



Pressemitteilung

Erfurt, 19. November 2021

## **Die Dieter Baacke Preisträger 2021 – Herausragende Medienpädagogik Bundesfamilienministerium und Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) zeichnen Projekte aus. Mit Sonderpreis „Love & Hate – Interaktionsrisiken kreativ aufgreifen“**

Von wegen Social Distancing – die ausgezeichneten Projekte 2021 zeigen viele Wege, wie Kinder und Jugendliche online gemeinsam kreativ sein können. Sie experimentierten dabei mit Methoden und Formaten, die auch für die Digitalisierung und medienpädagogische Inspiration weiterer Bildungsbereiche wegweisend sind. Auch im zweiten Jahr der Pandemie – im zweiten Jahr der reduzierten, zurückgeschraubten, kontaktbeschränkten Jugendkultur- und Jugendmedienarbeit – gab es wieder über hundert Bewerbungen. Die eingereichten Projekte, die weit hinausgehen über das ebenso sinnvolle wie einfache Transferieren von Präsenz-Angeboten in Online-Formate, geben Kindern und Jugendlichen eine Stimme, bestärken sie in Teilhabe, bearbeiten Risiken der digitalen Kommunikation spielerisch und phantasievoll und eröffnen vor allem viel Raum für Ideen und Kreativität.

Im ambitionierten, von Jugendlichen entwickelten Theaterstück *Harte Arbeit* aus Berlin können sonst eher als Zuschauende beteiligte Jugendliche auf der Online-Plattform gather.town direkt in verschiedenen Rollen mitwirken. In Halle an der Saale wurde das partizipative Projekt der Kinderstadt zum Thema Umwelt und Nachhaltigkeit um eine Kinderredaktion und um digitale Stadtplanung ergänzt. In Freiburg hat ein medienpädagogisches Netzwerk in 23 Online-Workshops Kindern den Austausch und die fantasievolle und fröhliche Zusammenarbeit ermöglicht und dazu noch Fachkräfte und Eltern gebildet. In Nürnberg wurde der zunächst von Erwachsenen für Kinder entwickelte Videokanal einer Einrichtung nach und nach von Kindern übernommen und selbst gestaltet, weit über den Lockdown hinaus. Weitere Projekte, *Vorbilder.Lab* aus Hamburg und die LGBTQ\* Webserie *Kuntergrau* aus Köln, widmen sich medienpädagogisch den Sichtweisen und dem Empowerment von durch Ausgrenzung oder Rassismus betroffenen Gruppen.

„Love & Hate – Interaktionsrisiken kreativ aufgreifen“ – das Thema des diesjährigen Sonderpreises zeigt herausragende Methoden, wie zu Themen wie Cybermobbing, Hate, Fake News und riskanten Ebenen des digitalen Beziehungshandelns fantasievoll und vielfältig medienpädagogisch agiert werden kann. Das Videoprojekt *Unter Druck* aus Bergisch Gladbach greift – weitgehend kontaktlos produziert – die kulturell-kommunikativen Muster und Plattformen von Jugendlichen auf und unterfüttert diese mit einer dramatischen Romeo & Julia-Thematik. Das von Jugendlichen selbst gestaltete digitale Escape Game *Who am I* aus Osterkappeln nimmt uns mit auf eine spannende digitale Schnitzeljagd rund um die Risiken der digitalen Kommunikation. Wie weitere ausgezeichnete Projekte verweist es mit dem ludischen Ansatz direkt auf das Thema „Lasst uns Spielen!“ der diesjährigen medienpädagogischen [Jahrestagung Forum Kommunikationskultur](#) der [GMK](#) und der [bpb](#).

