besondere Anerkennung.



Die Preisträger 2016 sind:

Kategorie „Projekte von und mit Kindern“

Reise durch die Mediengalaxie – Ein intergenerativer Schulaktionstag

Metaversa e.V. – Verein für Medien, Bildung und Kultur, Berlin, und Medienanstalt Berlin-Brandenburg (mabb) (2.000 €)

Kinder, Eltern und Lehrende sind aktiv einbezogen in den Medienspielparcours, der digitale und analoge Medien aufgreift, vielfältige Aspekte der Medienkritik, Medienerziehung und Medienbildung verbindet. Schüler*innen gestalten die Inhalte selbst und fungieren als Expert*innen. Ein gut übertragbares Modell der Förderung von Medienkompetenz im Schulkontext und eine vorbildliche Kooperation zwischen einer außerschulischen medienpädagogischen Einrichtung und Schule.

Kategorie „Projekte von und mit Jugendlichen“

„Hoffen ist ein Arschloch“ – oder der Wahnsinn im Loslassen

ars popularis e.V., Reichenbach, in Kooperation mit Alte Papierfabrik Greiz e.V. und Römer e.V.; Projektleitung: Franziska Barth (1.000 €)

Schmerz, Trauer, Wut und Hoffnung – das Gefühlschaos von Jugendlichen zum Ausdruck bringen: In dem breit gefächerten medienpädagogischen Projekt nutzen Heranwachsende Musik, Fotografie, Audio und Video als kreative jugendkulturelle Werkzeuge. Das Projekt überzeugt durch emotionale Ausdrucksstärke und ästhetische Darstellungen. Ein herausragendes Modell kultureller partizipativer Medienarbeit.

DATA RUN – Ein Alternate Reality Game zum Thema Überwachung

mediale pfade.org – Verein für Medienbildung e.V., Berlin, in Kooperation mit Medienanstalt Berlin Brandenburg (mabb) und Stiftung Deutsches Technikmuseum Berlin (1.000 €)

Überwachung, Verschlüsselung und Datenschutz – hier umgesetzt als ein begeisterndes und aufklärendes Aktionsspiel. In dem Polit-Thriller schlüpfen die Jugendlichen in die Rolle von Hackern, also von „Aufklärern“, die technische Tools zum Schutz ihrer Privatsphäre anwenden, diverse Aufgaben erfüllen, Rätsel lösen und so jugendgemäß einen sensiblen Umgang mit Daten lernen.

Kategorie „Interkulturelle und internationale Projekte“

Musik- und Medienwerkstatt: Videoinstallation „Le sacre du printemps“

medienblau gGmbH, Leipzig, in Kooperation mit Impuls, der Musikvermittlung des Gewandhauses zu Leipzig (1.000 €)

Mit der Musik „Le Sacre du printemps“ schildert Strawinsky die wechselvolle Auferstehung der Natur im Frühling. Welche Empfindungen weckt die Musik heute in 12- bis 17-jährigen Jugendlichen, die einen vielfältigen kulturellen Hintergrund haben und gemeinsam Deutsch als Zweitsprache lernen? Gemeinsam erschaffen Sie eine komplexe Videoinstallation: Sie experimentieren mit diversen ästhetischen Mitteln und Materialien, gestalten Animationsfilme, Bildcollagen und Installationen. Ein vorbildliches interkulturelles medienpädagogisches Projekt, das zeigt, dass Medienarbeit ebenso wie Musik eine „Sprache der Welt“ ist.

KINO ASYL

Medienzentrum München des JFF – Institut für Medienpädagogik in Kooperation mit Refugio München, Filmstadt München, Münchner Stadtbibliothek, Hochschule für Fernsehen und Film (HFF) München und Münchner Kammerspiele (1.000 €)

Geflüchtete kuratieren selbst ein Filmfestival mit Produktionen aus ihren Herkunftsländern. Von Anfang an sind sie in alle organisatorischen Bereiche aktiv eingebunden. Sie stellen das Filmprogramm zusammen, gestalten Plakate und Programmhefte, organisieren Presse- und Öffentlichkeitsarbeit, übersetzen oder untertiteln die Filme und präsentieren sie schließlich vor Publikum. Musikalische und kulinarische Eindrücke aus ihren Heimatregionen runden das Festival ab. Ein ressourcenorientiertes interkulturelles Projekt rund um das Medium Film mit vorbildlich partizipativem Charakter.

