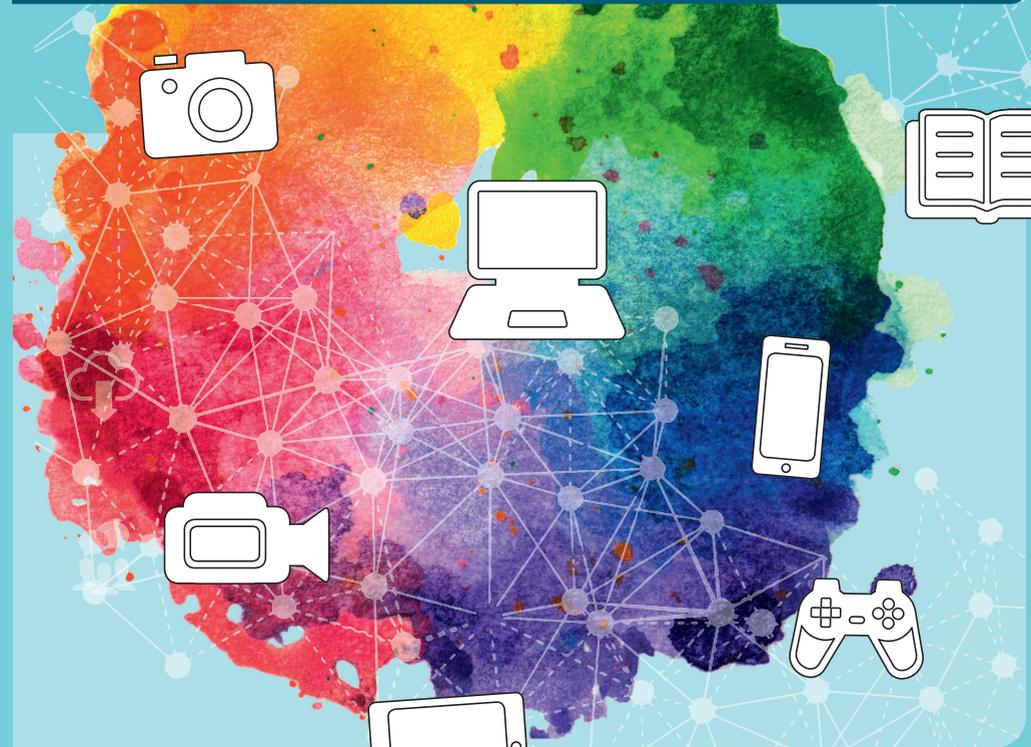


IM NOVEMBER ERSCHIENEN



Bestellung im kopaed-Verlag
www.kopaed.de

MEDIENBILDUNG FÜR ALLE



künkel | büro für gestaltung, Bielerfeld 2018 · © Titelkollage: optimarc/clickbestellershutterstock.com

BERICHTE UND MATERIALIEN

Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt.

35. GMK-Forum Kommunikationskultur
Universität Bremen | 16. – 18. November 2018

Förderer/Kooperationspartner



GMK

Gesellschaft für
Medienpädagogik und Kommunikationskultur

Inhalt	01
Medienbildung für alle – Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt.	03
Grußworte	04
IMPULSE	
Digitale Teilhabe: Bildung inklusiv – individuell – transdisziplinär	04
Check your privilege – Intersektionale Perspektiven auf digitale Medienkulturen	05
Disability Mainstreaming	06
Why we play together (English)	07
LIGHTNINGTALKS	
Schöne smarte Medienwelt? (Digitale) Teilhabe ermöglichen!	08
SLAM-POETRY MIT NINIA LAGRANDE	08
POSITIONIERUNG AUS POLITIK UND PLENUM	
Wie gelingt die – digitale – Inklusion in der Bildung?	09
POSITIONSPAPIER „MEDIENBILDUNG FÜR ALLE: MEDIENBILDUNG INKLUSIV GESTALTEN“	10
WORKSHOPS	
Wie Medieneinsatz und Medienbildung in inklusiven schulischen Kontexten gelingen können	11
Inklusion des Exklusiven: Die Macht der Algorithmen Decodieren	12
Bildungsmaterialien: Inklusive politische Bildung trifft Digitalisierung	12
Fake News spielerisch erkennen	14
Vielfalt der Bürgermedien-Apps!	14
Gemeinsam inklusiv: Außerschulische Medienpädagogik und Offene Soziale Arbeit agieren mit Schule	15
Zur Praxis Inklusiver Medienbildung	16
Gaming Disorder – Mediensucht und Medienpädagogik	17
Groß werden mit Medien – Hilfe und Tipps für Eltern in einfacher Sprache	18
Sehen und Denken: Repräsentation geschlechtlicher Vielfalt im deutschen Fernsehen und medienpädagogische Strategien	19
Mediennutzung von Menschen mit Sehbehinderung: Inklusive Forschung und Praxis	20
European Perspectives on Inclusive Media Education (English)	21

MARKT DER VIELFALT – MEDIENKULTUR- UND AKTIVANGEBOTE	23
Referent*innen alphabetisch	24
Dieter Baacke Preisverleihung 2018	32
Informationen über den Dieter Baacke Preis	33
Informationen über die GMK	34
Im November 2018 erschienen: Futurelab Medienpädagogik	37
Impressum	39

Die Präsentationen wurden uns von den Referent*innen freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Für die Inhalte sind die Referent*innen verantwortlich.

GMK im Netz:

Website: gmk-net.de
Facebook: facebook.com/gmk.medienpaedagogik
Twitter: [@GMKnet](https://twitter.com/GMKnet)

Spenden:

Spenden sind für den Verein ein unverzichtbares Mittel zur Gestaltung einer starken und unabhängigen Medienpädagogik.

Bitte unterstützen Sie die GMK mit einer Spende (IBAN: DE03 4805 0161 0000 0248 69).

Spendenbescheinigungen stellen wir gerne auf Wunsch aus.



Berichte und Materialien zum GMK-Forum 2018

Medienbildung für alle – Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt.

Digitalisierung und entsprechende Medienbildung gehen uns alle an. Wie kann Medienpädagogik den gesellschaftlichen Prozess der Inklusion begleiten? Welche Ansätze und Methoden gibt es bereits? Welche Voraussetzungen und Unterstützung müssen gegeben werden, um inklusive Medienbildung umzusetzen und weiter zu bringen? 350 Medienpädagog*innen aus Deutschland und dem europäischen Ausland trafen sich Ende November in Bremen und setzten sich intensiv mit diesen Fragen auseinander. Die Vielfalt der Inklusion spiegelt sich auch in den Themen der Tagung wider: Hashtags als Mittel der Beteiligung, inklusive Medienprojekte, Apps und Universal Design in schulischer und außerschulischer Bildung, Computerspiele als Möglichkeit kultureller Inklusion oder auch Algorithmen als exkludierendes Element, Bildungsmaterial in einfacher Sprache, Repräsentationsformen von LSBQT-Menschen in Medien und in medienpädagogischen Projekten, Filmprojekte oder auch inklusive Forschungsprojekte – das sind nur einige der Inhalte.

Die GMK, als Verband, der seit vielen Jahren nicht nur Wissenschaft und Praxis, sondern auch Fachleute unterschiedlicher Generationen, Herkunft und medienpädagogischer Fachgebiete zusammenbringt und inspiriert, war beim Thema Inklusion spürbar in ihrem Element.

Zugleich wurde deutlich, dass zur Umsetzung einer „Medienbildung für alle“ zwar viele gute Ansätze vorhanden sind, es aber an vielen Ecken und Enden der Bildungslandschaft an Entwicklung, Fortbildung, Vermittlung und auch technischen Voraussetzungen mangelt! Die GMK setzt sich für Medienpädagogik ein, die neben technischer Bildung kulturelle, politische, soziale und ethische Aspekte einbezieht. Es gilt alle Kinder, Jugendlichen und auch Erwachsene jeden Alters und mit unterschiedlichen Voraussetzungen kreativ und kritisch an der digitalen Gesellschaft teilhaben zu lassen. Und es gilt eine pädagogische Haltung und pädagogische Strategien dazu (weiter) zu entwickeln.

Vor diesem Hintergrund sind die aktuellen Forderungen der GMK in dem auf der Tagung fortgeführten **Positionspapier „Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt: Medienbildung inklusiv gestalten!“** zu lesen.

Die GMK hat mit der Tagung einen wichtigen weiteren Schritt hin zu einer „Medienbildung für alle“ geschafft und wird sich weiter für die breite Umsetzung inklusiver Medienbildung engagieren.

Die Berichte und Präsentationen der Tagung laden somit dazu ein, sich inspirieren zu lassen und das Thema kritisch und kreativ in eigenen pädagogischen, politischen oder kulturellen Kontexten weiterzubringen. *(Renate Röllecke/Friederike von Gross)*

[↑ Nach oben](#)

A. PLENUMSVERANSTALTUNGEN

GRÜßWORTE

Prof. Dr. Andreas Breiter, Konrektor für Forschung, wissenschaftlichen Nachwuchs und Transfer der Universität Bremen

Cornelia Holsten, Direktorin der Bremischen Landesmedienanstalt

Dr. Franziska Giffey, Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend
(Grußwort al [PDF](#))

Dr. Marion Brüggemann, Institut für Informationsmanagement Bremen GmbH (ifib) und GMK-Vorstand

Sabine Eder, Blickwechsel e. V. – Verein für Medien- und Kulturpädagogik und 1. GMK-Vorsitzende (in Doppelspitze)

[↑Nach oben](#)

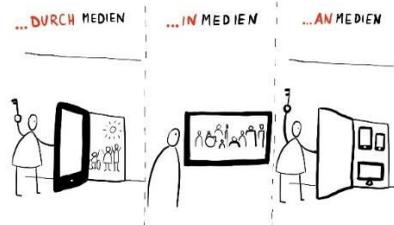
IMPULSE

Digitale Teilhabe: Bildung inklusiv – individuell – transdisziplinär

Jun. Prof. Dr. Ingo Bosse, Universität Dortmund

Jun. Prof. Dr. Anna-Maria Kamin, Universität Bielefeld

TEILHABE..



Zeichnung: ©Simone Fass

Zum Auftakt des GMK-Forums 2018 führten Ingo Bosse und Anna-Maria Kamin in das Tagungsthema ein. Als Expert*innen im Feld von Medien und Inklusion gaben sie den gut 300 Tagungsteilnehmenden einen Überblick zur Digitalen Teilhabe: Bildung inklusiv – individuell – transdisziplinär. Zunächst befassten sie sich damit, welche Potentiale der Medienbildung für eine gelingende Inklusion zukommt. Sie betonten, dass die Grundlage dafür sei, die Vielfältigkeit des Menschseins in den Blick zu nehmen und prinzipiell alle Menschen einzubeziehen. Da dies nicht für alle in gleicher Weise passieren kann, stehen insbesondere Gruppen,

die besonders häufig Erfahrungen mit Marginalisierung, Entrechtung, Benachteiligung und Ausschluss machen, im Fokus. Dabei geht es um eine Teilhabe an und durch Medien. Die Umsetzung, so Kamin, bedarf dabei spezifischer Gestaltungsprinzipien von Webseiten, die nicht nur Barrierefreiheit mit ihren verschiedenen Ebenen wie Technik, Darstellung, Inhalt und Sozialität berücksichtigt, sondern sich in Zukunft viel stärker an einem „Universal Design“ orientieren müsse, das eben für alle eine gute Zugänglichkeit zu und Erreichbarkeit mit digitalen Medien gewährleistet. Die Herausforderungen der Digitalisierung, so Bosse, müsse auch in diesem Feld abgewogen werden zwischen den verschiedenen Risiken und zahlreichen Chancen, die für inklusive Zugänge erreicht werden. Dabei gilt es eben Rahmenbedingungen zu beachten, wie die Ermöglichung einer selbstbestimmten Mediennutzung durch den Abbau von Barrieren oder auch, Inklusion in allen Bildungskontexten mitzudenken. Um diese Ziele erreichen zu können, so wurde auch in der anschließenden Diskussion noch einmal deutlich, ist in Zukunft die Aus-, Fort- und Weiterbildung in Bezug auf eine inklusive Medienbildung für ganz unterschiedliche Berufsgruppen noch ganz massiv zu stärken. *(Dorothee Meister)*

Präsentation als PDF | Video ab Januar 2019 auf der GMK-Homepage – wir informieren!