Für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend begrüßte Referatsleiter Stefan Haddick, der über Video zugeschaltet war, die in Präsenz und online Teilnehmenden. Dr. Marion Brüggemann, GMK-Vorsitzende (2019 bis 2021), betonte in ihrer Begrüßung: „Medienpädagogik zeigt sich weiterhin experimentierfreudig, sie erweist sich als eine lebendige, kreative und absolut notwendige Ergänzung zur insgesamt immer noch eher schleppend verlaufenden Digitalisierung der Bildungsbereiche.“

Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) und das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend verleihen seit 2001 gemeinsam die bundesweite Auszeichnung für herausragende medienpädagogische Arbeit. Der Dieter Baacke Preis präsentiert Beispiele und Methoden, wie aktuell, vielseitig, digital oder auch gut vernetzt Medienbildung heute sein kann. Herausragende Medienprojekte mit Kindern und Jugendlichen stehen im Mittelpunkt des mit 12.000 € ausgezeichneten Preises. Diese und weitere Informationen und Videos finden Sie auf der Webseite [www.dieter-baacke-preis.de](http://www.dieter-baacke-preis.de).

# Die Dieter Baacke Preisträger 2021 – Die Preisträger\*innen nach Kategorien:

## Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“ (geteilt, je 1000 €)

### Salzbrunner TV

#### *Stadt Nürnberg – Haus für Kinder Salzbrunner Straße*

Kinder übernehmen den Videokanal der pädagogischen Einrichtung: Sie kreieren Kurzfilme, Musikclips, Erklärvideos und Quizshows. *Salzbrunner TV* begann zunächst als von Fachkräften für Kinder gestaltetes Angebot während des Lockdowns. Inzwischen gestalten die Kinder selbst die Moderation, bestimmen über Themen und Formate, sind vor und hinter der Kamera aktiv. Der gelungene partizipative Ansatz, die hohe Kontinuität und Reichweite sowie die große inhaltliche Variation des Senders machen das Beteiligungsprojekt zu einem wertvollen medienpädagogischen Modell, auch nach der Zeit der Kontaktbeschränkungen. Weitere Infos: [dieter-baacke-preis.de/salzbrunner-tv/](https://dieter-baacke-preis.de/salzbrunner-tv/)

### Kinderstadt 2020 – Halle an der Saale

#### *Kinderstadt Halle e.V. (Teilbereiche Kinderrat und Kinderstadt Magazin, Minetest-Workshops)*

Kinderrat goes Kinderredaktion. Das sonst fünfwöchige Vor-Ort-Planspiel der Stadt Halle-Saale hat sich vor dem Hintergrund der Kontaktbeschränkungen in seinem 10. Jubiläumsjahr digital neu orientiert und medienpädagogisch aufgestellt. Eine Kinderredaktion erstellte fünf Magazine mit Ergebnissen aus unterschiedlichen Workshops zum Thema „Umwelt und Nachhaltigkeit“. Die Kinder waren aktiv an der Planung, Umsetzung und Gestaltung der Beiträge durch Moderationen, Ideenplanung, Filmen und Schnitt beteiligt. Darüber hinaus erstellten sie im Spiel *Minetest* ihre ideale umweltfreundliche und nachhaltige Kinderstadt. Die medienpädagogischen Erfahrungen, die neuen Formen der Teilhabe, die Nutzung der Tools sollen das Projekt auch in Zukunft als Ergänzung zum Präsenzangebot weiter begleiten. Weitere Infos: [dieter-baacke-preis.de/kinderstadt-2020/](https://dieter-baacke-preis.de/kinderstadt-2020/)

---

## Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“ (2000 €)

### HARTE ARBEIT – Der frühe Vogel kommt ins Schloss – Ein interaktives performatives Spiel

#### *GRIPS Werke e.V., Berlin*

Arbeit kann ganz schön hart sein, das verdeutlicht diese herausragende Kombination aus Theaterstück, Game und digitaler Kommunikationsplattform. Pädagogisch begleitet befassten sich die Jugendlichen mit den Themen Arbeit, Konsum, Geld und Glück und erstellten eine wegweisende hybride Theaterproduktion, in der sie die virtuelle Meeting-Plattform *gather.town* einbanden. Zuschauende werden bei diesem Stück online zu Akteur\*innen, indem sie sich über die von den Jugendlichen gestaltete Welt bewegen und mit ihnen zeitgleich per Video sprechen. So werden sie selbst Teil der klug durchdachten gesellschaftskritischen Interpretation der modernen Arbeitswelt. Weitere Infos: [dieter-baacke-preis.de/harte-arbeit/](https://dieter-baacke-preis.de/harte-arbeit/)