Kategorie „Intergenerative und integrative Projekte“

„ganz schön anders“ – Für Inklusion. Gegen Ausgrenzung.

*Inklusiver Kurzfilmwettbewerb mit Workshops für Schüler*innen aus Förder- und Regelschulen in Niedersachsen Blickwechsel e.V., Göttingen, in Kooperation mit Königsworth Medienbüro (2.000 €)*

In Filmworkshops begegnen sich Schülerinnen und Schüler mit und ohne Förderbedarf und werden inspiriert, sich filmisch auszudrücken. Das Projekt ist weit mehr als ein Wettbewerb. Die Jugendlichen erfahren kreativen medialen Ausdruck, Selbstwirksamkeit und erzielen Aufmerksamkeit. Die gemeinsamen Aktionen bauen Vorurteile und Berührungsängste ab. Das Projekt verbindet Förderschulen mit weiterführenden Schulen und wird als herausragendes Modell inklusiver Medienarbeit ausgezeichnet.

Kategorie „Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter“

Maker Days for Kids – Die viertägige offene digitale Werkstatt für 10- bis 14-Jährige

Bildung Innovation Migration Soziale Exzellenz e.V. (BIMS e.V.), Bad Reichenhall, in Kooperation mit Technische Universität Graz, Salzburg Research Forschungsgesellschaft mbH, Haus der Jugend Bad Reichenhall, Schülerforschungszentrum Berchtesgadener Land sowie weitere Organisationen und Einzelpersonen (2.000 €)

In der offenen Werkstatt „Maker Days for Kids“ bestimmen die Kinder und Jugendlichen, was sie umsetzen möchten. Sie suchen selbstständig Problemlösungen, arbeiten kollaborativ zusammen und holen sich Unterstützung von Tutor*innen und Fachkräften. Sie modellieren Traumhäuser, drucken diese am 3D-Drucker aus, sie konzipieren Games, experimentieren mit LED-Lampen oder programmieren Raspberry-Pis. Ein Projekt, das innovative medienpädagogische Methoden in Form eines sowohl regionalen als auch internationalen Netzwerks in die Breite bringt.

„Besondere Anerkennungen“

Die besonderen Anerkennungen in diesem Jahr gehen an zwei Projekte, die sich medienpädagogisch Games und Apps widmen:

App Summer Camp

App Camps, Hamburg

Das „App Summer Camp“ verknüpft die Sommercamp Idee mit Coding-Angeboten. Die Jugendlichen lernen eigene Apps zu entwickeln. Zusätzlich erfahren sie vieles über juristische Grundlagen der APP-Entwicklung.

Kooperationsprojekt: Profilklass Smart Gaming

jaf – Verein für medienpädagogische Praxis e.V., Hamburg, in Kooperation mit der Initiative Creative Gaming e.V. und der Stadtteilschule Wilhelmsburg

Das Projekt zeigt, wie Medienbildung im Bereich Gaming als kontinuierliches schulisches Angebot gestaltet werden kann: Die Profilklass erstreckt sich über mehrere Jahre und fördert die

Berufsorientierung der teilnehmenden Schülerinnen und Schüler. Hierbei wird als Kooperationsprojekt zwischen einer außerschulischen medienpädagogischen Einrichtung und einer Stadteilschule Mediengestaltung mit der Förderung der Medienkritikfähigkeit verbunden.

Weiter Infos zu den Preisträgern finden Sie unter www.dieter-baacke-preis.de/preistraeger/aktuelle-preistraeger.

[↑Nach oben](#)

Dieter Baacke Preis

Die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte

Mit dem Dieter Baacke Preis zeichnen die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) und das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend beispielhafte Medienprojekte der Bildungs-, Sozial- und Kulturarbeit aus.

Im Mittelpunkt der Auszeichnung steht herausragende Medienpädagogik: Bewertet wird nicht allein das Produkt, sondern auch der medienpädagogische Prozess.