[↑ Nach oben](#)

Check your privilege – Intersektionale Perspektiven auf digitale Medienkulturen

Ass. Prof. Dr. Ricarda Drüeke, Universität Salzburg

„Check your privilege“ macht deutlich, dass das Leben immer mit bestimmten Privilegien versehen ist. Um diese Privilegien sichtbar zu machen, nutzt Ricarda Drüeke den Ansatz der Intersektionalität, der seine Perspektive darauf richtet, welchen unterschiedlichen Kategorien wie Geschlecht, Bildung, Herkunft, Religion, sexuelle Orientierung etc. Menschen angehören und welche Privilegien bzw. Ausschlüsse daran geknüpft sind. Dabei können nicht einzelne Kategorien voneinander getrennt betrachtet werden, sondern verschiedene Kategorien sind immer miteinander verwoben – machen unsere Identität aus. Hierbei werden Machtverhältnisse wirksam, die auf bestimmten Ebenen Vorteile und auf anderen zugleich Nachteile für Identitäten vorbehalten. Die daran gekoppelten Privilegien und Ausschlüsse sind ebenso in medialen Darstellungen sehr präsent. Um dies zu verdeutlichen, werden Beispiele wie #Pussyhat Movement, #BlackLivesMatter oder auch #MeeTo angeführt. In der Verschränkung verschiedener Zugehörigkeiten, die in den verschiedenen Bewegungen sichtbar werden, kann mittels der intersektionalen Perspektive der Blick auf die Teilhabe, aber auch auf Ausschlüsse gerichtet werden. Dies ermöglicht eine Reflektion darüber, wie Unterdrückungsverhältnisse entstanden sind und sich historisch entwickelt haben.

(Martina Schuegraf)

Präsentation als PDF

[↑ Nach oben](#)

Disability Mainstreaming

Judyta Smykowski, Leidmedien.de/Sozialhelden



Zeichnung: @Simone Fass

Leidmedien.de setzt sich medienwirksam für Inklusion und Behindertenrechte ein. „Es ist ein großer Unterschied, ob man behindert ist oder behindert wird.“ Wie sich Behinderungen im Alltag vermeiden lassen, demonstrierte der bewegende Beitrag von Judyta Smykowski anhand zahlreicher Projekte, wie der wheelmap.org, in der sich die Barrierefreiheit von Institutionen, Restaurants und weiteren Orten gemeinschaftlich darstellen lässt. Oder Angebote von Sendern, die Untertitelte Beiträge oder auch Angebote in leichter oder einfacher Sprache bereithalten. Einen Überblick über die Angebote bietet die das barrierefreie Online-Angebot tvfueralle.de. Smykowski zeigte auch verschiedene Sichtweisen auf Behinderung und Menschen mit Behinderung auf. Diese reichen von Staunen und Bewunderung über medizinische und mitleidige Blicke bis hin zu vernichtenden, deutlich ausschließenden Blicken. Dem stellt sie den Eigenblick und inklusiven Blick gegenüber. Das betrifft auch Fotos und Abbildungen. Sie appelliert an Medienpädagog*innen und Medienmacher*innen, Gesellschaftsbilder anzureichern und die Vielfältigkeit der Menschen darzustellen und sie selbstverständlich als Akteur*innen wirken zu lassen. Die Fotodatenbank gesellschaftsbilder.de sammelt und bietet solche Bilder. Grundsätzlich setzt sich Leidmedien.de für eine aktive und aktivistische Nutzung des Internets für die Belange und Sichtweisen von Menschen mit Behinderung, für Vielfalt, ein. Smykowski geht auch auf das Positionspapier der GMK ein: Es gilt Medienbildung durchgehend inklusiv zu gestalten. (Renate Röllecke)

Präsentation als [PDF](#) | Video ab Januar 2019 auf der [GMK-Homepage](#) – wir informieren!

[↑ Nach oben](#)

Why we play together (English)

Christopher Power, Associate Professor, University of York (UK), Vice President, The AbleGamers Charity

Chris Power berichtete auf der Grundlage zweier empirischer Studien der **AbleGamers Foundation** über die Faszination des digitalen Spiels auch für ältere Menschen und Menschen mit Behinderungen. So seien Spiele heute selbstverständlicher Bestandteil von Kultur, dienen der Vernetzung mit anderen, erfüllen vielseitige Funktionen (z. B. Anerkennung, Zugehörigkeit, Zerstreung) und ermöglichen sowohl individuellen Spielspaß als auch gemeinsames Vergnügen. Dabei stoßen ältere Menschen und Menschen mit Behinderungen immer noch auf einige Zugangsbarrieren und seien auf teils sehr individuelle Zugänge angewiesen, die es ihnen ermöglichen, ihre favorisierten Spiele zu spielen. Power ging weiterhin kritisch auf die Mythen ein, die bezogen auf Menschen mit Behinderungen und dem digitalen Spiel kursieren – hebelte sie erneut anhand empirischer Daten aus und plädierte insgesamt für einen Perspektivwechsel. So sei es nicht erforderlich, von besonderen Bedürfnissen von älteren Menschen oder Menschen mit Behinderung auszugehen, sondern Spielgeräte, -systeme und -umgebungen derart zu gestalten, dass sie für so viele Menschen wie möglich ohne weitere Anpassung oder Spezialisierung nutzbar sind. (*Angela Tillmann*)

Digital games are now one of the biggest media industries in the world, with millions of people playing together both in their homes and online. Within these communities of passionate gamers, players with disabilities are enabled to challenge themselves, compete or collaborate with their peers, and have rich and meaningful experiences. In this talk, together we will explore data from players with disabilities who are members of the AbleGamers Player Panels about their motivations for play, the barriers they can encounter in games, and how different accessibility options can enable them to experience the games they want to play. (Abstract from Christopher Power)

Digitale Spiele gehören heute zu den größten Medienindustrien der Welt – mit Millionen von Menschen, die sowohl zu Hause als auch online miteinander spielen. Innerhalb dieser Communitys von passionierten Spieler*innen können Spieler*innen mit Behinderungen sich selbst herausfordern und messen oder mit anderen Mitspieler*innen zusammenarbeiten und vielfältige und sinnvolle Erfahrungen sammeln. In diesem Vortrag werden wir gemeinsam Daten von Spieler*innen mit Behinderungen, die Mitglieder des AbleGamers Player Panels sind, erkunden und dabei Erkenntnisse gewinnen über ihre Motivation zu spielen, über die Barrieren, auf die sie beim Spielen stoßen können, und über die verschiedenen Zugangsoptionen, die es ihnen ermöglichen, die Spiele, die sie erleben möchten, zu spielen. (Abstract von Christopher Power)

Website Chris Power: cs.york.ac.uk/people/cpower

Website Able Gamers Foundation: ablegamers.org/about-ablegamers/

Präsentation und Video ab Januar 2019 auf der GMK-Homepage – wir informieren!

[↑ Nach oben](#)

LIGHTNINGTALKS

Schöne smarte Medienwelt? (Digitale) Teilhabe ermöglichen!

In den jeweils fünfminütigen Kurzbeiträgen gaben Vertreter*innen verschiedener Einrichtungen Einblicke in die inklusive medienpädagogische Praxis: Zu Beginn veranschaulichte Susanne Böhmig, wie das Medienkompetenzzentrum Mitte-Projekt *barrierefrei-kommunizieren!* in Berlin arbeitet. Im Mittelpunkt steht dort die Medienkompetenzförderung aller Kinder und Jugendlichen im Berliner Bezirk Mitte. Hierfür entwickelt und bietet das Projekt zugängliche Angebote für Heranwachsende mit verschiedenen Behinderungen. Auch Fachkräfte werden für inklusive Mediennutzung gebildet. Ein Beispiel ist der **Workshop „Spielen, Coden, Spaß haben: Einführung ins Making und Coding“**. Dabei erproben Fachkräfte, wie sie durch Stationenlernen mit Kindern und Jugendlichen unterschiedlich komplexe digitale Experimentierfelder aufbauen können. Unter anderem wird mit dem Holzroboter Cubetto gearbeitet, der ein erstes Programmieren ohne Bildschirm ermöglicht. Die Aufgabenstellungen an den verschiedenen Stationen werden inklusiv vermittelt (z. B. durch Vorlesefunktion). Im Anschluss berichtete Christine Ketzler über vielfältige Formen der Arbeit und Vernetzung im Kontext des Nimm!-Netzwerks (Netzwerk Inklusion mit Medien). Veranstaltet wurden und werden Barcamps für Fachkräfte, verschiedene Fachtage und insgesamt gibt es sechs Kompetenzzentren, in denen inklusive Medienbildung angeboten und vermittelt wird. Nimm! bietet zudem Coaching und Weiterbildung für die Jugendhilfe Nordrhein-Westfalen an, mit verschiedenen Methodentagen. Mehr unter: inklusive-medienarbeit.de.

Über das Thema Digitalisierung und Senior*innen berichtete danach Prof. Dr. Herbert Kubicek. Er fragte: Wo sind eigentlich die Grenzen der Zumutung? Wie weit kann die Forderung nach Anpassung älterer Menschen an Digitalisierung gehen? Mit zunehmendem Alter wird die Kluft zwischen Teilhabenden/Wissenden und von der Digitalisierung Abgehängten immer größer. Gefordert ist eine responsive Digitalisierungspolitik, nicht nur im Hinblick auf Menschen mit Behinderung, sondern auch generell für ältere Menschen. Kubicek forderte zudem, aufsuchende Digital-Assistenz anzubieten. Letztlich gehe es darum, 20 Millionen ältere Menschen, darunter 4 Millionen Hochaltrige, mit digitaler Unterstützung zu versorgen! Mehr unter: digitale-chancen.de/content/downloads/index.cfm/key.1520/sbild.2/cookie.2.

Einen guten Abschluss dieses spannenden Programmpunkts boten Nadja Zeynel und Monika Knieper vom PIKSL Labor Düsseldorf. Im Dialog erklärten sie, wie die Einrichtung arbeitet: als inklusive Institution, die auch Expert*innen in eigener Sache für Medienbildung aktiv einbezieht und sich auch als Teil der Quartiersarbeit sieht. Im Stadtviertel kommen Menschen vielfältiger Voraussetzungen ins PIKSL Labor und lassen sich auch von den inklusiven Expert*innen dabei helfen, E-Mails zu schreiben, etwas auszudrucken oder auch im Internet aktiv zu werden (piksl.net/locations/duesseldorf). (Friederike von Gross/Renate Röllecke)

↑ Nach oben

SLAM-POETRY MIT NINIA LAGRANDE

Ninia LaGrande ist nicht nur eine hervorragende Moderatorin, sie ist auch eine äußerst großartige und geistreiche Poetry Slammerin. In ihren Texten nimmt sie Alltagskultur und immer wieder auch Reaktionen auf ihre Erfahrungen als kleinwüchsiger Mensch unter die Lupe. Für

die GMK Tagung switchte sie gekonnt zwischen beiden Rollen. So gab sie neben der Tagesmoderation am Freitag mehrere Kostproben ihrer Dicht- und Vortragskunst, was, nebenbei bemerkt, wunderbar zum deutschen Vorlesetag passt, der sich jedes Jahr mit dem GMK-Forum überschneidet. Wer eine Kostprobe von Ninia LaGrandes Kunst anschauen möchte, kann sie auf YouTube erleben oder auch ihre Bücher oder E-Books wahrnehmen.

(Renate Röllecke)

Websites:

ninalagrande.de

youtube.com/watch?v=-g4wOyBBwVY

youtube.com/watch?v=__ttQi-DuV4

↑ Nach oben

POSITIONIERUNG AUS POLITIK UND PLENUM

Wie gelingt die – digitale – Inklusion in der Bildung?

Das Panel nahm unterschiedliche Perspektiven auf das Thema "Digitale Teilhabe und Bildung" in den Blick. Teilnehmende waren Isabell Rausch-Jarolimek (BMFSFJ, Berlin), Wolfram Hilpert (bpb, Bonn), Dr. Claudia Bogedan (Senatorin für Kinder und Bildung, Bremen) und Judyta Smykowski (Leidmedien.de, Berlin).

Zum Auftakt nahm Dr. Claudia Bogedan Bezug auf das andauernde Engagement Bremens in der digitalen Bildung einerseits und der schulischen Inklusion andererseits: Bremen verfügt über eine landesweite Bildungsplattform und ein Schulsystem im Umbau für mehr Inklusion. Wolfram Hilpert von der **Bundeszentrale für politische Bildung** (bpb) stellte digitale Materialien für die politische Bildung vor und verwies auf die zielgruppenspezifischen Angebote der bpb, wie z. B. das Programm "**Einfach Internet**". Isabell Rausch-Jarolimek beschrieb als Vertreterin des **BMFSFJ**, welchen Beitrag die Initiative „**Gutes Aufwachsen mit Medien**“ mit medienpädagogischer Fortbildung und Netzwerkförderung für die digitale Inklusion leistet. Dass es wichtig ist, nicht nur digitale Materialien für unterschiedliche Zielgruppen bereit zu stellen, sondern gleichzeitig auch die Präsenz von Menschen mit Behinderungen in den Medienangeboten selbst gesteigert werden muss, machte Judyta Smykowski (**Leidmedien.de**) bereits in ihrem vorangegangenen Vortrag zum „**Disability Mainstreaming**“ zum Thema. Deutlich wurde über die Verschiedenheit der Bereiche hinweg, dass der Weg zu mehr Inklusion in der Bildung zu einem wesentlichen Teil über digitale Medien führt, sowohl als Informationsquelle als auch als Werkzeug in Form von barrierefrei gestalteten Apps und zielgruppenspezifischen Anwendungen. In Anbetracht von bevorstehenden Investitionen in lernförderliche IT-Infrastrukturen im Rahmen des Digitalpaktes bietet sich die große Chance für mehr digitale Inklusion in der Bildung. Insbesondere für die schulische Inklusion heißt das, die beiden Großbaustellen der Schulentwicklung, Inklusion und Medienbildung, zusammen anzugehen! Das Fazit lautet daher: Keine Inklusion ohne inklusive Medienbildung!

(Marion Brüggemann)

↑ Nach oben

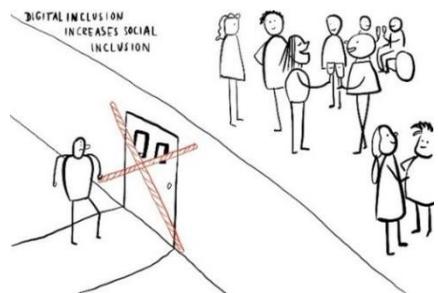
POSITIONSPAPIER „MEDIENBILDUNG FÜR ALLE: MEDIENBILDUNG INKLUSIV GESTALTEN“

Der letzte Tagungstag galt auch der weitergehenden Diskussion und Finalisierung des Positionspapiers auf der Grundlage der Eindrücke der Tagung. Nach einer inhaltlichen Einführung durch **Dr. Jan-René Schluchter** von der pädagogischen Hochschule Ludwigsburg, Institut für Erziehungswissenschaft, folgte eine intensive Arbeitsphase in den verschiedenen AGs zu den Aspekten:

1. **Frühe Bildung**
Moderation: Dr. Marion Brüggemann, Adrian Roeseke
 2. **Schule**
Moderation: Lea Schulz, Dr. Jan-René Schluchter
 3. **Außerschulische Jugendbildung**
Moderation: Dr. Christine Ketzer, Selma Brand
 4. **Berufliche Bildung**
Moderation: Jun. Prof. Dr. Anna-Maria Kamin, Nele Sonnenschein
 5. **Erwachsenenbildung/Seniorenbildung**
Moderation: Dr. Nadja Zaynel, Anne Haage
 6. **Hochschulbildung**
Moderation: Jun. Prof. Dr. Ingo Bosse
-

Die Beiträge wurden im Plenum präsentiert und sind in die Finalisierung des nunmehr erweiterten und modifizierten Positionspapiers einbezogen. Dieses wurde somit als ein Ergebnis des Forums als Position der GMK übernommen und wird weiter verbreitet. Die Ergebnisse, Inspirationen und Anregungen aus dem GMK-Forum generell und den Arbeitsgruppen rund um das Positionspapier werden die weitere Arbeit und das Engagement der GMK hin zu einer „Medienbildung für Alle!“ begleiten.

Das aktuelle **Positionspapier „Digitalisierung. Teilhabe. Vielfalt: Medienbildung inklusiv gestalten!“** der GMK im Nachgang des Forums (vom 11.12.2018) finden Sie [hier](#).



Zeichnung: ©Simone Fass

B. WORKSHOPS

WS 1

Wie Medieneinsatz und Medienbildung in inklusiven schulischen Kontexten gelingen können (GMK-Fachgruppe Schule)

Es gehört zu den kleinen Traditionen, dass sich die Fachgruppe Schule mit der Ausgestaltung eines Workshops im Rahmen des GMK-Forums beteiligt. Nicht zuletzt deshalb, weil regelmäßig ein großer Teil der Tagungsgäste ein besonderes Interesse an der Gestaltung der schulischen Medienbildung formuliert und die Institution Schule ja tatsächlich ein wichtiger Ort für eine Medienbildung darstellt, die alle Kinder und Jugendlichen im Blick hat.

In Berücksichtigung des Tagungs-Schwerpunktes widmete sich der Workshop der Frage, wie Medieneinsatz und Medienbildung in inklusiven schulischen Kontexten gelingen können, und stellte dafür – nach einer kurzen Einführung in die Fragestellung – zwei Praxisbeispiele in den Mittelpunkt: Stephanie Meyerdierks und Moritz Prien – beide sind als Sonderpädagogen an der Paul-Goldschmidt-Schule in Bremen tätig und Beratungslehrer im Mobilen Dienst – berichteten zunächst von den Herausforderungen, Schüler*innen mit (vor allem) körperlichen Beeinträchtigungen über die Bereitstellung und Nutzung technischer Hilfsmittel im Unterricht einen besseren Zugang zu Bildung und mehr Teilhabe am Unterricht zu ermöglichen. Die Technologieentwicklung, insbesondere die Entwicklung und Verbreitung mobiler Endgeräte (Tablets) und entsprechender Apps, hat dabei die Möglichkeiten zur individuell passenden Unterstützung deutlich erweitert. In der Diskussion mit den Teilnehmenden wurde vor allem die Bedeutung des Wissens der Lehrer*innen über die Potentiale einzelner Apps u. ä. sowie über die Unterstützungssysteme (z. B.: Was ist Aufgabe der Krankenkassen oder/und der Schulträger?) deutlich.

Das zweite Beispiel im Workshop widmete sich der Filmbildung in Projekten mit Schüler*innen mit Beeinträchtigungen. Claudia Ziegenfuß, Filmpädagogin aus Berlin, zeigte anhand der Aktivitäten von „doxs!“, welche Inhalte der Filmbildung in der konkreten Projektarbeit thematisiert werden und wie eine geeignete Umsetzung aussehen kann. Diskutiert wurden u. a. die Kompetenz, Fachkräfte zur Gestaltung und Unterstützung entsprechender Szenarien anzuregen, sowie das Spannungsfeld zwischen angeleitetem Nachvollziehen und medienkünstlerischer Kreativität. Der Workshop war gekennzeichnet durch ein hohes Interesse der Teilnehmenden, mit vielen Nachfragen und Interesse am Austausch. Eine Fortsetzung der Arbeit an diesem Gegenstand wäre sicher gewinnbringend. (*Ilka Goetz*)

Beiträge/Moderation:

Moritz Prien, Paul-Goldschmidt-Schule in Bremen | **Stephanie Meyerdierks**, Paul-Goldschmidt-Schule in Bremen | **Claudia Ziegenfuß**, doxs! Duisburger Filmwoche | **Dr. Ilka Goetz**, Universität Potsdam, GMK-Fachgruppe Schule

Präsentationen:

doxs! Filmbildung in heterogenen Lerngruppen als [PDF](#)

Mobiler Dienst der Paul-Goldschmidt-Schule als [PDF](#)

WS 2**Inklusion des Exklusiven: Die Macht der Algorithmen****decodieren** (GMK-Fachgruppe Netzpolitik)

„Inklusion“ und „Partizipation“ sind Eckpfeiler in der Medienpädagogik. Algorithmen und Künstliche Intelligenz wirken oftmals exklusiv. In dem Workshop wurden diese Techniken bzw. ihre Logiken aufgezeigt, decodiert und erlebbar gemacht, es wurden Handlungsansätze aufgezeigt sowie eine (medien-) politische Haltung formuliert.

Lorenz Matzat (Datenjournalist und Mitbegründer von **Algorithm Watch**) setzte sich zu Beginn des Workshops mit der Macht von Algorithmen auseinander. Dabei ging er auch auf die neue KI-Strategie der Bundesregierung ein, die seiner Meinung nach eher eine Digitalstrategie sei. Der Begriff „Künstliche Intelligenz“ ist in der öffentlichen Debatte ohnehin eher schwammig definiert. Eindrückliche Beispiele für die Macht von Algorithmen ist eine automatische Alterserkennung von Apps, das Projekt zur Inneren Sicherheit mit Gesichtserkennung (Berlin-Südkreuz) oder Experimente zu einer „vorhersagenden Polizei“. Viele dieser Versuche arbeiten derzeit noch unzuverlässig, doch die Technik ändert sich rasant. So sind Stimmenimitationen oder Gesichtsmanipulation in Videos bereits heute möglich.

Prof. Angelika Beranek und Prof. Andreas Büsch fragten anschließend, was wir im pädagogischen Alltag zu diesem Thema tun könnten. Sollen wir auf eine politische Regulierung drängen oder reicht es, netzpolitische gesellschaftliche Diskurse zu führen? Wäre eine Allgemeinwohl-Orientierung von algorithmisch gesteuerten Systemen nicht ein guter Grundsatz?

In einem unterhaltsamen „Battle“ tauschten die beiden verschiedene Pro- und Contra-Argumente zu Algorithmen aus, Details dazu sind in der Präsentation nachzulesen.

(Christopher Bechthold)

Beiträge/Moderation:

Prof. Dr. Angelika Beranek, Hochschule München

Prof. Andreas Büsch, Katholischen Hochschule Mainz

Lorenz Matzat, AlgorithmWatch, Berlin

Christopher Bechthold, medien+bildung.com, GMK-Fachgruppe Netzpolitik

Präsentation:

Algorithmen decodieren (Büsch) als **PDF**

[↑ Nach oben](#)

WS 3**Bildungsmaterialien: Inklusive politische Bildung****trifft Digitalisierung** (Bundeszentrale für politische Bildung – bpb)

Die neue „Offene Datenbank Bildsprache Politik“ wurde auch Tage nach dem Forum geliked, geteilt, getweetet. Endlich macht sie Bildmaterial frei zugänglich für die Entwicklung inklusiver Medien zu politischen Themen. Die bpb.de/datenbank-bildsprache-politik soll durch die interessierten Nutzer*innen stetig erweitert werden, so dass ein Kreislauf entsteht:

- Bildmaterial der Datenbank für die Entwicklung neuer inklusiver Medien nutzen,
- eigene Erweiterungen und Ergänzungen des Bildmaterials wieder in die Datenbank einstellen
- und zur freien Verwendung zugänglich machen.



Zeichnung: ©Simone Fass

Wir vollziehen eine Diskussion nach, in der Fachleute übereinstimmen, dass Inklusion als Prozess der Überwindung illegitimer sozialer Spaltungen zu verstehen ist. Bildungsmaterialien sollen Inklusion fördern, exkludierende Effekte aber vermeiden. So ist zu vermeiden, dass Materialien, die sich durch grafisch-bildnerische Gestaltung oder schriftliche Aussagen und Textgestaltung erkennbar z. B. an Behinderte, Analphabeten, Migranten wenden, defizitorientierte Zuschreibungskategorien reproduzieren. Die bpb-Materialien orientieren sich in der sprachlichen Gestaltung zwar an wesentlichen Elementen der Leichten Sprache, modifizieren diese aber, wenn die Regeln mit den fachdidaktisch begründeten Erfordernissen politischer Bildung kollidieren. Entscheidend ist dabei der Erarbeitungsprozess der Texte unter maßgeblicher Beteiligung der Zielgruppe.