---

## Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“ (2000 €)

### Vorbilder.Lab

#### *Future of Ghana Germany e.V., Hamburg*

Empowerment und mediale Teilhabe von Black People of Colour (BPOC) stehen im Mittelpunkt dieses Projektes. Ziel ist, Barrieren innerhalb der Medienwelt zu überwinden. Angeleitet von Schwarzen Fachkräften eigneten sich BPOC-Jugendliche in acht Workshops Kenntnisse in Medientheorie und Medienproduktion an und setzten sich unter anderem mit Film, Podcast, Design, sozialen Medien, Journalismus und Fake News auseinander. Eigene Erfahrungen und kritische Reflexionen der Jugendlichen werden in den Produktionen sichtbar. Weitere Infos: [dieter-baacke-preis.de/vorbilder-lab/](https://dieter-baacke-preis.de/vorbilder-lab/)

---

## **Kategorie D „Inklusive und intersektionale Projekte“ (2000 € und eine „Besondere Anerkennung“)**

**anyway-Filmteam: KUNTERGRAU (Webserie)**

**anyway e.V. Köln**

Fünf junge Menschen, die sich durch die Irrungen und Wirrungen von Coming-out, Liebe, Freundschaft und Community bewegen und alle ganz individuell mit ihrem Queersein umgehen. Ihre Geschichte erzählt die Webserie KUNTERGRAU, die von Jugendlichen aus dem LGBTQ\*-Jugendzentrum *anyway* in Köln ins Leben gerufen wurde. Unter medienpädagogischer Betreuung plant und produziert das jugendliche Filmteam die herausragend umgesetzte, bewegende und vielbeachtete Web-Serie selbst, schreibt die Storylines und Drehbücher, kümmert sich um des Castings und Crowdfundings, koordiniert Drehtage und Technik und betreut den Social Media-Auftritt. Weitere Infos: [dieter-baacke-preis.de/anyway-filmteam-kuntergrau/](https://dieter-baacke-preis.de/anyway-filmteam-kuntergrau/)

### **Besondere Anerkennung in dieser Kategorie für das Projekt:**

**Gaming ohne Grenzen**

**Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW, Köln**

Wie kann man es schaffen, Games für alle grenzenlos spielbar zu machen? Und wie barrierefrei sind aktuelle Titel bereits? Mit diesen Fragen beschäftigt sich das Projekt *Gaming ohne Grenzen*. Dabei treffen sich wöchentlich Jugendliche mit und ohne Behinderung in Spielertestgruppen. Sie beurteilen und bewerten die Barrierefreiheit von Games. Medienpädagogisch unterstützt erarbeiteten die Beteiligten Möglichkeiten und Strategien für ein Spielerlebnis, an dem alle gleichermaßen teilhaben können. Die Ergebnisse sind auf der Webseite der Fachstelle abrufbar. Die Jury zeichnet das Projekt mit einer Besonderen Anerkennung im Kontext inklusive Projekte aus. Weitere Infos: [dieter-baacke-preis.de/gaming-ohne-grenzen/](https://dieter-baacke-preis.de/gaming-ohne-grenzen/)

---

## **Kategorie E „Netzwerkprojekte“ (2000 €)**

**Online- Mediacamp für Kids**

**Kommunikation & Medien e.V., Freiburg i.Br.**

Wozu wegducken in der Corona-Zeit, wenn es so viele großartige Methoden und Tools gibt, um Kinder und Jugendliche kreativ und kommunikativ mitzunehmen und zu begeistern? Etwas gemeinsam gestalten, zusammen spielen und mit anderen Kindern zusammen sein, das ist alles andere als Social Distancing. Aber eben online. Im Netzwerk des *Online-Mediacamp für Kids* gab es 23 Videokonferenz-Workshops, in denen Stop-Motion-Filme, Foto-Challenges, Hörspiele und verschiedene Scratch-Programmierungen entstanden und verschiedene Themen behandelt wurden. Innerhalb des medienpädagogischen Netzwerks von Vereinen, Schulen, Eltern, Radio und Referent\*innen fanden außerdem Fortbildungen für Fachkräfte und Elternarbeit statt. Vor, während und sicher auch nach den Präsenz-Beschränkungen ein beispielgebendes Netzwerk. Weitere Infos: [dieter-baacke-preis.de/online-mediencamp-fuer-kids/](https://dieter-baacke-preis.de/online-mediencamp-fuer-kids/)