Der Dieter Baacke Preis wird in fünf verschiedenen Kategorien verliehen. In jeder Kategorie ist der Preis mit 2.000,- € dotiert.

- a. Projekte von und mit Kindern
- b. Projekte von und mit Jugendlichen
- c. Interkulturelle und internationale Projekte
- d. Intergenerative und integrative Projekte
- e. Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter

Bewerbungsschluss ist der 31. August des laufenden Jahres.

Bewerbungen können online, postalisch oder per Mail eingereicht werden.

Weitere Informationen und Anmeldung:

www.dieter-baacke-preis.de oder www.gmk-net.de

Dieter Baacke (1934-1999)

Professor für Pädagogik an der Universität Bielefeld.

Von 1984-1999 Vorsitzender der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK). Sein pädagogisch begründeter Begriff der Medienkompetenz inspiriert dauerhaft Wissenschaft, Praxis und Politik.

[↑Nach oben](#)

Im Juli erschienen:

Dieter Baacke Preis Handbuch 11

Krippe, Kita, Kinderzimmer

Medienpädagogik von Anfang an

Jürgen Lauffer/Renate Röllecke (Hrsg.)



Kinder wachsen heute in eine digital durchwirkte Lebenswelt hinein. Bilderbuch-Apps, digitale Spiele, Onlinevideos oder Videochats mit Verwandten gehören für viele der Kleinsten schon dazu. Spielzeug hat heute oft digitale Komponenten oder ist mit Onlineangeboten verknüpft. Dazu kommt das mittlerweile klassische Repertoire an Fernsehen, Filmen, Videospiele und Hörmedien. Die Medienthemen und Medienerlebnisse der Kinder machen vor der Kita nicht halt und erfordern pädagogische Begleitung. Das 11. Dieter Baacke Preis Handbuch zeigt facettenreich, wie mit Kindern im Kita- und selbst im Krippenalter aktiv medienpädagogisch gearbeitet werden kann: Gestalten, entdecken, anregen stehen im Mittelpunkt.

Bestellung im kopaed-Verlag

Online: http://kopaed.de/kopaedshop/?pg=1_10&pid=1008

Telefon: 089/688 900 98

E-Mail: info@kopaed.de

16,00 EUR

ISBN 978-3-86736-151-4

[↑ Nach oben](#)

GMK**Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur**

Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) setzt sich als bundesweiter Fachverband der Bildung, Kultur und Medien für die Förderung von Medienpädagogik und Medienkompetenz ein. Auch in der Schweiz und in Österreich ist die GMK aktiv. Sie bringt medienpädagogisch Interessierte und Engagierte aus Wissenschaft und Praxis zusammen und sorgt für Information, Austausch und Transfer.

Ziele der GMK:

- **Medienkompetenz und Medienpädagogik von der vorschulischen Erziehung bis ins Alter fördern.** Medienbildung betrifft alle Generationen und Bildungsbereiche. Die GMK setzt sich für Vernetzung, Qualifizierung und Professionalisierung der Medienpädagogik ein.
- **Mediale Beteiligung, Kreativität und Kritikfähigkeit fördern.** Die GMK setzt sich dafür ein, dass alle gesellschaftlichen Gruppen darin unterstützt werden, kreativ und kritisch mit Medien umzugehen.
- **Forschung und Praxis zusammenbringen.** Die GMK fördert den Transfer und Dialog zwischen Medienforschung und vielfältigen Praxisfeldern.
- **Medienbildung als Querschnittsaufgabe.** Die GMK engagiert sich dafür, dass Menschen aller sozialen Milieus Medien für ihre Entwicklung sozial verantwortlich produktiv nutzen können. Die GMK setzt sich auch für eine gendersensible Medienpädagogik ein.
- **Medien und Kultur.** Mediale Kommunikation und die Nutzung von Medien sind Bestandteil von Kultur. Der Verband setzt sich für eine Verbindung von Medien und Kulturarbeit ein.
- **Herausragende Projekte bekannt machen.** Mit dem Dieter Baacke Preis werden bundesweit Projekte der Medienarbeit ausgezeichnet. Der Preis wird gemeinsam mit dem Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend vergeben.
- **Pädagogische Fachkräfte unterstützen und anregen.** In Qualifizierungsseminaren und Fachtagungen greift die GMK aktuelle Themen und Methoden der Medienpädagogik auf und entwickelt neue Praxismodelle.
- **Junge Wissenschaft fördern.** Mit dem medius-Preis zeichnet die GMK Abschlussarbeiten aus, die sich mit Medienpädagogik, Medienforschung oder Jugendschutz befassen. Der Preis wird gemeinsam mit der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen, der Medienanstalt Berlin-Brandenburg und dem Deutschen Kinderhilfswerk vergeben.
- **Politik beraten.** Die GMK wirkt in politischen Gremien mit, sie entwickelt Konzepte und berät im Kontext von Jugendschutz, Kultur-, Bildungs-, und Jugendpolitik. Die GMK bezieht Stellung zu aktuellen medienpädagogischen Debatten.
- **Mediale Globalisierung.** Die globalisierte Medienwelt eröffnet Chancen eines interkulturellen und internationalen Austauschs. Die GMK setzt sich dafür ein, die internationalen und globalen Medienentwicklungen kritisch zu begleiten und sinnvoll zu nutzen.

Gute Gründe für eine Mitgliedschaft

1. Newsletter

GMK-News informiert über aktuelle Literatur, Studien, Stipendien, Praktikumsmöglichkeiten, Stellenausschreibungen, Veranstaltungen, Praxis- und Forschungsausschreibungen, neue Projekte und Materialien.

2. Das GMK-Forum Kommunikationskultur – Impulse, Diskussionen, Treffpunkt

GMK-Mitglieder erhalten ermäßigten Eintritt zum bundesweiten medienpädagogischen Kongress, dem jährlichen Forum Kommunikationskultur.

3. Kostenlose Fachbücher

Den Mitgliedern werden GMK-Publikationen kostenlos als Printversion oder in digitaler Form zur Verfügung gestellt.

4. Networking – Kontakte knüpfen

Das jährliche GMK-Forum, die Landes- und Fachgruppen und regionale GMK-Veranstaltungen bieten Gelegenheit, Fachleute und Institutionen kennenzulernen und an aktuellen Diskursen teilzunehmen.

5. Beratung und Qualifizierung

Die GMK bietet mit Fachtagungen, Modellprojekten und Seminaren Inspiration und Qualifizierungsmöglichkeiten.

6. GMK-Referentendatei

Zusammengestellt sind Referentinnen und Referenten aus den Bereichen Medienpädagogik und Medienbildung (GMK-Mitglieder können sich eintragen lassen).

7. Für eine starke Medienpädagogik und Medienbildung ...

Ihre Mitgliedschaft trägt zur Vernetzung, Qualifizierung und Stärkung der Medienpädagogik und der Berufsgruppe der Medienpädagoginnen und Medienpädagogen bei. Sie unterstützen die Arbeit und das Engagement der GMK für eine breite, pädagogisch und kulturell verankerte Förderung der Medienkompetenz.

www.gmk-net.de

[↑ Nach oben](#)



Jetzt **Mitglied werden** im Netzwerk der GMK

Mitglieder erhalten den GMK-Newsletter mit aktuellen Informationen kostenfrei und ihnen werden GMK-Publikationen kostenlos als Printversion oder in digitaler Form zur Verfügung gestellt. Sie können in Fach- und Landesgruppen aktiv mitwirken und sich vernetzen. Die Gebühren für GMK-Tagungen werden reduziert.

Nicht zuletzt: Mit einer Mitgliedschaft unterstützen Sie die Arbeit des bundesweiten Fachverbandes, der sich seit 1984 für Medienpädagogik und Medienkompetenz einsetzt.

Der jährliche Mitgliedsbeitrag pro Kalenderjahr beträgt für:

- Einzelmitglied 80,00 €
- Studierende, Arbeitslose, Auszubildende und Geringverdienende (auf Antrag mit Beleg) 35,00 €
- Institutionen und juristische Personen 180,00 €
- Fördermitglieder 300,00 €

[↑ Nach oben](#)