Erste Evaluierungen zeigen, dass nicht nur Menschen mit Lernschwierigkeiten in Einrichtungen und Sonderschulen diese Materialien in einfacher Sprache nachfragen, sondern auch Kurse der Erwachsenenbildung (z. B. mit Geflüchteten) oder weiterführenden Schulen aller Art. Die Zielgruppenoffenheit der Materialien ermöglicht inklusive Lernprozesse.

(Walter Staufer)

Beiträge/Moderation:

Wolfram Hilpert, bpb, Bonn

Dorothee Meyer, Universität Hannover

Walter Staufer, bpb, Bonn

Präsentation:

Bildungsmaterialien – Inklusive politische Bildung trifft Digitalisierung (Hilpert/Meyer/Staufer) als [PDF](#)

[↑Nach oben](#)

WS 4**Fake News spielerisch erkennen**

(GMK-Fachgruppe Inklusive Medienbildung, GMK-Fachgruppe Games)

Im Workshop wurde das aktuelle Thema gezielter medial vermittelter Desinformation aufgegriffen und sowohl wissenschaftlich als auch praxisorientiert behandelt. Das Erkennen von Fake News ist für uns alle eine Herausforderung, insbesondere jedoch für Zielgruppen wie z.B. Menschen mit Lern- oder Sprachschwierigkeiten oder strukturell benachteiligte Jugendliche. Nach einer historischen Verortung und dem Versuch einer Definition des Fake News-Begriffs wurden daher im Workshop mögliche Methoden für eine niedrigschwellige Bearbeitung der Thematik in den Blick genommen, wobei neben einer Einführung durch Gespräche, Erklärvideos und leicht zu erkennende Beispiele die spielerische Aneignung im Vordergrund stand. Dazu wurden verschiedene digitale Spiele mit thematischem Bezug vorgestellt, von den Teilnehmenden ausprobiert, kritisch diskutiert und mögliche pädagogische Rahmungen für den Einsatz im alltäglichen Arbeitsumfeld besprochen. *(André Weßel)*

Beiträge/Moderation:

André Weßel, TH Köln

Monika Knieper, PIKSL Labor, Düsseldorf

Präsentation:

Fake News spielerisch erkennen (Wessel) als [PDF](#)

[↑ Nach oben](#)

WS 5**Vielfalt der Bürgermedien-Apps! Take Part:****Co-kreative Entwicklung einer App für mehr Teilhabe am Stadtgeschehen**

(GMK-Fachgruppe Bürgermedien)



Zeichnung: ©Simone Fass

Der Workshop der GMK-Fachgruppe Bürgermedien begann mit der Kurzvorstellung von bestehenden Bürgermedien-Apps: die des Offenen Kanals Wernigerode und der OKs aus Schleswig Holstein, die auf die Bedürfnisse des jeweiligen Offenen Kanals zugeschnitten sind, aber keine Beteiligungs-Apps darstellen.

- App: OK Schleswig Holstein – Bürger senden:
play.google.com/store/apps/details?id=de.oksh.app&hl=de
- App Wernigerode:
itunes.apple.com/de/app/offener-kanal-wernigerode/id1144101553?mt=8

Die im zweiten Teil des Workshops vorgestellte App greift die abnehmende Relevanz regionaler Zeitungsangebote auf. Das App-Projekt hat daher zum Ziel, den Mangel an kompensierenden digitalen Angeboten, etwa Apps lokaler Nachrichtendienste, auszugleichen. Die entwickelte App will die den Bedürfnissen der Nutzer*innen – auch vor dem Kontext Inklusion und dem Erreichen junger Zielgruppen – gerecht werden. Das Institut für Informationsmanagement Bremen (ifib), das Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung (ZeMKI) und das Hans-Bredow-Institut (HBI) entwickeln vor diesem Hintergrund gemeinsam mit Bürger*innen die Open Source News- und Info-App *Molo.news* für mehr Teilhabe am Stadtgeschehen (facebook.com/app.molo.news).

In einer Mini-Co-Creation-Session mit den Teilnehmenden wurde der Prototyp der App angeschaut und gemeinsam auch als inklusives Angebot reflektiert. Wenn es nach App-Fertigstellung einen Förderer gibt, würden sich die teilnehmenden Kollektive, Bürgermedien, Akteure, Vereine, Stadtteilzentren, Medienanbieter, gern einbringen, die Möglichkeiten nutzen und weiterentwickeln. Also wenn jemand Geld sinnvoll anlegen möchte: HIER!

Weitere Infos zu diesem Workshop-Part: ifib.de/blog/index.php/site/comments/co_creation_workshop_auf_der_gmk_tagung_2018/

Beiträge/Moderation:

Katharina Heitmann, Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung, Bremen

Adrian Roeske, Institut für Informationsmanagement Bremen (ifib)

Diana Elsner, Offener Kanal Merseburg-Querfurt e. V., GMK-Fachgruppe Bürgermedien

[Ohne Präsentation]

[↑ Nach oben](#)

WS 6

Gemeinsam inklusiv: Außerschulische Medienpädagogik und Offene Soziale Arbeit agieren mit Schule

Der Workshop startete mit der Präsentation von Joachim Dürner: Er vermittelte, wie Aktionbound im sozialen und schulischen Kontext eingesetzt werden kann. In einer digitalen Schnitzeljagd lernen die Schüler*innen preisgünstige Möglichkeiten der Freizeitgestaltung in ihrer Umgebung kennen und erweitern dabei auch ihre Medienkompetenz. Das Schuleinzugsgebiet sind die Benzbaracken Mannheims, ein sozialer Brennpunkt der Stadt. Im Anschluss gab es Nachfragen z. B. zur App und zur Akzeptanz des Projektes bei den Schüler*innen.

Danach stellte Christoph Marx die inklusionsbezogene Arbeit des LandesfilmDienst Sachsen e. V. vor. Im Mittelpunkt stand das Wanderkino, welches sie seit einigen Jahren an Förderschulen durchführen. Die jeweilige Schule fragt einen Film zu einem bestimmten Thema an. Der LandesfilmDienst kommt mit dem Film zur Schule und begleitet die Filmvorführung pädagogisch.

Im dritten Teil des Workshops stellte Jan Engelmann von der Hochschule Mannheim ein Medienprojekt vor, welches seit vier Semestern unter der Leitung der Lehrbeauftragten Gisela Witt durchgeführt wird. Schüler*innen der Förderschule testen Lern-Apps. Sie schätzen ein, ob und wie die Apps für ihren Lernkontext und selbstgesteuerte Lernprozesse geeignet sind. (eine genaue Liste hierzu wird noch veröffentlicht). (*Gisela Witt*)

Beiträge/Moderation:

Joachim Dürner, Gretje Ahlrichs Förderschule Mannheim | **Jan Engelmann**, Student der Hochschule Mannheim | **Christoph Marx**, LandesfilmDienst Sachsen e. V. | **Gisela Witt**, Künstlerin und Kunst- und Medienpädagogin, Ludwigshafen

Präsentationen:

Meinen Stadtteil multimedial entdecken (Dürner) als [PDF](#)

Der Einsatz von Apps in der inklusiven Medienpädagogik (Engelmann) als [PDF](#)

Telling Stories (Marx) als [PDF](#)

[↑ Nach oben](#)

WS 7

Zur Praxis Inklusiver Medienbildung

(Gefördert durch Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung – BZgA, im Kontext des Praxisbuches "Inklusive Medienbildung")

Der von der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) geförderte Workshop bezog sich auf das ganz aktuell herausgegebene Praxisbuch „Inklusive Medienbildung“, das vom Moderator Dr. Wolfgang Schill initiiert und in Zusammenarbeit mit der GMK erarbeitet wurde. Das gerade veröffentlichte Buch kann bei der BZGA zur Nachlese bestellt werden.

Prof. Dr. Bernward Hoffmann plädierte in seinem Impuls für eine produktive Verbindung von Medienpädagogik als Teil kultureller Bildung gerade für eine weit verstandene Inklusion. Um Teilhabe zu ermöglichen, dürfen Angebote der Medienbildung und kultureller Bildung nicht „exklusiv“ sein, sondern müssen sich an Interessen und Bedürfnissen der Menschen orientieren. Für Einblicke in die inklusive Medien-Praxis sorgen zwei weitere Akteur*innen des Workshops.

Die Theater- und Medienpädagogin Anne Lachmuth berichtete sehr anschaulich vom *Morgenmuffel Radio*, einem im Offenen Ganztage an einer Grundschule produzierten Schulradio. Bei diesem Projekt sind nahezu alle Schüler*innen der Schule beteiligt, in der Redaktion oder als Zuhörer*innen: Es wird über die Lautsprecher der Schule einmal wöchentlich ausgestrahlt.

Hans-Uwe Daumann von medien-bildung.com Ludwigshafen breitete einen ganzen Fächer medialer Aktionsmöglichkeiten innerhalb eines Inklusionsprojektes mit einer Förderschule aus: von der Gestaltung von Stärken-Comics und digitalen Bewerbungsmappen bis hin zu E-

Books für Menschen mit Behinderungen. Wer an den Projekten oder Beiträgen genauer interessiert ist, kann bei der BZgA das entsprechende Praxisbuch kostenfrei bestellen.
(Bernward Hoffmann)

Beiträge/Moderation:

Prof. Dr. Bernward Hoffmann, Fachhochschule Münster

Anne Lachmuth, Theater- und Medienpädagogin, Autorin und Regisseurin von WDR-Hörspielen

Hans-Uwe Daumann, medien+bildung.com; Ludwigshafen

Dr. Wolfgang Schill, Berliner Projektbüro der GMK

Präsentationen:

Medienbildung exklusiv – inklusiv (Hoffmann) als [PDF](#)

Morgenmuffel-Radio (Lachmuth) als [PDF](#)

Inklusive Medienbildung –

Ein Projektbuch für pädagogische Fachkräfte

Hrsg.: Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln

Konzept/Redaktion: seitens der GMK (Renate Röllecke und

Dr. Wolfgang Schill)

Kostenlos als Print zu beziehen und als Download erhältlich unter bzga.de.



[↑ Nach oben](#)

WS 8

Gaming Disorder – Mediensucht und Medienpädagogik

(GMK-Fachgruppe Games)

Disorder bedeutet im Deutschen so viel wie Störung. Addiction heißt Sucht und der Begriff wird aus guten Gründen nicht benutzt. Exzessives Computer- oder Videospiele gilt nach einem neuen Verzeichnis der Weltgesundheitsorganisation (WHO – ICD-11) nun als Krankheit. Gaming Disorder oder Online-Spielsucht ist 2018 nach Beschluss der WHO in den neuen Katalog der Krankheiten (ICD-11) aufgenommen worden, direkt hinter Glücksspielsucht. Die Aufnahme ist unter Wissenschaftler*innen umstritten. Spieler*innen könnten dadurch grundlos als therapiebedürftig stigmatisiert werden, sagen sie. Vladimir Poznyak vom WHO-Programm Suchtmittelmissbrauch widerspricht. Die Abgrenzung zwischen Spielspaß und Sucht sei klar definiert, sagte er der Deutschen Presse-Agentur. „Die Aufnahme in den Katalog dürfte weitere Forschung auf dem Gebiet stimulieren.“ (Quelle: Deutsches Ärzteblatt/dpa). Dabei stellt der WHO – ICD-11 drei Symptomgruppen fest:

- (1) Gestörte Kontrolle über das Spielen (Häufigkeit, Dauer, Intensität etc.),
- (2) Priorisierung des Spielens über alle anderen Lebensbereiche und Alltagsaktivitäten,
- (3) Weiterführen oder Eskalation des Spielens trotz negativer Konsequenzen.

„Gaming Disorder“ kann episodisch oder dauerhaft auftreten, eine Diagnose kann nach zwölf Monaten gestellt werden. Eine kürzere Dauer ist denkbar, wenn alle Symptome in besonderer Schwere auftreten.

In unserem Workshop näherten wir uns der Thematik von unterschiedlichen Seiten. Mit drei

Impulsen hat die Fachgruppe Games eine Diskussion unter den anwesenden Medienpädagog*innen zu dem Thema initiiert. Torben Köhring (Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW) verlas dazu zunächst ein Statement für eine Anhörung im Bundestag von Prof. Dr. Martin Geisler (Universität Jena) „**Neue elektronische Medien-und Suchtverhalten – Risiken, Bewältigungsstrategien und Präventionsmöglichkeiten**“ und referierte über die jetzigen Bemühungen, die Symptomgruppen des Gaming Disorder für den Bereich der Jugendhilfe in Zukunft zu kategorisieren. Horst Pohlmann (Akademie für kulturelle Bildung Remscheid) lieferte in seinem Beitrag neue Denkanstöße zur Faszination und zu Bindungsfaktoren in digitalen Spielen und erläuterte die medienpädagogischen Ansätze bei der Arbeit mit exzessiven Computerspielverhalten. Dirk Poerschke (LVR Zentrum für Medien und Bildung) ging im Anschluss zusätzlich auf psychoanalytische Aspekte zu den Motiven und dem Sinn des Spielens ein. Anschließend wurde in der Diskussion der Beschluss gefasst, dass die GMK/Fachgruppe Games eine Stellungnahme zu dem Thema „Digital Spielen – als Krankheit?“ erarbeitet und Position zum Thema bezieht. Die Stellungnahme wird unter WeTransfer der GMK (mitglieder.gmk-net.de/project/gaming-disorder-die-stellungnahme-der/) koordiniert und zum Abschluss gebracht. (Dirk Poerschke)

Beiträge/Moderation:

Horst Pohlmann, Akademie der Kulturellen Bildung, Remscheid

Dirk Poerschke, LVR – Zentrum für Medien und Bildung in Düsseldorf, GMK-Fachgruppe Games

Präsentation:

Gaming Disorder – Denkanstöße (Pohlmann) als **PDF**

[↑ Nach oben](#)

WS 9**Groß werden mit Medien – Hilfe und Tipps für Eltern in einfacher Sprache**
(GMK-Fachgruppe Kita)

Der Workshop startete mit einem Gespräch: Warum ist es für manche Menschen schwierig, Texte zu verstehen? Darüber sprach Gisela Witt mit Monika Knieper vom PIKSL Labor Düsseldorf. Monika Knieper erzählte, dass sie noch nie gut und gerne lesen konnte und daher oft vermeidet, Texte zu lesen. Deshalb ist es wichtig, Texte mit kurzen Sätzen und ohne schwierige Wörter zu gestalten. Das macht das Lesen und Verstehen leichter. Dies gilt für alle Menschen, die Schwierigkeiten mit der deutschen Sprache allgemein haben oder die geistig und kognitiv beeinträchtigt sind.

Michaela Weiß stellte danach in einer Präsentation die Idee und die Ansätze des Flyers „Groß werden mit Medien“ in einfacher Sprache dar. Sie erklärte, was zu bedenken ist, wenn man verschiedene Beeinträchtigungen berücksichtigen möchte.

In der Workshop-Phase haben die Leiter*innen eine grobe erste Version des Flyers „Groß werden mit Medien“ vorgestellt. Das Poster richtet sich an Eltern und ist zugleich ein Maßband. Die Idee: Als Maßband kann das Poster mehrere Jahre lang im Kinderzimmer hängen und die Familien in der Medienerziehung begleiten. Passend zur aktuellen Größe/Alter des Kindes kleben die Familien Sticker mit Infos zu verschiedenen Medien, dazugehörigen Regeln und Anregungen auf das Poster. In Kleingruppen haben die Teilnehmer*innen weitere Anre-

gungen, Ideen und Kritikpunkte für den Flyer entwickelt. Diese werden in die Weiterentwicklung einbezogen. *(Michaela Weiß-Janssen)*

Beiträge/Moderation:

Michaela Weiß-Janssen, Freie Medienpädagogin kinderimnetz.info

Monika Knieper, PIKSL Labor, Düsseldorf

Jörg Kratzsch, LandesfilmDienst Sachsen, GMK-Fachgruppe Kita

Präsentation

Groß werden mit Medien als [PDF](#)

[↑ Nach oben](#)

S 10

Sehen und Denken: Repräsentation geschlechtlicher Vielfalt im deutschen Fernsehen und medienpädagogische Strategien

(GMK-Fachgruppe Medien und Geschlechterverhältnisse)

Der Workshop der Fachgruppe Medien und Geschlechterverhältnisse beschäftigte sich diesmal mit der Frage der Darstellung von LSBTQI*-Charakteren in Film- und Fernsehformaten. Sabrina Spiegler eröffnete den Workshop mit der Vorstellung ihrer explorativen Studie zur Darstellung von LSBTQI*-Menschen im deutschen Primetime-TV. Hierbei ging es über eine rein quantitative Präsenz hinaus auch um Aspekte der Inklusion des Charakters, um Gewichtung und Darstellung. Die höchste Anzahl an LSBTQI* Charakteren ist in Soap-Formaten festzustellen, wie sie in Privatsendern laufen. Die größte Vielfalt der Charaktere fand sich bei der Erste. Unabhängig davon bleibt die Darstellung und (Aus-)Gestaltung der Personen kritisch zu betrachten, da es noch immer viele stereotype Darstellungen gibt. Weitere Informationen im [Abstract](#).

Im Anschluss begeisterte Fleur Vogel (LAG Kunst und Medien NRW e. V.) mit Berichten aus ihrer praktischen Jugendmedienarbeit: Zusammen mit LSBTQI*-Jugendeinrichtungen realisiert die LAG Kunst und Medien Filmprojekte von, für und mit queeren Jugendlichen, mitunter sogar international. Als zentral für den Erfolg der Arbeit ist, dass die Jugendlichen sämtliche Produktionsschritte umsetzen: Drehbuch, Kameraführung, Schauspiel, Vertonung und Schnitt. Den Erfolg dieses medienpädagogischen Projektes kann man bei YouTube nachvollziehen: youtu.be/RaWMxmgTcm0. *(Denise Gühnemann)*

Beiträge/Moderation:

Sabrina Spiegler, Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF

Fleur Vogel, Landesarbeitsgemeinschaft Kunst und Medien NRW e. V.

Denise Gühnemann, Grimme Institut Marl, GMK-Fachgruppe Medien und Geschlechterverhältnisse

Präsentationen:

Medienarbeit für LSBT*-Jugendliche (LAG Kunst und Medien) als [PDF](#)

Abstract von Sabrina Spiegler als [PDF](#)

[↑ Nach oben](#)

WS 11**Mediennutzung von Menschen mit Sehbehinderung:
Inklusive Forschung und Praxis**

(GMK-Fachgruppe Qualitative Forschung, Deutsche Zentralbücherei für Blinde)

Um für das Thema unseres Workshops zu sensibilisieren, haben alle Teilnehmer*innen vor dem Betreten des Raums Brillen erhalten, die unterschiedliche Sehbehinderungen simulierten. Nachdem jede*r seinen Platz gefunden hat und nach einer kurzen Vorstellungsrunde hielt Ronja Schlemme einen theoretisch-empirischen Impulsvortrag zum Thema. Sie gab einen Überblick über den Forschungsstand zu Menschen mit Sehbehinderungen und zeigte deutlich auf, dass dieses Thema immer noch ein Forschungsdesiderat darstellt, wie etwa die Frage nach empirischen Studien zu Inklusionschancen und Exklusionsrisiken sehbehinderter Menschen in Bezug auf Medien. Darauf folgte ein spannender Einblick in ihre eigene Forschungsarbeit, in der sie sechs qualitative Interviews mit sehbehinderten Menschen und ihrer Mediennutzung durchgeführt und intensiv ausgewertet hat. Ein Ergebnis ihrer Arbeit ist, dass inklusive Medienpädagogik aus Sicht von sehbehinderten Menschen die Aufgaben hat, für eine gemeinsame Mediennutzung zu sensibilisieren, über barrierefreie Gestaltung von Medienangeboten und Medieninhalten aufzuklären, heterogene Netzwerke zu fördern und Begegnungsmomente zu schaffen.

Daran anschließend haben sich die Teilnehmer*innen in die Perspektive von qualitativ Forschenden hineinversetzt und sich Fragen überlegt, die sie blinden Menschen in einem qualitativen Interview zu ihrem (Medien-)Alltag stellen würden, z. B. „Wie kommst Du von A nach B?“ oder „Was ist Dein Lieblingsmedium und warum?“ und „Welche Apps helfen Dir im Alltag am meisten?“ Bianca Weigert, von Geburt an blind und tätig bei der Zentralbibliothek für Blinde in Leipzig, war unsere Interviewpartnerin und hat sehr lebendig aus ihrem eigenen Alltag und auch von ihrer Arbeit erzählt. Dies war sicherlich ein Highlight des Workshops, vor allem auch ihre Vorführungen und Schilderungen, wie ihr Medien im Alltag helfen. Abgerundet wurde der Workshop durch eine Praxiseinheit, in der die Teilnehmer*innen die Brailleschrift z. B. mittels Schreibtafeln und Punktschrift-Maschinen kennenlernten und selbst ausprobierten. (*Sonja Ganguin*)

Beiträge/Moderation:

Bianca Weigert, Mitarbeiterin im Tonstudio des sächsischen Blinden- und Sehbehindertenverbandes, ehrenamtliche Punktschriftlehrerin

Ronja Schlemme, Freie Medienpädagogin und Lehrkraft für Kommunikations- und Medienwissenschaften, Fachoberschule Leipzig

Prof. Dr. Sonja Ganguin, Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft Universität Leipzig, Direktorin des Zentrums für Medien und Kommunikation (ZMK)

[Ohne Präsentation]

[↑ Nach oben](#)

WS 12**European Perspectives on Inclusive Media Education (English)**

(GMK Global Media Literacy, funded by Klicksafe)

In unserem Workshop wurden zwei erfolgreiche Projekte aus Italien und Belgien vorgestellt. Tom Van Hoey stellte das Projekt *Konekt* (konekt.be/en) und Silvia Ferreira Mendes das Projekt *Zaffiria* (zaffiria.it/wp/wp-content/uploads/2017/11/zaffiria-10servizi-presentazione-eng.pdf) vor. Beide Projekte konnten den Einsatz und Erfolg von inklusiv-medienpädagogischer Arbeit veranschaulichen. Des Weiteren stellte Prof. Dr. Olivier Steiner die spannenden Ergebnisse der Studie „MEKIS – Medienkompetenz in Stationären Einrichtungen der Jugendhilfe“ (mekis.ch), die an der Hochschule für Soziale Arbeit (FHNW) in der Schweiz durchgeführt wurde, vor. Anschließend wurden die verschiedenen Erfahrungen mit inklusiven Medienprojekten in der großen Gruppe der Workshop-Teilnehmenden diskutiert. Interessant war insbesondere der sich in der Diskussion entwickelnde Vergleich der Definitionen und Ausbuchstabierungen des Medienkompetenzbegriffs. Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass der Medienkompetenzbegriff in der Praxis weitestgehend ähnlich verstanden wird und die praktische Umsetzung und Vermittlung methodisch vergleichbar sind. Zugleich fällt aber auf, dass die theoretischen Rahmungen divergieren, beispielsweise existieren keine Begrifflichkeiten für die aktive Medienarbeit. Weitere Informationen in den detailreichen Präsentationen. (*Daniela Stix*)

Der Workshop wurde unter anderem von **klicksafe** finanziert.

Beiträge/Moderation:

Tom Van Hoey, Konekt, Gent (Belgium)

Silvia Ferreira Mendes, Centro Zaffiria, Rimini (Italy)

Prof. Dr. Olivier Steiner, MEKIS – Medienkompetenz in Stationären Einrichtungen der Jugendhilfe, Hochschule für Soziale Arbeit, FHNW (Switzerland)

Monika Luginbühl, MEKIS, Höhere Fachschule für Sozialpädagogik, BFF Bern (Switzerland)

Frank Egle, MEKIS, freischaffender Medienpädagoge (Switzerland)

Dr. Ida Pöttinger, GMK-Fachgruppe Global Media Literacy

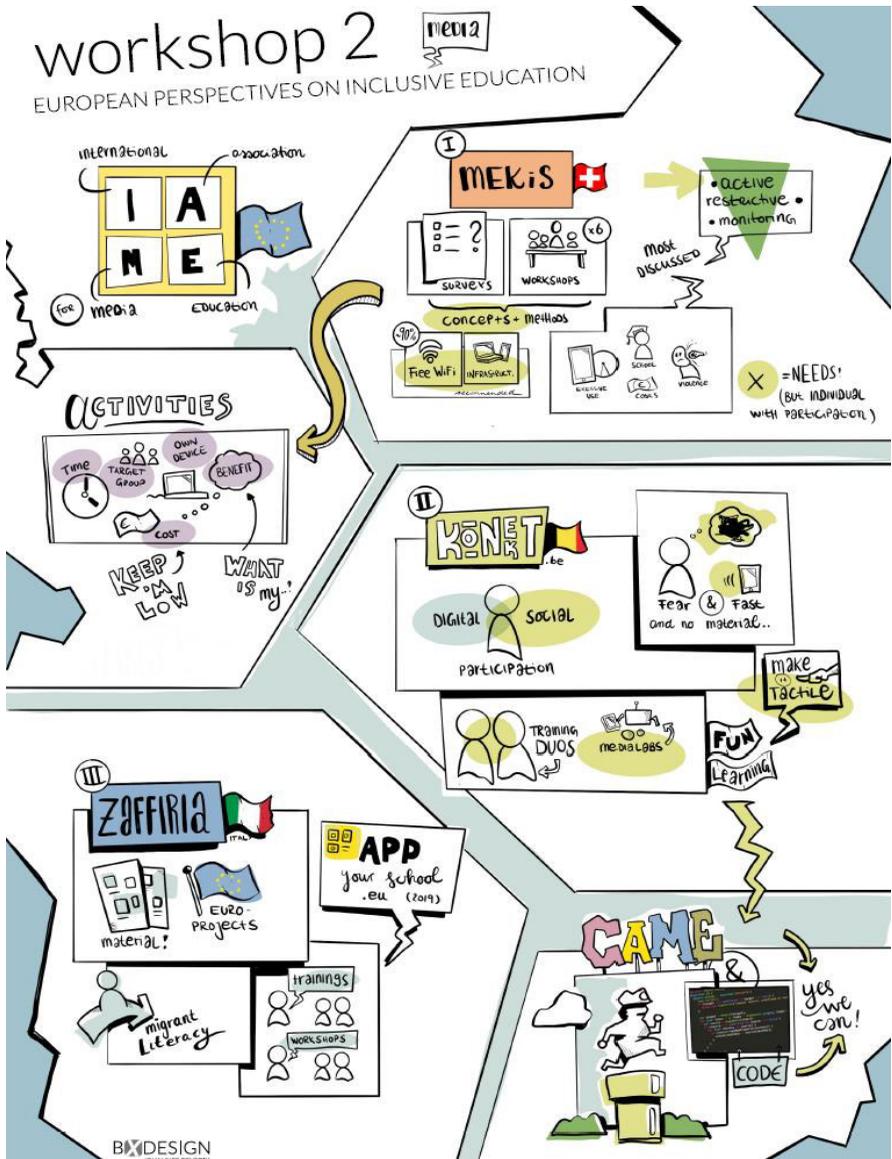
Jürgen Lauffer, GMK-Fachgruppe Global Media Literacy

Präsentationen:

Konekt (Mouws) als [PDF](#)

Zaffiria (Ferreira Mendes) als [PDF](#)

MEKIS (Steiner u.a.) als [PDF](#)



Zeichnung: @Johannes Benedix (Instagram @johbx) – es handelt sich um Workshop 12

↑ Nach oben

C. Weitere Programmpunkte

MARKT DER VIELFALT – MEDIENKULTUR- UND AKTIVANGEBOTE Mitmachangebote der Bremer Institutionen

- Blickwechsel e. V.
- Bremische Landesmedienanstalt
- GMK-M-Team
- LAG Lokale Medienarbeit NRW e. V.
- Martinsclub Bremen e. V.
- Initiative Gutes Aufwachsen mit Medien
- Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung
- Bundeszentrale für politische Bildung
- Klicksafe
- GMK-Fachgruppen

Filmwettbewerb “ganz schön anders”: ganz-schoen-anders.org

↑Nach oben

Tagungsmoderation:

Ninia LaGrande (Freitag), Moderatorin, Autorin und Slam Poetin, Hannover

Prof Dr. Angela Tillmann (Samstag), Institut für Medienforschung und Medienpädagogik an der Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften an der TH Köln

Dr. Nadja Zaynel (Sonntag), Leiterin des PIKSL Labor, Düsseldorf

↑Nach oben

Referent*innen alphabetisch

Christopher Bechtold

Medienpädagoge und seit 2017 bei medien+bildung.com tätig; Arbeitsschwerpunkte: Durchführung von medienpädagogischen Arbeitsgemeinschaften an einer Mainzer Schule, aber auch Workshops und Seminare für Kinder, Jugendliche und Erwachsene im Bereich Making und Coding, aktive Videoarbeit, Gaming und verschiedene Anwendungsbereiche des Web 2.0.

Prof. Dr. Angelika Beranek

Professorin für Grundlagen der Sozialen Arbeit mit dem Schwerpunkt Medienbildung an der Fakultät für angewandte Sozialwissenschaften an der Hochschule München; Studium der Sozialpädagogik; Promotion zum Thema „Sicher in Communities – Cybermobbingprävention und Peer to Peer Ansätze“; Vorträge und Publikationen im Bereich Medienbildung, Medienpädagogik; Schwerpunkte: Games, Medienthik, Netzpolitik und Digitalisierung in der Sozialen Arbeit.

Susanne Böhmig

Leiterin barrierefrei kommunizieren & KON TE XIS; Technische Jugendfreizeit- und Bildungsgesellschaft (tjfbg) gGmbH, Berlin.

Dr. Claudia Bogedan

Seit 2015 Senatorin für Kinder und Bildung der Freien Hansestadt Bremen.

Jun. Prof. Dr. Ingo Bosse

Juniorprofessor für motorische-körperliche Entwicklung und (neue) Medien an der Technischen Universität Dortmund, Forschungscluster Technology for Inclusion and Participation; Forschungsschwerpunkte: Barrierefreiheit und Inklusion mit dem Schwerpunkt Medien/Technologien; dazu hat er zahlreiche nationale und internationale Publikationen verfasst und ist Program Board Member internationaler Tagungen und E-Inclusion Expert der Europäischen Union.

Prof. Dr. Andreas Breiter

Konrektor für Forschung, wissenschaftlichen Nachwuchs und Transfer der Universität Bremen; Professor für Angewandte Informatik und wissenschaftlicher Direktor des Instituts für Informationsmanagement Bremen.

Dr. Marion Brüggemann

Wissenschaftlerin am Institut für Informationsmanagement Bremen GmbH (ifib) und Mitglied des GMK-Vorstands; Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Evaluation und wissenschaftliche Begleitung von Projekten zur schulischen und außerschulischen Medienbildung, medienpädagogische Kompetenz in pädagogischen Berufen und frühe Medienbildung; weitere Themen sind Medienbildung im Lehramtsstudium sowie die Durchführung von medienpädagogischen Fortbildungsveranstaltungen und Lehrveranstaltungen, z. B. an der Universität Hamburg (Vertretungsprofessur WiSe 2017/18) sowie Lehraufträge der FAU Nürnberg Erlangen und der Uni-Bremen.

Prof. Dr. Andreas Büsch

Dipl.-Theologe, Dipl.-Pädagoge; seit WS 2000/01 Professor für Medienpädagogik und Kommunikationswissenschaft im Fachbereich Soziale Arbeit an der Katholischen Hochschule Mainz und seit 2012 Leiter der Clearingstelle Medienkompetenz der Deutschen Bischofskonferenz an der KH Mainz.

Ralph Caspers

Ralph Caspers ist ein wissbegieriger Zeitgenosse, der schon viel herumgekommen ist. Auch im deutschen Fernsehen hat er bereits einige „Strecken“ zurückgelegt, verschiedene Formate maßgebend mitgestaltet und moderiert. Zu den bekannteren Sendungen gehören „Die Sendung mit der Maus“ (wdrmaus.de),

„Wissen macht Ah!“ (wissenmachtah.de), „Quarks & Caspers“ (quarks.de), „Du bist kein Werwolf“ (du-bistkeinwerwolf.de) und „Frag doch mal die Maus“. Für seine Arbeit erhielt er zahlreiche Preise und Auszeichnungen, unter anderem den Prix Jeunesse International 2002, den Goldenen Spatz 2009, den Erich-Kästner-Fernsehpreis 2010, den Robert-Geisendörfer-Preis 2011, den Grimme-Preis 2012. Ralph Caspers studierte an der Kunsthochschule für Medien Köln und schloss das Studium 2002 ab. Er schrieb Sachbücher, nahm Hörbücher auf, machte zusammen mit Shary Reeves Musik, taucht in Spielfilmen auf und ist Botschafter der UN-Dekade Artenvielfalt, des Umweltzeichens Blauer Engel, des Deutschen Kinderhospizvereins und unterstützt zahlreiche andere gemeinnützige Vereine und Kinder- und Jugendprojekte. Er ist in Köln zuhause.

Hans-Uwe Daumann

Nach vielen Jahren im Aufbau Offener Kanäle in Rheinland-Pfalz und als Leiter des Offenen Kanals Ludwigshafen Wechsel 2007 zur gerade gegründeten LMK-Tochtergesellschaft medien+bildung.com; dort hat er das Haus der Medienbildung aufgebaut und in der Geschäftsführung Verantwortung für Öffentlichkeitsarbeit und Personal übernommen; aktuellen Schwerpunktthemen: digitale Medien in der frühkindlichen Bildung, Medienpädagogik und Migration, Medienpädagogik und politische Bildung.

Ass. Prof. Dr. Ricarda Drüeke

Assistenzprofessorin am Fachbereich Kommunikationswissenschaft der Universität Salzburg; Forschungsschwerpunkte: Gender Media Studies sowie Protestbewegungen und digitaler Aktivismus.

Joachim Dürner

Seit 11 Jahren Lehrer an einer Mannheimer Schule für lernbehinderte Kinder und Jugendliche; versucht als AV-Beauftragter sowie im Bereich des Netzwerkes, die Schüler*innen des Sonderpädagogischen Bildungs- und Beratungszentrums (Lernen) mit der moderneren Medienwirklichkeit vertraut zu machen.

Frank Egle

Dipl. Pädagoge., freelance media pedagogue; collaboration in the MEKIS project: development and design of materials for active and productive work with media in stationary facilities of child and youth welfare.

Dipl. Pädagoge., freischaffender Medienpädagoge; Mitarbeit im Projekt MEKIS: Entwicklung und Gestaltung von Materialien zur aktiven und produktiven Arbeit mit Medien in den stationären Einrichtungen der Kinder- und Jugendhilfe.

Sabine Eder

Geschäftsleitung und Bildungsreferentin beim Blickwechsel e. V. – Verein für Medien- und Kulturpädagogik und 1. Vorsitzende (in Doppelspitze mit Prof. Dr. Dorothee M. Meister) der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur; Arbeitsschwerpunkte: Vor-träge (Gutes Aufwachsen in digitalisierten Medienwelten, Medienbildung in Kita und Grundschule), Durchführung Fortbildungen für pädagogische Fachkräfte (Medienpädagogische Elternbildung, Medienpraxis in Kita und Grundschule, Jugendmedienschutz), Work-shops Schulklassen (Smarter Umgang in mobilen Medienwelten), Praxisworkshops (Tablet, Apps, Filmbildung, Digitales Kinderzimmer), Elternabende zu Medienthemen, Autorin von Fachartikeln sowie Fachbüchern und Arbeitsmaterialien für Kindergärten und Schulen.

Diana Elsner

Dipl.-Kulturpädagogin, Geschäftsführerin des Offenen Kanals Merseburg-Querfurt e. V., Lehrbeauftragte im Fachbereich Soziale Arbeit.Medien.Kultur der Hochschule Merseburg; Vorstandsmitglied des Bundesverbandes Bürgermedien (BVBM); Sprecherin der GMK-Fachgruppe Bürgermedien.

Jan Engelmann

Studierender der Sozialen Arbeit (B.A.) an der Hochschule Mannheim; examinierter Heilerziehungspfleger.

Silvia Ferreira Mendes

Studied Theater-, Film- und Medienwissenschaften at the Johann Wolfgang Goethe University in Frankfurt (M.A. in Film and Media Studies) and as an associate of Zaffiria she is above all responsible for international relations and european media education projects coordination; speaks four languages: English, German, Italian and Portuguese.

Studierte Theater-, Film- und Medienwissenschaften an der Johann Wolfgang Goethe-Universität in Frankfurt (M.A. in Film- und Medienwissenschaft) und ist als Mitarbeiterin von Zaffiria vor allem für internationale Beziehungen und die Koordination europäischer Projekte der Medienbildung verantwortlich; spricht vier Sprachen: Englisch, Deutsch, Italienisch und Portugiesisch.

Prof. Dr. Sonja Ganguin

Seit 2014 Professorin für Medienkompetenz- und Aneignungsforschung am Institut für Kommunikations- und Medienwissenschaft sowie Direktorin des Zentrums für Medien und Kommunikation (ZMK) an der Universität Leipzig; Arbeitsschwerpunkte: Medienkompetenz, Medienkritik, Mobile Medien, Digitale Spiele und empirische Medienforschung.

Dr. Ilka Goetz

Referentin für Medienbildung und Digitalisierung am Zentrum für Lehrerbildung und Bildungsforschung (ZeLB) der Universität Potsdam; aktuelle Arbeitsschwerpunkte: medienpädagogische Kompetenz und systematische Verankerung der Medienbildung in der Lehrerbildung; Sprecherin der GMK-Fachgruppe Schule.

Denise Gühnemann

Deutsche Philologie, Kunstgeschichte und Mittlere und Neuere Geschichte (M.A.); wissenschaftliche Mitarbeiterin beim Grimme Institut im Arbeitsschwerpunkt „Games und Gesellschaft“; ehemals TH Köln „Ethik und Games“; Fachreferentin für Kulturelle Bildung bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW; Next Level-Festivals for Games; Jurymitglied des Künstlerinnenpreis' NRW; ist stellvertretende Sprecherin der GMK-Fachgruppe Medien und Geschlechterverhältnisse; seit Anbeginn aktiv bei „Jugend hackt Köln“.

Katharina Heitmann

Wissenschaftliche Mitarbeiterin in dem Projekt *Tinder die Stadt – Software-bezogene Szenarien zur Überwindung der Krise mediatisierter Öffentlichkeit in Stadt und Umland* am Zentrum für Medien-, Kommunikations- und Informationsforschung; arbeitete nach dem Studium der Kulturwissenschaft, Germanistik und Kommunikations- und Medienwissenschaften bis 2017 bei der Bremischen Landesmedienanstalt als Referentin für Medienkompetenz und Öffentlichkeitsarbeit.

Wolfram Hilpert

Erstes und zweites Staatsexamen Lehramt für die Fächer Geschichte und Philosophie; Lehrer für Politik und Geschichte; Dozent in der politischen Erwachsenenbildung (Schwerpunkt: Medien); seit 2013 Referent im Fachbereich „Zielgruppenspezifische Angebote“ der bpb; neben Aufgaben im Tätigkeitsfeld „politische Bildung und Medien“ schwerpunktmäßig mit didaktischen Fragen der „inkluisiven politischen Bildung“ und der Erstellung inklusiver Bildungsmaterialien befasst.

Prof. Dr. Bernward Hoffmann

Professor für Medien- und Kulturpädagogik an der Fachhochschule Münster, Fachbereich Sozialwesen; Schwerpunkte der Lehre und Forschung: Zusammenhänge von Kultur- und Medienpädagogik, Praktische Medienarbeit, Medien und kommunikative und soziale Problemlagen, Inklusion, Lernen mit digitalen Medien.

Cornelia Holsten

Seit 2009 Direktorin der Bremischen Landesmedienanstalt und seit 2018 Vorsitzende der Direktorenkonferenz der Landesmedienanstalten (DLM); Lehraufträge für Mediennutzungs-trends und Medienrecht an den Hochschulen Bremen und Bremerhaven; nach dem Studium der Rechts- und Wirtschaftswissenschaften Rechtsanwältin und Richterin am Landgericht Bremen.

Jun. Prof. Dr. Anna-Maria Kamin

Juniorprofessorin für Erziehungswissenschaft mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik im Kontext schulischer Inklusion an der Universität Bielefeld; Forschungsschwerpunkte: Inklusive Medienbildung in der Schule und in der beruflichen Bildung, Medienerziehung in der Familie und Qualitative Methoden der empirischen Sozialforschung.

Dr. Christine Ketzner

Geschäftsführerin der LAG Lokale Medienarbeit NRW e. V.; Studium der Dipl.-Pädagogik und Theater-, Film- und Fernsehwissenschaft; Promotion zur Bedeutung technischer Kontroll- und Überwachungssysteme für Gesellschaft und Pädagogik; Mitglied der Medienkommission der Landesanstalt für Medien NRW.

Monika Knieper

Arbeitet seit 2014 im PIKSL Labor und gibt dort Kurse für Einsteiger im Umgang mit digitalen Medien; sie arbeitet außerdem in dem EU-Forschungsprojekt *Easy Reading* mit, welches das Ziel der kognitiven Barrierefreiheit im Internet verfolgt.

Jörg Kratzsch

Freiberuflicher Medienpädagoge; Studium der Kultur- und Medienwissenschaft; Jugendschutzsachverständiger der FSK; Themenschwerpunkte: Medien(-pädagogik) im Elementarbereich, Kinder- und Jugendmedienschutz, weltanschauliche Radikalisierung und rechte Hetze im Netz.

Prof. Dr. em. Herbert Kubicek

Pensionierter Professor für Angewandte Informatik an der Universität Bremen und Wissenschaftlicher Vorstand der Stiftung Digitale Chancen; arbeitet am Institut für Informationsmanagement Bremen (ifib) in mehreren Projekten zur digitalen Teilhabe älterer Menschen; Ko-Autor des Buchs „Nutzung und Nutzen des Internet im Alter.“

Anne Lachmuth

Theater- und Medienpädagogin, Autorin und Regisseurin von WDR-Hörspielen; hat mehrere Jahre als Lehrkraft an der Grundschule gearbeitet; als Schul- und Projektleiterin (Hörfunk) der Landesanstalt für Medien NRW trainiert sie mit Kindern Medienkompetenz; mit ihrem erfolgreichen Schulradioprojekt hat sie bereits zahlreiche Preise gewonnen, darunter den Dieter Baacke Preis 2014 und 2018.

Ninia LaGrande

Moderatorin, Autorin und Slam Poetin; moderiert eigene Fernseh- und Podcast-Formate; ist regelmäßiger Gast bei Kabarett- und Comedysendungen und schreibt Kolumnen und Texte für diverse Zeitungen und Online-Medien; erhielt 2016 die Auszeichnung „Kreativpionierin Niedersachsens“; wurde 2015 mit ihrer Lesebühne „Nachtbarden“ mit dem Kabarettpreis „Fohlen von Niedersachsen“ ausgezeichnet; ihr Erzählband „Und ganz, ganz viele Doofe!“ ist im Blaulicht-Verlag erschienen; auf dem GMK-Forum wirkt sie als Moderatorin und als Poetin mit; mehr Infos: ninalagrande.de; „Und ganz ganz viele doofe!“: [youtube.com/watch?v=-g4wOyBBwVY](https://www.youtube.com/watch?v=-g4wOyBBwVY).

Jürgen Lauffer

Graduate sociologist, systemic organisational and management consultant, editor; spokesman of the GMK International Section; until 2016 managing director of the Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK).

Dipl.-Soziologe, systemischer Organisations- und Unternehmensberater, Redakteur; Sprecher der GMK-Fachgruppe Global Media Literacy; bis 2016 Geschäftsführer der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK).

Monika Luginbühl

Lecturer in social and media education at the Höhere Fachschule für Sozialpädagogik, BFF Bern; M.A. Media and Education, FH Social Work; collaboration MEKiS – media skills in stationary child and youth welfare. Specialist seminars, lectures and workshops in the areas of active and inclusive media education.

Dozentin für Sozial- und Medienpädagogik an der Höheren Fachschule für Sozialpädagogik, BFF Bern; M.A. Medien und Bildung, FH Soziale Arbeit; Mitarbeit MEKiS – Medienkompetenzen in der stationären Kinder- und Jugendhilfe. Fachseminare, Referate und Workshops in den Bereichen aktive und inklusive Medienpädagogik.

Christoph Marx

Lehrer für Geschichte und Ethik/Philosophie am Gymnasium; als Medienpädagoge beim LandesfilmDienst Sachsen e. V.; Projektleitung u. a. von *Telling Stories/Geschichten erzählen* (Medienbildung für Menschen mit Behinderung), *Kompetente Medienkinder*, Kinder- und Jugendfilmfest Rabazz.

Lorenz Matzat

Journalist und Softwareunternehmer in Berlin; arbeitet im Bereich Datenjournalismus und ist Mitgründer der NGO AlgorithmWatch, die sich seit 2016 mit den Folgen automatisierter Entscheidungssysteme im gesellschaftlichen Kontext befasst.

Dorothee Meyer

Seit 2012 Lehrkraft für besondere Aufgaben am Institut für Sonderpädagogik der Leibniz Universität Hannover; Studium der Sonderpädagogik mit ersten und zweitem Staatsexamen; Promotionsprojekt zum Thema Gruppenprozesse in inklusiven Kleingruppen; Erstellung inklusiver Bildungsmaterialien in Kooperation mit der Bundeszentrale für politische Bildung.

Stephanie Meyerdierks

Sonderpädagogin, Förderschullehrerin an der Paul-Goldschmidt-Schule in Bremen, Beratungslehrerin im Mobilen Dienst.

Horst Pohlmann

Dipl.-Sozialpädagoge, MedienSpielPädagoge (M. A.); Fachbereichsleitung Medienpädagogik Akademie der Kulturellen Bildung, Remscheid; bis 2006 Fachstelle Medienpädagogik/Jugendmedienschutz des Amts für Kinder, Jugend und Familie der Stadt Köln; Januar 2007 bis Dezember 2015 Co-Leitung von *Spielraum – Institut zur Förderung von Medienkompetenz* am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der Technischen Hochschule Köln; Koordination des Weiterbildungsstudiengangs „Handlungsorientierte Medienpädagogik“ der Donau-Universität Krems und der Technischen Hochschule Köln in Kooperation mit der Akademie der Kulturellen Bildung; seit 2016 ehrenamtlicher Vorstand im ComputerProjekt Köln e. V.

Dirk Poerschke

MedienSpielPädagoge (M.A.); Medienpädagoge im LVR – Zentrum für Medien und Bildung in Düsseldorf; Schwerpunkte: Frühkindliche Mediennutzung, ComputerSpielPädagogik, Jugendmedienschutz; Sprecher der GMK-Fachgruppe Games; Vorstandsmitglied Fachstelle für Jugendkultur-NRW/Spieleratgeber-NRW; Gremiumsmitglied beim Gütesiegel Games „pädagogisch wertvoll“ des Bundesverband des Spielwaren-Einzelhandels e. V. (BVS); Medienreferent für die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM); Kuratoriumsmitglied des Fonds Soziokultur des Bundes.

Dr. Ida Pöttinger

Dipl.-Pädagogin; until November 2015 chairwoman of the GMK and until 2014 lecturer at the Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg; was involved in several international projects; spokeswoman of the GMK Global Media Literacy Section; co-founder of the International Association for Media Education (IAME).

Dipl.-Pädagogin; bis November 2015 Vorsitzende der GMK und bis 2014 Referentin an der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg; war an mehreren internationalen Projekten beteiligt; ist Sprecherin der GMK-Fachgruppe Global Media Literacy; ist Mitbegründerin der International Association for Media Education (IAME).

Moritz Prien

Sonderpädagoge, Förderschullehrer an der Paul-Goldschmidt-Schule in Bremen, Beratungslehrer im Mobilen Dienst, Referent der Gesellschaft für Unterstützte Kommunikation.

Isabell Rausch-Jarolimek

Seit April 2018 Referentin im Referat „Jugendschutzgesetz, Kinder und Jugendmedienschutz, Aufwachen digital“ im Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend; zuvor in der Koordinierungsstelle Kinderrechte als Referentin Medien tätig; weitere Stationen ihrer beruflichen Laufbahn: Arbeit für die Kommission für Jugendmedienschutz in der Geschäftsstelle der Medienanstalten, die Geschäftsführung des fragFINN e. V. und die Arbeit für die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter.

Adrian Roeske

Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Informationsmanagement Bremen (ifib) und dort unter anderem im Projekt *Tinder die Stadt* tätig; nach dem B.A.-Studium Soziale Arbeit an der EvH RWL Bochum hat er seinen M.A. an der ASH Berlin absolviert; Schwerpunkte: Mediatisierung, Digitalisierung und Datafizierung Sozialer Arbeit sowie mediatisierter Öffentlichkeit und Arbeitswelten; sein Promotivvorhaben bewegt sich im Themenkomplex Daten und Soziale Arbeit.

Dr. Wolfgang Schill

Tätig im Berliner Projektbüro der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur; Arbeitsschwerpunkte: Integrative Medienbildung in der Schule und Entwicklung von Materialien für die medienpädagogische Praxis; Ehrenmitglied der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur.

Ronja Schlemme

Freie Medienpädagogin und Lehrkraft für Kommunikations- und Medienwissenschaften (Fachoberschule Leipzig), Studien der Medien- und Kommunikationswissenschaften und Psychologie (B.A.) und Kommunikations- und Medienwissenschaften mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik (M.A.); Forschungsstudie zur Mediennutzung blinder Menschen (Masterarbeit); internationale Filmwerkstattleitungen; Projektevaluation; ehrenamtliche Assistenz für Menschen mit Behinderungen.

Dr. Jan-René Schluchter

Pädagogische Hochschule Ludwigsburg, Institut für Erziehungswissenschaft, Abt. Medienpädagogik; Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Medienbildung und Inklusion, Medienbildung mit Menschen mit Behinderung, Aktive Medienarbeit, Filmbildung.

Judyta Smykowski

Referentin bei Leidmedien.de und freiberufliche Journalistin.

Sabrina Spiegler

Trainee Script/Continuity bei UFA Serial Drama (Produktion: „Gute Zeiten, schlechte Zeiten“); Studium der Medienwissenschaft an der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF (Master) sowie der Theaterwissenschaft, Film- und Medienwissenschaft sowie Psychoanalyse an der Universität Wien (Bachelor); redaktionelle Arbeit, Lektorate, Dramaturgie- und Regie-Hospitanzen in Film und Theater, Projektorganisation.

Walter Staufer

Seit 2013 Referent bei der Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn; Fachbereich zielgruppenspezifische Angebote: Entwicklung neuer medienpädagogischer Angebote, Big Data und Bildung für die digitalisierte Gesellschaft, Politische Bildung (Europa, Arabische Welt), Inklusion und Angebote in einfacher Sprache.

Prof. Dr. Olivier Steiner

Prof. Dr., Professor at the Hochschule für Soziale Arbeit FHNW (University of Applied Sciences for Social Work); main areas of work and research: life situations and lifestyles of children and adolescents, digitization (in) of child and youth welfare services, media pedagogy, media education.

Prof. Dr., Professor an der Hochschule für Soziale Arbeit FHNW; Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: Lebenslagen und Lebensweisen von Kindern und Jugendlichen, Digitalisierung (in) der Kinder- und Jugendhilfe, Medienpädagogik, Medienbildung.

Prof Dr. Angela Tillmann

Professorin für Kultur- und Medienpädagogik am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik an der Fakultät für Angewandte Sozialwissenschaften an der TH Köln, Leiterin des Forschungsschwerpunkts „Medienwelten“ und Instituts „Spielraum“; Arbeitsschwerpunkte: Kinder- und Jugendmedienforschung, Mediensozialisationsforschung, Medienkompetenzförderung, Medien und Geschlecht, Bildungspotentiale Digitaler Spielewelten.

Tom Van Hoey

Is a respected educator at Konekt vzw, with over 15 years of experience in training people with disabilities and their professional support network; his background as a disability expert and social cultural studies enabled him to gather expertise in some of the more challenging topics in the field; has a long history of organizing education on sexuality and relationships; with the rise of computing and the increasing need of digital skills, he rose to the occasion and started the first Belgian project on media literacy skills for and with people with disabilities.

Pädagoge bei Konekt vzw, mit über 15 Jahren Erfahrung in der Ausbildung von Menschen mit Behinderungen und ihrem professionellen Unterstützungsnetzwerk; sein Hintergrund als Behindertenexperte und das Studium von Kulturwissenschaften ermöglichten es ihm, Fachwissen über einige der anspruchsvollsten Themen auf diesem Gebiet zu sammeln; mit der Einführung des Computers und dem zunehmenden Bedarf an digitalen Fähigkeiten stellte er sich der Situation und startete das erste belgische Projekt über Medienkompetenz für und mit Menschen mit Behinderungen.

Fleur Vogel

Geschäftsführende Bildungsreferentin der Landesarbeitsgemeinschaft Kunst und Medien NRW e. V.; Studium der Germanistik und Philosophie; Arbeitsschwerpunkte: Konzepterstellung, Projektkoordination und -leitung, Beratung von Jugendeinrichtungen zu kulturellen Bildungsangeboten, Öffentlichkeitsarbeit.

Bianca Weigert

Ehrenamtliche Tätigkeit als Punkschriftlehrerin; geburtsblind; angestellt beim sächsischen Blinden- und Sehbehindertenverband als Mitarbeiterin im Tonstudio.

Michaela Weiß-Janssen

Freie Medienpädagogin kinderimnetz.info; Teamerin beim Blickwechsel e. V.; Honorarreferentin für die Verbraucherzentrale e. V. RLP und den Landesbeauftragten für den Datenschutz und die Informationsfreiheit RLP; praktische Medienprojekte mit Kindern und Jugendlichen.

André Weßel

TH Köln; Sozialpädagoge mit dem Schwerpunkt Inklusion bei miteinander leben e. V.; Masterabschlüsse in Medienwissenschaft, Politikwissenschaft, Pädagogik und Management in der Sozialen Arbeit; in unterschiedlichen Feldern und Funktionen seit ca. 15 Jahren im Hochschulbereich und seit ca. 20 Jahren in der Sozialen Arbeit tätig.

Gisela Witt

Künstlerin und Kunst- und Medienpädagogin; Web: giselawitt.de.

Dr. Nadja Zaynel

Leitet das PIKSL Labor in Düsseldorf seit 2017 und ist seit 2014 Fachgruppensprecherin der Fachgruppe Inklusive Medienbildung; seit 2017 im Vorstand der Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e. V.; vorher Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kommunikationswissenschaft in Münster; Promotion zum Thema „Internetnutzung von Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit Down-Syndrom“.

Claudia Ziegenfuß

M.A. Medien- und Kommunikationswissenschaften, Erziehungswissenschaften; seit 2012 Projektleiterin von doxs! – *Ein Kino für Alle!/Wir zeigen es Allen!*; Projektkoordinatorin bei *cinema en curs – filmen macht schule*; arbeitet zudem als freie Filmvermittlerin, Referentin und Autorin im Schnittfeld von Festival, Kino und Schule.

[↑ Nach oben](#)

Dieter Baacke Preisverleihung 2018

17. November 2018 im Übersee-Museum in Bremen

GMK und Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend



Alle Preisträger*innen 2018 (Foto: ©Kirstin Grunert)

Infos unter: dieter-baacke-preis.de

Moderation:

Ralph Caspers, GMK-Kuratoriumsmitglied, Fernsehmoderator, Autor

[↑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 sechs 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
- f. Sonderpreis: Thema wird im Frühjahr 2019 ausgeschrieben

Bewerbungsschluss ist der **31. Juli** des laufenden Jahres.

Bewerbungen können online, postalisch oder per Mail eingereicht werden.

Weitere Informationen und Anmeldung: dieter-baacke-preis.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](#)



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 GMK-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.

[↑ 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: 90,00 €**
- **Studierende, Arbeitslose, Auszubildende und Geringverdienende (auf Antrag mit Beleg): 40,00 €**
- **Institutionen und juristische Personen: ab 250,00 €**
- **Fördermitglieder: ab 600,00 €**

Wer sich jetzt für eine Mitgliedschaft entscheidet, zahlt erst ab 2019 den Beitrag.

Informationen und Anmeldung unter [gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)

Im November 2018 erschienen:

Futurelab Medienpädagogik

Qualitätsentwicklung – Professionalisierung – Standards

Schriften zur Medienpädagogik 54

Thomas Knaus/Dorothee Meister/Kristin Narr (Hrsg.)

München: kopaed, 264 Seiten



Bestellung im kopaed-Verlag

Online: <https://kopaed.de/kopaedshop/?pid=1161>

Telefon: 089/688 900 98

E-Mail: info@kopaed.de

18,00 EUR

ISBN 978-3-86736-554-3

Inhalt

Was ist drin, wenn Medienpädagogik draufsteht? Mit dieser Frage und weiteren Fragen zur Profession der Medienpädagogik, Möglichkeiten der Qualitätsentwicklung sowie dem Nachdenken über Standards zur Orientierung und Reflexion in der medienpädagogischen Praxis und Forschung befasst sich der 54. Band der Schriftenreihe zur Medienpädagogik.

In Anbetracht der aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen, die wir mit Digitalisierung und Mediatisierung umschreiben, drängt sich die Frage auf, welche Bedeutung diese Entwicklungen für die Medienpädagogik als praktisches Handlungsfeld und als wissenschaftliche Disziplin haben. Zumal wir doch jeden Tag aufs Neue erfahren, wie sich Mediatisierung und Digitalisierung auf Individuen und Gesellschaften auswirken. Welchen Herausforderungen müssen sich die Akteur*innen in Praxis und Wissenschaft stellen? Wie können wir Zukunft kreativ gestalten? Welche Erwartungen bestehen seitens der Gesellschaft gegenüber der Medienpädagogik, der medienpädagogischen Praxis und der medienpädagogischen Forschung? Welche Verantwortlichkeiten und „Zuständigkeiten“ ergeben sich für die Medienpädagogik innerhalb einer „digital-vernetzten“ Gesellschaft?

Die mitwirkenden Autor*innen werfen in ihren Beiträgen differenzierte Blicke auf die benannten Fragen sowie weitere mit ihnen verbundene Aspekte. Bei den versammelten Texten handelt es sich sowohl um konzeptionelle Beiträge als auch solche, die im Sinne einer Außensicht als Reflexionsbasis gedacht sind und deshalb innerhalb der Disziplin sowohl wissenschaftliche als auch medienpraktische Aspekte einbringen.

Der vorliegende Band gibt nicht nur eine Bestandsaufnahme darüber, „was drin ist, wenn Medienpädagogik draufsteht“ und stellt mit dem weiteren Nachdenken über Profession und Disziplin, Qualitätsentwicklung und Qualifizierungswege einige Orientierung gebende Standards auf den Prüfstand, sondern versammelt auch ganz konkrete Anregungen und Impulse zu den Fragestellungen und Themen, die noch bearbeitet werden sollten, um der Medienpädagogik auch in einer „digital vernetzten“ Welt die gesellschaftliche Bedeutung zu verleihen, die ihr gebührt.

[↑ Nach oben](#)

Impressum

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: gmk-net.de

Kreativ und kritisch mit Medien leben

GMK – Fachverband für Medienpädagogik und Medienbildung

Redaktion:

Tanja Kalwar

Renate Röllecke

[↑ Nach oben](#)