---

## **Kategorie F | Sonderpreis „Love & Hate – Interaktionsrisiken kreativ aufgreifen“ (geteilt, je 1000 €)**

**Who am I – Gestaltung eines digitalen Social Media-Krimis**

**Jugendpflege Ostercappeln, Kinder- und Jugendtreff JiM**

Ein von Jugendlichen selbst gestaltetes digitales Escape Game, das dazu einlädt, riskanten Netz-Phänomenen wie Cybermobbing, Hate Speech und Fake News multimedial und spielerisch zu begegnen. Um die digitale Schnitzeljagd zu entwickeln und zu gestalten, eigneten sich die Jugendlichen, medienpädagogisch begleitet, vielfältige Tools an und widmeten sich digitalem Storytelling. Der Social Media-Krimi führt die Spielenden in Form von Rätseln, Puzzlen und multimedialen Story-Elementen über unterschiedliche digitale Plattformen und erzählt eine mitreißende, interaktive und medienkritische Geschichte. Ein Padlet stellt zusätzlich weiterführende Informationen bereit. Weitere Infos: [dieter-baacke-preis.de/who-am-i/](https://dieter-baacke-preis.de/who-am-i/)

## Filmprojekt „Unter Druck“

**Krea-Jugendclub / Kreativitätsschule Bergisch Gladbach e.V.**

Weitgehend kontaktlos umgesetzt: Angelehnt an Shakespeares *Romeo und Julia* behandelt das Filmprojekt die sozialen Dynamiken der aktuellen sozialen Medien. Ursprünglich als Musik- und Tanz-Theaterproduktion in Präsenz geplant, wurde das Projekt schließlich kontaktlos umgesetzt und der aktuellen pandemischen Situation angepasst. Das Agieren auf Online-Plattformen und in Chats wird bewusst für das Storytelling eingesetzt und mit künstlerischen Elementen wie Tanz und Musik kombiniert. So erzielen die jugendlichen Akteur\*innen eine ausdrucksstarke und zeitgemäße Interpretation einer zeitlosen Geschichte. Das multimediale Projekt verdeutlicht und reflektiert dabei zwischenmenschliche Konflikte im digitalen Umfeld. Weitere Infos: [dieter-baacke-preis.de/unter-druck/](http://dieter-baacke-preis.de/unter-druck/)

### **Dieter Baacke Preis – Die bundesweite Auszeichnung für Medienpädagogische Projekte:**

Der Dieter Baacke Preis richtet sich an Projekte außerschulischer Träger (z.B. Jugendzentren, Kindergärten, Träger der Jugendhilfe oder Familienbildung, Medienzentren und Medieninitiativen) und Kooperationsprojekte zwischen schulischen und außerschulischen Trägern. Die Projekte sollten im Vorjahr entstanden sein oder im laufenden Jahr bis zur Bewerbungsfrist beendet sein. Bewerben können sich Institutionen, Initiativen oder Einzelpersonen mit innovativen, originellen oder mutigen Projekten zur Förderung einer pädagogisch orientierten Medienkompetenz. Bewerbungsschluss ist der 31. Juli des laufenden Jahres.

**Ausführliche Informationen und Bewerbung:** [www.dieter-baacke-preis.de](http://www.dieter-baacke-preis.de)

**Dieter Baacke** (1934-1999) war Professor für Pädagogik an der Universität Bielefeld. Von 1984 bis 1999 war er Vorsitzender der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK). Sein pädagogisch begründeter Begriff der Medienkompetenz inspiriert dauerhaft Wissenschaft, Praxis und Politik.

Weitere Informationen unter [www.dieter-baacke-preis.de](http://www.dieter-baacke-preis.de) oder [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de)

Kontakt: GMK-Geschäftsstelle, Obernstr. 24a, 33602 Bielefeld, Tel.: 0521.67788, Fax: 0521.67727, E-Mail: [gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de)

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

Im Rahmen von:

