

## Zwischen Kunst und Künstlichkeit Transformation durch kulturelle und politische Medienbildung gestalten

15. bis 17. November in Rostock |  
40 Jahre GMK



### Einblicke ins Forum Kommunikationskultur 2024

#### Inhaltsverzeichnis

[Einleitung](#)

[Grußworte](#)

[Vorträge und Diskussionen](#)

- [Impuls 1: Prof. Dr. Benjamin Jörissen](#)
- [Aktion „Spielerisch KI erkunden“: Let us entertAI n u](#)
- [Impuls 2: Prof. Dr. Georg Trogemann](#)
- [Podiumsdiskussion 40 Jahre Bürgermedien: Gestaltung und Herausforderungen von Transformationen](#)
- [Pecha-Kucha-Vorträge](#)
- [Impuls 3: Dr. Stefanie Nickel und Daniel Autenrieth](#)

[Barcamp „Künstliche Intelligenz“: Eine Zwischenbilanz zu KI und Medienbildung](#)

[Workshops](#)

[Weitere Ergebnisse der Tagung auf der Webseite](#)

[Kernergebnisse des 41. Forum Kommunikationskultur](#)

## Einleitung

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Menschen zusammen in den Diskurs und Austausch bringen, Künstliche Intelligenz (KI) vielschichtig und auch experimentierfreudig reflektieren, Medienbildung immer wieder neu gestalten: Zu ihrem 40-jährigen Jubiläum stellt sich die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) der zentralen, immer wieder aktuell zu betrachtenden Frage: Wie können kulturelle und politische Medienbildung den Weg für eine gerechtere, nachhaltigere und partizipativere Gesellschaft ebnen?

Die bundesweit größte medienpädagogische Fachtagung bezieht Wissenschaftler\*innen und Praktiker\*innen ein, die sich in Workshops, Vorträgen und Diskussionen mit drängenden Fragen unserer Zeit

auseinandersetzen: Wie kann Medienbildung Menschen dazu befähigen, algorithmenbasierte Plattformen und Netzwerke kritisch zu hinterfragen? Wie gestalten wir demokratische Teilhabe in einer zunehmend digitalen Welt? Und wie können Bildungsangebote alle Generationen erreichen, um Transformationen mitzugestalten – von der frühkindlichen Bildung über schulische und außerschulische Medienarbeit bis hin zur Erwachsenenbildung?

Zentral ist der Umgang mit KI, oder treffender formuliert: algorithmenbasierten Entscheidungssystemen. Dabei geht es nicht nur um technische Kompetenzen, sondern auch darum, ethische und gesellschaftliche Dimensionen mitzudenken: Kann KI Barrieren abbauen, Bildung zugänglicher machen und zur demokratischen Mitbestimmung beitragen? Oder droht sie, bestehende Ungleichheiten zu verstärken? Wie ist die Haltung von Expert\*innen in der Medienpädagogik dazu? Um all diese und weitere Fragen drehten sich auf dem 41. Forum Kommunikationskultur in Rostock die Vorträge, Workshops und Gespräche der Teilnehmenden, Referent\*innen und Veranstalter\*innen.

## Grußworte

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Zunächst kamen Förder\*innen und Unterstützer\*innen des Forums, die Gastgeberin sowie die Vorsitzenden der GMK zu Wort. Zu Beginn zählte **Susanne Bowen**, Staatssekretärin im Ministerium für Wissenschaft, Kultur, Bundes- und Europaangelegenheiten Mecklenburg-Vorpommern, einige Beispiele dafür auf, wo KI bereits genutzt wird – in Medizin, Navigation, Politik, Verwaltung. Daneben verwies sie auf offene Fragen zum Umgang mit KI etwa in den Bereichen Urheberrecht oder auch Ethik und warb für ein Grundlagenpapier der UNESCO zum letztgenannten Themenkomplex.

**Prof. Dr. Elisabeth Prommer**, in über sechshundert Jahren die erste Rektorin der Universität Rostock, erklärte, wichtig sei vor allem die Bildung der Menschen, die sich für die Auswahl der Daten verantwortlich zeichnen, mit denen eine KI trainiert wird. Dies sei eine sehr verantwortungsvolle Aufgabe auch im Hinblick darauf, dass bestehende Ungerechtigkeiten nicht fortgeschrieben werden. Die Frage, ob KI Kunst könne, verneinte sie deutlich, denn diese könne nur aus der Vergangenheit lernen und kopieren, ohne dabei zu interpretieren oder über eine zugrundeliegende Intention, einen Ausdruck oder ein inneres Bedürfnis zu verfügen.

Auch Bundesfamilienministerin **Lisa Paus** steuerte ein [Grußwort](#) bei. Sie gratulierte der GMK zum 40-jährigen Jubiläum, würdigte ihre Verdienste und bedankte sich für die medienpädagogische Arbeit an allen Bildungsorten entlang der Bildungskette. Ministerin Paus hob insbesondere die Verlässlichkeit der GMK als Partnerin des Bundesjugendministeriums beim gemeinsamen Verfolgen des Ziels hervor, allen Kindern und Jugendlichen ein gutes Aufwachsen mit Medien zu ermöglichen.

Von der Bundeszentrale für politische Bildung war **Andreas Pankratz** in Rostock vor Ort. Er stellte die These auf, dass KI im Bildungsbereich zwar generell als bedeutsames Thema erkannt worden sei, unterm Strich aber noch viel zu zaghaft angegangen werde, und nahm dabei auch seine eigene Institution nicht aus. Vor allem bei der Übersetzung der zahlreichen komplexen und vielschichtigen Facetten von KI für die unterschiedlichen Zielgruppen hapere es noch, so Pankratz. Dabei sei es auch gar nicht so einfach, einen klaren Fokus zu finden, weil sich das Thema KI auf so viele verschiedene Ebenen von Gesellschaft und Politik ausdifferenziere.

Begrüßt wurden alle Anwesenden schließlich noch von den beiden GMK-Vorsitzenden **Rüdiger Fries und Prof. Dr. Eik-Henning Tappe**. Letzterer erklärte, wie er die Rolle von KI in der Hochschullehre und Prüfungen einschätzt und sie auch bereits einsetzt – ein heiß diskutiertes Thema. Rüdiger Fries nannte

als besondere Aufgabe politischer Medienbildung, die gängigen Narrative zu hinterfragen, etwa wer welche Geschichten über KI erzählt und damit welche Interessen verfolgt. Dabei sind auch die Themen Macht, Zugänge, Wissen und der Umgang mit gesellschaftlichen Missständen im Kontext von KI besonders zu beachten. Bei der Frage, inwieweit sich die GMK zum Thema KI positioniere, verwies Fries darauf, dass dies schon an verschiedenen Stellen geschehe, dass sich etwa eine eigene Fachgruppe gegründet habe, ein Positionspapier entstehe und vielfältige weitere Aktionen geplant seien. Als weiteren Höhepunkt der Begrüßungen erläuterten die Vorsitzenden ein von Vorstandsmitglied **Nadine Berlenbach** gestaltetes [fantastisches graphisches Bild](#), das die Reise durch die Medienwelten der vergangenen vierzig Jahre seit Gründung der GMK anschaulich illustriert.

Das Forum Kommunikationskultur ist nicht nur ein Ort der Reflexion und Diskussion, sondern auch der praktischen Erprobung und der Vernetzung der Medienpädagogik. Es zeigt, wie ästhetisch-kreative Ansätze und politische Medienbildung zusammengedacht werden können, um mediale Selbstbestimmung zu fördern und den gesellschaftlichen Wandel aktiv mitzugestalten. In einer Zeit, in der die Zukunft von Demokratie, Umwelt und sozialem Zusammenhalt gefährdet erscheint, wird hier deutlich: Medienbildung ist keine Kür, sondern eine unbedingte Notwendigkeit.

Insgesamt bleibt die Botschaft des Forums klar: Transformation gelingt nur, wenn wir politische, kulturelle und technologische Medienbildung vereinen – und alle Menschen daran teilhaben lassen.

Im Rahmenprogramm standen Begegnungen, Austausch und Würdigungen im Mittelpunkt: Während am Freitagabend herausragende medienpädagogische Projekte mit dem [Dieter-Baacke Preis 2024](#) ausgezeichnet wurden, feierten die Teilnehmenden am Samstagabend das 40. Jubiläum der GMK und das der Bürgermedien.

## Vorträge und Diskussionen

Die einzelnen Impulse und weitere Formate im Plenum boten einen facettenreichen Einblick und multiperspektivische Zugänge zum Thema der Tagung.

### Impuls 1: Prof. Dr. Benjamin Jörissen

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

→ Präsentation als [PDF](#)

Mit seinem Vortrag „**Künstliche Intelligenz und die Politiken maschineller Wahrnehmung: Ästhetische Medienbildung als kritische Intervention**“ führte **Prof. Dr. Benjamin Jörissen** die Teilnehmenden durch die vielschichtige Welt der Künstlichen Intelligenz (KI) und deren Bedeutung in der Medienbildung. Jörissen plädierte dafür, KI nicht nur als Technologie, sondern gleichermaßen als wahrnehmungspolitischen Denkprozess zu begreifen, der sowohl die Perspektiven auf unsere Lebens- und Alltagswelten als auch unser Realitätsempfinden beeinflusst. Im Zuge dessen stellte er vier ästhetisch-politische Modelle vor, die unterschiedliche Strategien und Perspektiven im Umgang mit KI beleuchten.

#### Die technophile Utopie

Dieses Modell zelebriert KI als potenziell neutrales Werkzeug zur Befreiung von hegemonialen Strukturen sowie als machtvollere kultur- und kontextsensible Dialogpartnerin und ästhetische Akteurin, de-

ren man sich bedienen kann. Inspiriert von Konzepten wie George E. Lewis' generativer Software „Voyager“, die experimentellen Jazz erzeugt, oder der hier durch Charles Tonderai Mudede repräsentierten AfriCOBRA-Bewegung wird KI hier als Mittel zur dekolonialen Emanzipation verstanden. Sie könnte, so die Vision, das größtmögliche Wohl für die größtmögliche Anzahl an Menschen schaffen, indem sie als radikaler Gleichmacher wirkt, der frei von Vorurteilen und Hierarchien agiert. Diese romantisierte Vorstellung sieht in KI das Potenzial, soziale und historische Prägungen zu überwinden.

### **Distanzierte Kritik des Extraktionalismus**

Eine kontrastierende Sichtweise betont die Schattenseiten von KI als Fortsetzung von Überwachung im Kapitalismus. Ihr gilt es mit kritischer Analyse und politischer Regulierung zu begegnen, auch indem tradierte Werte und Ästhetiken als Elemente politischer (Gegen-)Strategien etabliert werden. Der Begriff „Extraktionalismus“ fasst die Ausbeutung planetarer Ressourcen, die neokoloniale Nutzung menschlicher Arbeitskraft und die Aneignung kultureller Wissensbestände durch KI-Systeme zusammen. Kate Crawfords „Atlas of AI“ oder Şerif Wongs Arbeiten wie „The Origins of Clouds“ decken diese Mechanismen auf. Wong kritisierte etwa Systeme wie DALL-E, die Kunstwerke ohne angemessene Attribution „zusammenwürfeln“, wodurch die Beziehungen zwischen Menschen und Kunstwerken beschädigt und Urheberrechte womöglich umgangen werden. Diese kritische Perspektive fordert zielgerichtetes politisches Handeln und zudem die Anerkennung der immensen Menge an Ressourcen ein, die KI verbraucht.

### **Künstlerische Erforschung und ästhetische Aneignung**

KI bietet auch Möglichkeiten, ihre eigenen Funktionsweisen und Auswirkungen durch kreative Experimente zu erforschen und zu hinterfragen. Künstlerinnen wie Holly Herndon und Hito Steyerl nutzen KI als Medium, um Wahrnehmungsweisen und ihre Formung zu analysieren und KI ästhetisch-künstlerisch zu explorieren, um etwas über ihre Grenzen und Reichweiten, impliziten Politiken und Komplizenschaften herausfinden zu können. Herndons Projekt „Holly+“ ermöglicht es Nutzer\*innen, eigene Texte in Lieder mit der Stimme der Künstlerin zu verwandeln. Steyerls Arbeiten wie „Power Plants“ thematisieren gesellschaftliche Ungleichheiten, während ihre Keynote „Mean Images“ (2023) aufzeigt, dass KI im Wesentlichen Wahrscheinlichkeiten wiedergibt und diese in Ähnlichkeiten übersetzt sowie gesellschaftliche Normen in repräsentative Mittelwerte umformt. Diese künstlerischen Zugänge machen die nicht-menschlichen Kategorien und Beschränkungen von KI sichtbar.

### **KI als transformative Praxis**

Wiederum einen dekolonialen Ausgangspunkt bietet das vierte Modell, das KI unter Rückgriff auf gegenhegemoniale Aneignungsstrategien als transformative Praxis begreift. Suzanne Kite und Mikaela Jade plädieren für eine KI, die diversitätssensibel gestaltet wird und indigene Wissenssysteme integriert. Kite betont, dass KI jenseits extraktionalistischer Logiken funktionieren sollte. Sie lenkt den Blick auf Lakhota-Ontologien und deren Potenziale für eine Weiterentwicklung kulturell verankerter Normen und Praktiken zur Entwicklung ethischer human-nonhumaner Beziehungen mit und zu KI. Jades Arbeiten beschäftigen sich u.a. mit einer indigenen australischen Kultur, die Menschen und Mineralien als koexistierende Wesen betrachtet und nicht kategorial unterscheidet. Somit wird Intelligenz als etwas verstanden, das nicht nur Menschen zu eigen sein kann, und KI demzufolge nicht als künstlich angesehen, sondern als kuratorisches Medium, das im Gegensatz zu unseren westlichen Ansätzen in völlig anderer Form trainiert wird.

### **Medienbildung mit KI: Chancen und Herausforderungen**

Angesichts der vielfältigen auch dekolonialen Perspektiven auf KI stellte Jörissen fest, dass es eine Kernaufgabe der westlichen Wissenschaft sei, „einfach mal die Klappe zu halten“ und zuzuhören, um

Raum für alternative Wissenssysteme und Praktiken zu schaffen. Er kommt zu dem Schluss, dass KI ggf. „emanzipative Potenziale entfalten [kann], wenn/falls sie 1) jenseits extraktionalistischer Logiken erstellt wird und operiert, 2) ihre Grenzen und Potenziale explorativ erkundet und präzise bekannt sind und 3) sie partizipativ zu einem kuratorischen (Ko-)Akteur entwickelt wird.“ Daran anschließend hob Jörissen die Rolle der ästhetischen Medienbildung hervor. Auch diese müsse kritisch, explorativ und partizipativ sein, um KI sinnvoll in Bildung und Kunst einzubinden. Das laufende Projekt „AI4ArtsEd“ soll zeigen, wie KI als Werkzeug in pädagogischen Kontexten erst zu entwickeln und später zu nutzen ist, ohne Künstler\*innen zu ersetzen. Auf diese Weise könnte KI dazu beitragen, transformative gesellschaftliche Prozesse anzustoßen.

Mit seinen vier Modellen präsentierte Jörissen ein komplexes Bild von KI, das zwischen Utopie und Kritik oszilliert. Seine zentrale Botschaft: KI ist kein neutrales Werkzeug, sondern ein ästhetisch-politisches Medium, das unser Verständnis von Wahrnehmung und Bildung fundamental verändern kann.

## **Aktion „Spielerisch KI erkunden“: Let us entertain u**

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Als Intermezzo folgte eine von der neu gegründeten GMK-Fachgruppe KI gestaltete Spiel-Aktion: **Zeitreise ins Jahr 2098 mit KI Torben.**

Im Rahmen einer spielerischen KI-Erkundung wird eine freiwillige Teilnehmerin, von der KI „Torben“ (Sprachassistent) auf eine Zeitreise ins Jahr 2098 mitgenommen. Ziel ist es, gemeinsam eine von KI generierte Zukunft zu erleben und zu reflektieren. Die Aktion begann mit einer interaktiven Begrüßung durch die Fachgruppe, unterstützt von KI-generierten Grußbotschaften in verschiedenen Sprachen.

Zunächst wurden gemeinsam mit dem Publikum hypothetische Zukunftsszenarien erkundet: Was essen die Menschen 2098? (Algen, Schaben, Quallen und Pizza – schlug das Publikum vor.) Was sieht man auf den Straßen? (Roboter mit Giraffen, faule Menschen.) Was ist anders? (Keine Autos, extreme Wärme.) Was ist wertvoll? (Liebe, Wasser, Medienpädagogik.)

Danach trat die freiwillige Teilnehmerin in den Vordergrund: Verkleidet für ihre Reise, interagierte sie mit der Welt der Zukunft. Szenen zeigten futuristische Parks, außergewöhnliche Pflanzen und Roboter, während KI Torben Fragen zur Nachhaltigkeit wiederholte. Die immersive, actiongeladene Reise diente als Denkanstoß, wie KI unsere Zukunft prägen könnte.

## **Impuls 2: Prof. Dr. Georg Trogemann**

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

→ Präsentation als [PDF](#)

**Georg Trogemann**, Professor für experimentelle Informatik, eröffnete in seinem Vortrag „**Kunst und KI: Strategien des ästhetischen Experimentierens**“ einen tiefgehenden Diskurs über die Rolle und Grenzen Künstlicher Intelligenz in der Kunst. Dabei beleuchtete er sowohl die technologischen als auch die gesellschaftlichen Herausforderungen dieser dynamischen Entwicklung und gab so spannende Anregungen auch für die kulturelle Bildung und die Medienpädagogik.

## **Algorithmen als Black Box: KI als unpassender Begriff**

Zunächst wies Trogemann auf die immense Komplexität und Intransparenz der KI hin: Datenbanken sind oft nicht zugänglich, ihre Dimensionen sprengen das menschliche Fassungsvermögen, und die Algorithmen bleiben für viele eine Black Box. Diese Black Boxes bergen die Gefahr der Anthropomorphisierung – sie erscheinen intelligent, doch tatsächlich handelt es sich um reine Mustererkennungs- und Generierungssysteme, denen wir von außen Bedeutung zuschreiben. Er kritisierte den Begriff „Künstliche Intelligenz“ selbst, da dieser oft mehr Erwartungen schüre, als die Technologie tatsächlich leisten könne. KI existiere nicht unabhängig, sondern als Werkzeug, dessen Energieverbrauch und Abhängigkeiten von globalen Systemen kritisch zu reflektieren seien.

## **Mustererkennungs- und Generierungssysteme in der Kunst**

Im Kunstkontext präsentierte Trogemann drei Systeme: die Kreativwirtschaft, die freie Kunst und den Kunstmarkt. Besonders in der Kreativwirtschaft führe KI zu disruptiven Umwälzungen, während auf dem Kunstmarkt Roboter wie „Ai-Da“ zunehmend als Künstler inszeniert werden. Doch die eigentliche Herausforderung liege in der Frage, wie wir ein reflektiertes Verhältnis zu diesen Technologien entwickeln können. Die Gefahr, KI lediglich als Klischee-Verstärker zu nutzen, sei groß. Dies zeigte Trogemann am Beispiel einer Arbeit des Studenten Ting-Chun Liu zur Vermittlung von Ästhetik und Realität in Reisebildern und insbesondere Strandmotiven in sozialen Medien: Diese werden von KI als perfekte „Postkartenmotive“ dargestellt, weit entfernt von der Realität.

Besonderen Eindruck hinterließen Beispiele zu Strategien des ästhetischen Experimentierens, wie Paul Trillos Musikvideo mit traumähnlichen Kamerafahrten oder Nicolas Gouraults Arbeiten über die Ästhetik von KI-generierten Verkehrsaufnahmen. Solche Werke zeigen, wie künstlerische Arbeiten mit den halluzinatorischen Aspekten von KI das kollektive Un(ter)bewusste adressieren und gleichermaßen die kollektive Vorstellungskraft erweitern können.

Anschließend zeigte Trogemann weitere Arbeiten von Studierenden. In einem Projekt ließen sie verschiedene Sprachmodelle den Embedded-Politics-Test machen, um herauszufinden, wo diese sich zwischen den klassischen Kategorien links, rechts, autoritär und libertär positionieren und so einen ggf. vorhandenen, aus dem Internet geerbten Bias aufzudecken. Vergleichsweise voraussetzungsreich ist es, KI-Systeme als eigenes künstlerisches Experimentierfeld zu betrachten und einzusetzen, wie Trogemann an zwei Beispielen von Leon-Etienne Kühr zu Variational Autoencoders sowie rückgekoppelten Stable diffusion pipelines verdeutlicht. Weil es für solche Experimente weitreichende informatische Kenntnisse braucht, seien in diesem Bereich bislang eher wenige Künstler\*innen unterwegs, so Trogemann.

## **Experimentieren in Kunst und Bildung**

Trogemann plädierte dafür, KI als instabiles Experimentierfeld zu begreifen und dabei die Grenzen der eigenen Programmierkenntnisse zu überschreiten. Wichtig sei, in Bildungszusammenhängen nicht nur technisches Wissen, sondern Handlungsfähigkeit und auch Kritikfähigkeit zu fördern – eine notwendige Voraussetzung, um die kulturelle und ästhetische Bedeutung der KI-Technologie erfassen, aufgreifen und kreativ ausgestalten zu können.

## Podiumsdiskussion 40 Jahre Bürgermedien:

### Gestaltung und Herausforderungen von Transformationen

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

→ Kurzipuls von Stefan Förster als [PDF](#)

→ Kurzipuls von Diana Elsner als [PDF](#)

→ Kurzipuls von Jun. Prof. Dr. Andreas Spengler als [PDF](#)

Die GMK feierte ihr 40-jähriges Bestehen gemeinsam mit dem **Bundesverband Bürgermedien (BVBM)**, der beim Forum mit einem Workshop und einer Podiumsdiskussion mitwirkte. Hierbei bot das Panel „**40 Jahre Bürgermedien: Gestaltung und Herausforderungen von Transformationen**“ spannende Einblicke in die Geschichte, Gegenwart und Zukunft einer wichtigen demokratischen Einrichtung. Moderiert und mit Impulsen von Stefan Förster, Jun.-Prof. Dr. Andreas Spengler und Diana Elsner angereichert, wurden Bürgermedien als zentrale Plattform für Meinungsvielfalt, Medienkompetenz und Partizipation diskutiert.

#### **Blick zurück: Bürgermedien als Vielfaltsgarant**

**Stefan Förster** zeichnete ein lebendiges Bild der Entwicklung der Bürgermedien: Von den ersten Mitmach-Radios wie „Hallo Ü-Wagen“ über die Gründung der Offenen Kanäle in Ludwigshafen (1984) und Dortmund (1985) bis hin zur Etablierung als Raum für kulturelle und mediale Vielfalt. Bürgermedien ermöglichen seit Jahrzehnten Menschen aller Hintergründe – von Senior\*innen bis hin zu Migrant\*innen – ihre Stimmen einzubringen und so gesellschaftliche Prozesse aktiv mitzugestalten.

#### **Die Gegenwart: Herausforderungen in der digitalen Transformation**

**Diana Elsner** hob die Rolle der Bürgermedien als integratives und inklusives Medium hervor. Trotz ihrer Bedeutung kämpfen viele Stationen mit finanziellen Hürden. Elsner forderte eine nachhaltige Finanzierung und betonte, dass die aktuelle Mittelvergabe – nur 1,89 Prozent der Rundfunkbeiträge – dringend aufgestockt werden müsse.

**Jun.-Prof. Dr. Andreas Spengler** ergänzte, dass Bürgermedien nicht nur technische Fertigkeiten und Medienkompetenz vermitteln, sondern Räume schaffen, in denen Demokratie erfahrbar wird. Es gilt, besonders junge Menschen stärker anzusprechen und einzubeziehen, um die Potenziale von Bürgermedien besser auszuschöpfen.

#### **Der Blick nach vorne: Bürgermedien als Zukunftslabor**

Die Diskussion zeigte, dass Bürgermedien weit mehr sind als ein Relikt vergangener Zeiten. Sie sind Orte der Innovation, der Bildung und der Demokratie. Ob als „Labore“ für Fehlerkultur, wie Dennis Kranz hervorhob, oder als Mittel gegen Bildungsungerechtigkeit, wie Spengler betonte: Bürgermedien bleiben relevant, wenn sie sich mit den medienkulturellen und technologischen Veränderungen weiterentwickeln. Elsner formulierte das Ziel: alle Menschen mitzunehmen und durch Integration sowie Inklusion gesellschaftlichen Zusammenhalt zu fördern.

Das Fazit der Diskussion lautete: Bürgermedien sind nicht nur ein Garant für Meinungsvielfalt, sondern ein entscheidender Faktor für demokratische und medienpädagogische Prozesse – jetzt und in Zukunft.

## Pecha-Kucha-Vorträge

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

→ Präsentation von Patricia Gläfcke und Conny Crumbach als [PDF](#)

→ Präsentation von Selma Brand als [PDF](#)

### Kreativ-kritisch mit KI: Chancen und Herausforderungen für die Medienpädagogik

Welche Kompetenzen müssen Kinder und Jugendliche erlangen, um souverän mit KI-Technologien umzugehen? Dieser Frage gingen **Patricia Gläfcke** und **Conny Crumbach** vom jfc Medienzentrum Köln in ihrem Pecha-Kucha-Vortrag nach. Dabei stand die kreative und kritische Auseinandersetzung mit KI im Mittelpunkt. Sie berichteten von ihrem Projekt „We Track KI“, das Einblicke in die Nutzung von KI in Krankenhäusern, Kreativstudios und Unternehmen bietet. In Bildungszusammenhängen bleiben klassische Kulturtechniken wie Schreiben und Lesen essenziell, während KI als Werkzeug schrittweise integriert wird. In der medienpädagogischen Zusammenarbeit mit Kindern und Jugendlichen sind kritische Reflexion und experimentelle Methoden unerlässlich. KI müsse sozial und nachhaltig gestaltet werden, betonten die Vortragenden. Ihr Fazit: Für die Medienpädagogik gilt es, Räume für Kreativität und Wandel zu schaffen – für souveräne und selbstwirksame Subjekte.

### Mit Kunst und Haltung gegen die Krisen der Zeit

**Selma Brand** widmete ihren Vortrag den Potenzialen von Medienbildung in Krisenzeiten. Sie forderte mehr Freiräume für junge Menschen, um durch Kunst und Medien mehr Selbstwirksamkeit zu erleben. Medienheld\*innen seien heute Influencer\*innen, doch die Haltung dahinter müsse stimmen. Projekte, wie jene zu Persönlichkeitsrechten in Wohneinrichtungen für marginalisierte Menschengruppen, zeigten, wie wichtig passgenaue und barrierearme Angebote seien. Brands Appell: Kreativität verdient einen festen Platz in der Medienpädagogik. Fehler dürfen gemacht werden – sie sind Teil der Entwicklung. Mit Humor bezeichnete sie Medienpädagog\*innen als „Avengers“, die sich den Herausforderungen der Zeit stellen: mutig, innovativ und bereit für Veränderung.

## Impuls 3: Dr. Stefanie Nickel und Daniel Autenrieth

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

*Wie wollen wir heute und morgen leben – und wie gestalten wir aktiv diese Zukunft?* Diese Frage stand im Mittelpunkt des Impulses von **Dr. Stefanie Nickel** und **Daniel Autenrieth**. In ihrem Vortrag stellten sie ein methodisch-didaktisches Modell vor, das ausgehend von einer Welt, die durch die Kultur der Digitalität geprägt ist, politisch-kulturelle Medienbildung in den Kontext von Transformationsprozessen einordnet. Ihr Ansatz betonte die Chancen und Herausforderungen einer digitalisierten Welt, in der KI zunehmend das Leben, Arbeiten und Bilden prägt.

### Von Scheinpartizipation zu Mitsprache und Mitgestaltung

Das vorgestellte Modell verbindet Partizipation, Reflexion sowie Kreativität und leistet eine Visualisierung partizipativer Bildungsprozesse. Es zeigt eine komplexe und strukturierende Perspektive auf Bildungs- und Erfahrungskontexte und ermöglicht eine ganzheitliche, interdisziplinäre Betrachtung. Basierend auf Anthony Giddens' Strukturierungstheorie sowie Roger Harts Stufenmodell der Partizipation erläuterte Nickel, wie eine Kultur der Digitalität zu einer Kultur der Partizipation entwickelt werden kann, um Lernende von Scheinpartizipation zu echter Mitsprache und Mitgestaltung zu befähigen. Da-



bei nehmen sowohl die Wechselwirkungen zwischen Subjekten und Strukturen in der Trias der Bildungslandschaft aus Schule, Hochschule und außerschulischen Lernorten als auch Konzepte wie Resonanz, divergentes Denken, Kollaboration, Kommunikation und Kreativität eine zentrale Rolle ein. Resonanz, divergentes Denken und kollaborative Lernräume bilden die Basis, um Selbstwirksamkeit zu fördern und Bildung als dialogischen Prozess zu verstehen, der in Lern- und Erfahrungsräumen stattfindet, die ein aktives, kritisches und selbstbestimmtes Lernen ermöglichen.

### **Kompetenzen für Bildungssubjekte – KI als Werkzeug der Handlungsmacht von Menschen**

Das Modell hilft zum einen, Bildung in einer digital geprägten Welt besser zu verstehen und zu gestalten. Daneben dient es auch als Orientierungspunkt dafür, KI-Systeme im Bildungsbereich zu entwickeln und zu nutzen, wobei ein besonderes Augenmerk auf Partizipation, Reflexivität und der aktiven Rolle des Subjekts liegt. KI-Systeme, so die Referent\*innen, bieten enormes Potenzial – sofern Bildungssubjekte einen Zugang besitzen und die notwendigen Kompetenzen erwerben, um sie als „Superkraft“ sinnvoll und kritisch nutzen und sich so auch neue Formen von Lernen und Kreativität erschließen zu können. Ohne dies drohen eine Verfestigung bestehender Macht- und Herrschaftsstrukturen sowie eine Vertiefung der digitalen Kluft, mit Brynjolfsson gesprochen: „KI wird dich nicht ersetzen, sondern die Menschen, die KI nutzen.“ Der Ansatz lautet, KI nicht als Ersatz menschlicher Handlungsmacht zu sehen, sondern als Werkzeug, das neue Möglichkeiten eröffnet, sofern es den spezifischen Bedürfnissen angepasst wird. Hier müssen bei der Entwicklung von KI-Systemen auch bildungstheoretische und medienpädagogische Erkenntnisse einfließen.

### **Vielfältige Transformationen einbeziehen – Partizipation und Reflexion**

Nickel und Autenrieth verwiesen auf den (Sozial-)Konstruktivismus als Grundlage und bildungstheoretisches Fundament ihres Modells, das einen Schwerpunkt auf soziale Prozesse, Alltagshandeln sowie institutionelle Beziehungen zwischen Subjekt und Struktur legt. Bildungsprozesse müssen Transformationen von Selbst- und Weltverhältnissen einbeziehen und dabei stets soziale, politische und kulturelle Perspektiven berücksichtigen. Gleichmaßen geht es jedoch auch darum, im Kontext von KI-Systemen Prozesse innerhalb von Subjekten zu berücksichtigen – etwa, wie sie sich selbst organisieren, welche Rückkopplungen es gibt und wie Resonanzen funktionieren. Die Vision der Referent\*innen: Da aktuelle KI-Systeme nicht per se für den Einsatz in Bildungskontexten geeignet sind, gilt es, Systeme zu schaffen, die sowohl Partizipation als auch Reflexion fördern, damit unseren domänenspezifischen Bedürfnissen besser entsprechen und den Herausforderungen einer von KI geprägten Gesellschaft gerecht werden. Entwickler\*innen sind dabei dazu angehalten, Pädagog\*innen und als Zielgruppe von Bildungsprozessen auch junge Menschen in die Entwicklungsprozesse miteinzubeziehen.

Abschließend luden Nickel und Autenrieth zur Diskussion darüber ein, wie Menschen und KI nicht in Konkurrenz, sondern in inspirierender Ergänzung zusammenwirken können. Ihr Appell: Bildungsprozesse so gestalten, dass sie alle einbinden und zu einer gerechteren, partizipativ gestalteten Zukunft beitragen.

## **Barcamp „Künstliche Intelligenz“: Eine Zwischenbilanz zu KI und Medienbildung**

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

→ Zusammenfassung als [PDF](#)

→ Etherpad unter <https://yopad.eu/p/gmk24-1>

Am Sonntag bot ein Barcamp spontane Möglichkeiten der Partizipation und des interaktiven Weiterentwickelns und Diskutierens des Tagungsthemas. Die hier verlinkte Zusammenfassung gibt die Notizen der Etherpads der jeweiligen Sessions wieder.

Die derzeit verfügbaren – i.d.R. kommerziellen – KI-Modelle/Large Language Modelle – wurden überwiegend aus einem generellen, aus der jeweiligen Forschung oder dem jeweiligen Einsatzszenario beabsichtigten Interesse entwickelt. Eine Entwicklung gezielt für den Bildungsbereich oder den pädagogischen Einsatz steht noch am Anfang. Die Datengrundlage und die Einsatzszenarien bei Lernenden mit unterschiedlichen Kompetenzen und Beeinträchtigungen sind daher in der Passform oft ungenau. Dennoch ist die medienpädagogische Relevanz sehr hoch, da die private Nutzung bei Kindern, Jugendlichen und außerschulisch Lernenden bereits weit fortgeschritten ist. Hier tut sich u.a. die Gefahr einer sozialen Spaltung aufgrund von ungleichen Zugängen zu den z.T. mit Kosten verbundenen Systemen auf. Die offenen Fragen und Herausforderungen für die Medienpädagogik liegen u.a. darin herauszuarbeiten, wie die institutionellen Akteure entlang der Bildungskette (Ministerien, Bildungsträger, Aufsichtsbehörden etc.) auf die Implementierung der Kompetenzvermittlung einwirken wollen und können sowie gleichzeitig die kommerziellen Interessen der Anbieter abfedern. Hier wären ein intensiver Austausch sowie – wo möglich – die Betonung und Ermöglichung einer Einflussnahme medienpädagogischer Sichtweisen und Handlungsansätze wichtig. (Friedhelm Lorig)

## Workshops

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Die dreizehn Workshops des Forum Kommunikationskultur griffen in zwei Slots eine ganze Bandbreite aktueller Themen auf: von Fake-News-Planspielen über Virtual-Reality-Partizipation bis hin zu Klanggeschichten mit ChatGPT. In interaktiven Formaten wie dem „Democracy Gym“ wurden demokratische Themen und Prozesse an verschiedenen Trainingsstationen mit digitalen Tools und analogen Methoden erlebbar gemacht, während weitere Workshops die Verschiebung von Geschlechterbildern und Körperrepräsentationen im postdigitalen Zeitalter oder auch die Nutzung von KI für die Bildung Erwachsener beleuchteten.

## Workshop-Berichte und Materialien

### ***Berichte Stand 05.12.2024***

- ➔ Weitere Berichte und Materialien werden sukzessive hinzugefügt, nicht alle Angebote (z.B. explorative und spielorientierte Workshops) werden in dieser Form dokumentiert werden können.

## WS 02 Akademie der Künstlichkeit – Vom kindgerechten Umgang mit einer transformierenden (Um-)Welt

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

→ Fotos des Workshops: [https://drive.google.com/drive/folders/1sUhBiOnv0ZGAQKm76JdrPCtqq2HJDzdg?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1sUhBiOnv0ZGAQKm76JdrPCtqq2HJDzdg?usp=drive_link)

GMK-Fachgruppe Kita



Der diesjährige Workshop der Fachgruppe Kita trug den Titel „Akademie der Künstlichkeit – Vom kindgerechten Umgang mit einer sich transformierenden (Um-)Welt“. Die Teilnehmer\*innen (mit einem medienpädagogischen Arbeits- / Forschungsschwerpunkt) wurden gebeten, sich mit den, in ihren Vorstellungen, aktuellen Werten von Kindern, Eltern, Fachkräften sowie ihren eigenen Wertvorstellungen auseinanderzusetzen und der Frage nachzugehen, ob sich

bestehende Werte evtl. durch voranschreitende technologische Entwicklungen verändern. Anschließend wurde der von uns produzierte [Film „Enquete-Kommission zur Entwicklung digitaler Begleiter“](#) präsentiert. Dieser zeigt ein Streitgespräch verschiedener Professionen (Ethik, Pädagogik, Social Media, Wirtschaft, Wissenschaft, Anonymous, Technik, Psychologie) über die Frage, ob Kinder ihren Alltag dauerhaft mit einem digitalen Begleiter (der Erziehungs- und Bildungsaufgaben übernehmen und somit Eltern entlasten würde) verbringen sollten. In der anschließenden Diskussion mit den Workshopteilnehmer\*innen zeigten sich Herausforderungen und die Notwendigkeit der Verbesserung von Medienkompetenz in verschiedenen Bereichen (z.B. Chancengleichheit, technischer Fortschritt, digitale Kompetenzen von Eltern und Fachkräften). Gemeinsam entwickelten wir Ideen und Ansätze, wie es Medienpädagog\*innen gelingen kann, in der Transformation Handlungsnotwendigkeiten zu erkennen und handlungsfähig zu bleiben. Alle Ergebnisse sowie die Methode (Film und Zusatzmaterial) sind frei verfügbar und können zur Bearbeitung einer Vielzahl von Themen genutzt werden. Weitere Informationen: <https://www.gmk-net.de/ueber-die-gmk/lf-fachgruppe/fachgruppe-kita/>

## Workshop 03: Wenn nichts wahr ist, ist alles erlaubt –

### Populismus und Medienpädagogik

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

→ Präsentation von Thomas Sparrow als [PDF](#)

→ Präsentation von Štefan Balog als [PDF](#)

GMK-Fachgruppe Global Media Literacy / Kooperationspartner: klicksafe

## WS 04 „Geschlechterkonstruktionen in postdigitalen Lebenswelten – selbstoptimiert und künstlich?!“

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

→ Präsentation von Natalie Sontopski als [PDF](#)

→ Ergebnisse World Café als [PDF](#)

GMK-Fachgruppe Medien und Geschlechterverhältnisse

Der Workshop „Geschlechterkonstruktionen in postdigitalen Lebenswelten – selbstoptimiert und künstlich?!“ beschäftigte sich mit Körperbildern und Schönheitsidealen auf Social-Media-Plattformen und ihren technischen Dimensionen im Hinblick auf Algorithmen und Künstliche Intelligenz. Ein Impuls der Medienforscherin Natalie Sontopski mit dem Titel „ALGORITHMEN & CO. ALS SPIEGEL UNSERER POSTDIGITALEN LEBENSWELTEN“ führte ins Thema ein und zeigte problematische Aspekte von Algorithmen und KI im Hinblick auf Diversität. Die Referentin veranschaulichte, dass Algorithmen und Generative KI nicht eigene Vorurteile entwickeln, sondern menschlichen Bias aus den Datensets reproduzieren, mit denen sie trainiert werden.

Im Anschluss an den Impuls arbeiteten die Workshopteilnehmenden an drei World-Café-Tischen zu folgenden Fragestellungen:

### **TISCH 1: Wie wollen wir mit Algorithmen umgehen? Wie Face Filter und KI-Influencer Schönheitsideale in Kindern und Jugendlichen beeinflussen.**

An Tisch 1 wurden die Möglichkeiten, wie eine medienpädagogische Praxis angesichts KI und Algorithmen aussehen kann, diskutiert und dazu zwei mögliche Ansätze erarbeitet. In einem ersten Ansatz soll es vor allem darum gehen, den bisherigen Datensets Alternativen entgegenzusetzen, um Diversität zu fördern. Das würde bedeuten, dass z.B. in Datensets, mit denen Machine Learning Modelle auf Gesichtserkennung trainiert werden, viel mehr Fotos von Menschen verschiedener Hautfarbe, verschiedenen Geschlechts und Alters enthalten sind. Ein zweiter Ansatz dagegen würde daraufsetzen, bestehende Technologie kritisch in die eigene Praxis einzubinden, um die dahinter liegenden Stereotype und Vorurteile mit Kindern und Jugendlichen zu reflektieren und so ein Bewusstsein für einen emanzipierten und achtsamen Umgang mit KI-Technologie zu fördern.

### **TISCH 2: Wie wollen wir mit KI & Algorithmen arbeiten? Austausch von eigenen Erfahrungen aus der Praxis.**

An Tisch 2 berichteten die Teilnehmenden über ihre Eindrücke zur Haltung der Kinder und Jugendlichen gegenüber KI-Technologie: In der pädagogischen Praxis wird deutlich, dass junge Menschen zuerst vor allem positive Aspekte wahrnehmen. Personalisierte Werbung, die eigene Filter-Bubble, der eigene Algorithmus werden als vorteilhaft angesehen. In der persönlichen Bewertung bzgl. der Vor- und Nachteile von KI zeichnen sich mitunter unterschiedliche Bildungshintergründe ab. Ein kritisches Bewusstsein z.B. in Bezug auf Datenauswertung in sozialen Medien und einem trainierbaren Algorithmus scheint sich eher bei höherem formalem Bildungsgrad zu entwickeln. Die Teilnehmenden trugen Ideen zusammen, wie dem methodisch begegnet werden könne.

Neben der Erstellung eigener KI-Datensätze, dem Nachstellen realer Fotos mit KI (und einem Abgleich von Realität und KI) sowie dem gezielten Prompten, um Geschlechterstereotype und -Bias sichtbar zu machen, betonten die Teilnehmenden die Bedeutung von Austausch, Diskussion und Beziehungsarbeit mit Kindern und Jugendlichen. Nicht nur Medienbildung, sondern auch sexualpädagogische Ansätze bieten hier Anknüpfungspunkte

### **TISCH 3: Alles super in der postdigitalen Welt? Ungleichheit & Diversität in der Konstruktion von Geschlecht in postdigitalen Lebenswelten.**

Die Teilnehmenden an Tisch 3 erarbeiteten, dass es neben einer sensiblen und progressiven Medienpädagogik auch zivilgesellschaftliches Engagement und politischen Willen braucht, um KI zu „verbessern“, sie gerechter und inklusiver zu gestalten, – ganz im Sinne der allgemeinen Menschenrechte, die auch im Digitalen als Basis für unser Miteinander, unsere technologischen Entwicklungen und unsere rechtlichen Grundlagen zu verstehen sind. Dementsprechend wichtig ist unsere bewusste Nutzung von KI, um sie nicht anderen zu überlassen und KI mit unserer Nutzung gleichzeitig zu verbessern. Ebenso wichtig ist die aktive Arbeit dazu mit jungen Menschen.

### **Workshop 05: Democracy Gym – Demokratie ist wie ein Muskel, der trainiert werden muss Medien und Bildung RLP gGmbH**

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

→ Materialien und Projektadresse unter <https://medienundbildung-rlp.de/projekte/democracy-gym>

Wenn man Demokratie als Muskel begreift, den man immer wieder trainieren muss, dann ist die Metapher eines Fitness-Studios naheliegend, um junge Menschen in ihrer Welt anzusprechen und in ihrem Verständnis für Demokratie und gegen menschenverachtende Handlungen im Internet zu stärken. Hier setzt das Democracy Gym an. Es bündelt medienbasierte Methoden in aktivierenden Trainingsstationen – eben wie im Fitness-Studio. Die Stationen beinhalten Aufgaben für Gruppenarbeit, Partnerarbeit oder Einzelaufgaben, die mithilfe digitaler Endgeräte gelöst werden. In alltagsnahen Szenarien setzen sich die Teilnehmenden mit Fragen und Problemlagen des demokratischen Miteinanders auseinander, positionieren sich und reflektieren dies gemeinsam. Dabei geht es um aktuelle Themen wie Kommunikation im Internet, Diskriminierung und Rassismus sowie um Engagement und politische Partizipation. Auf spielerische Art und Weise wird verdeutlicht, wie Demokratie und demokratische Prozesse mit dem eigenen Leben zusammenhängen.

Im Workshop probierten die Teilnehmenden einzelne Stationen und Methoden selbst aus. Hierbei spielen digitale Tools genauso eine Rolle wie analoge Methoden. Der Workshop gab Einblicke in die Entwicklung des gesamten Projektes (u.a. wurde es über das von der bpb geförderte Democracy Lab weiterentwickelt) sowie in die aktuelle Praxis-Phase (mehr als 600 Teilnehmer\*innen seit 2023). Das Projekt wurde – unabhängig von der Präsenz auf dem Forum – zudem mit dem [Dieter Baacke Preis 2024](#) ausgezeichnet.

### **Workshop 8: Medienbildung für nachhaltige Entwicklung – Medienpädagogische Angebote nachhaltiger gestalten**

Mit dem [Kompass Medienbildung und Nachhaltigkeit](#) können Medienpädagog\*innen lernen, was Nachhaltigkeit alles bedeutet – und wie die eigene Arbeit ganz konkret nachhaltiger werden kann. Nachhaltigkeit ist nämlich nicht nur Klimaschutz, sondern auch, Teilhabe in Projekten zu ermöglichen, Technik-Ressourcen und Menschenrechte durch Teilen und Gebrauchtkaufen zu beachten.

Der Workshop verfolgte den „Bring Your Own Ideas“-Ansatz. Die Teilnehmenden nutzten den Kompass und checkten ihre eigenen medienpädagogischen Projekte und Konzepte und konnten diese im Sinne einer nachhaltigen Entwicklung weiterentwickeln.

Der Kompass Medienbildung und Nachhaltigkeit besteht aus 5 Fragebögen zur Selbsteinschätzung und dazugehörigen Hintergrund-Informationen. Beim GMK-Forum wurde er erstmalig veröffentlicht.

## **Workshop 09: Kinderangebotslandschaften neu gedacht!? Diskussion eines medienpädagogischen Wertekompasses**

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

→ Präsentation als [PDF](#)

→ Präsentation von Prof. Dr. Friederike Siller als [PDF](#)

→ Präsentation von Isabell Rausch-Jarolimek als [PDF](#)

→ Präsentationen und Fotos der Kleingruppen-Ergebnisse:  [OneDrive 1 26.11.2024.zip](#)

Der Workshop befasste sich mit den Kriterien zur Bewertung kindgerechter Digitalangebote. Dabei wurde sowohl das Seitenstark-Gütesiegel als auch der „Abschlussbericht: Kindgerechte Online-Angebote“ der BzKJ vorgestellt. Im Anschluss diskutierten die Teilnehmenden aus kinderrechtlicher Perspektive einen breiten Katalog an Kriterien, die zusätzlich zur Bewertung solcher Angebote herbeigezogen werden können. Wichtig war den Teilnehmenden die Lebensweltorientierung der Angebote, da diese zunehmend die Erfahrungen von Kindern prägen. Die Nutzung der Angebote ist umfeldabhängig, was sich auch in der Vielfalt der Angebote widerspiegeln sollte. Sie sind ein früher Zugangsweg zur Teilhabe in der Mediengesellschaft. Vielfalt kann auch ein Schlüssel sein, um der Frustration entgegenzutreten, wenn Kinder an die Grenzen eines Angebots stoßen und sonst in nicht altersgerechte Angebote überwechseln würden.

## **Workshop 10: Ästhetisierung des Natürlichen auf Social Media – Strategien der neuen Rechten und pädagogisch-politische Gegenstrategien**

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

→ Präsentation unter <https://medialepfade.slides.com/medialepfadeorg/2024-11-16-gmk-forum-ws-antifeminismus-71f3ab>

Projekt-Links (einige Workshop-Materialien und Dokumente werden erst später veröffentlicht):

→ UIAT – Unlearning Anti-Feminism on TikTok: <https://www.antiantifeminism.org/>

→ GMK im Kompetenznetzwerk gegen Hass im Netz: <https://hass-im-netz.gmk-net.de/>

Nach einer kurzen inhaltlichen Rahmung des Workshops im Kontext von Medienpädagogik bzw. politischer Medienbildung und im Themenfeld Hass im Netz, gaben zwei Inputs Einblicke in den Zusammenhang von Rechtsextremismus, Antifeminismus und TikTok. Einmal wurden die Phänomene vorgestellt und analysiert. Anschließend kamen Perspektiven Jugendlicher auf den Themenkomplex in Form von Ergebnissen einer qualitativen Interviewstudie zur Sprache. Der praktische Teil ermöglichte den 60 Teilnehmenden eine aktive Auseinandersetzung mit der Methode „TikTok Puzzle“, die dafür konzipiert wurde, die Analyse- und Kritikfähigkeit junger Menschen am Beispiel von antifeministischem TikTok-Content zu fördern. Diskutiert wurden laufende Herausforderungen: etwa die niedrigschwellige und inklusive Zielgruppenerreichung durch digitale Methoden, rationale und affektive Aspekte von antifeministischem Content zu adressieren.

## Workshop 11: An Ozobots Fairytale

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

→ Ozobots Fairytale – How to material als [PDF](#)

„An Ozobot’s Fairytail“ ist ein kreativer Workshop, in dem Kinder durch Robotik, Storytelling und Theater spielerisch Programmiergrundlagen und digitale Kompetenzen erlernen. Sie entwickeln eigene Theaterstücke, in denen Ozobots die Hauptrolle übernehmen. Das Projekt stärkt die Lesefähigkeit, Kreativität und das Selbstvertrauen der Kinder. Durch gemeinsame Entscheidungen und kreative Problemlösung werden Teamarbeit und Eigenverantwortung gefördert. Das Projekt vermittelt spielerisch MINT-Kenntnisse und Medienkompetenz. Die Materialien aus dem Workshop regen zu eigenen Praxisprojekten an. Das Projekt aus Mecklenburg-Vorpommern war im Vorjahr auch Baacke Preisträger. Interview, Videoclip und Laudatio finden Sie hier: <https://dieter-baacke-preis.de/an-ozobots-fairytale/>

## Workshop 13: Improvisation ist alles

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

→ Ergebnisse auf Fotos als [PDF](#)

Im Workshop wurden die Chancen der kulturellen Medienbildung in Bezug auf Chancengerechtigkeit und Teilhabe an Kultur und Gesellschaft in postdigitalen Lebenswelten anhand der Grundprinzipien des Improvisationstheaters und anregender Beispiele aus der Praxis erkundet. Die Teilnehmer\*innen wurden ermutigt, traditionelle Denkmuster aufzubrechen und sich gemeinsam über neue Wege des Denkens und Handelns auszutauschen.

Die auf **Fotos dokumentierten Ergebnisse** behandeln folgende Themen: Probleme im Feld der Medienbildung („Was hindert mich an der Umsetzung von kulturellen Medienprojekten?“). Sechs weitere Fotos zeigen die Lösungsansätze zu verschiedenen Problemen. Die Lösungen wurden gefunden/diskutiert, anhand der Regeln des Improvisationstheaters (ebenfalls zu finden auf den Lösungsbögen). Im Material findet sich auch ein **Blanko-Exemplar des Lösungsbogens**

Im Workshop konnten selbstverständlich nicht alle Probleme gelöst werden (Geld, träge Teilnehmende etc.), aber das Feedback der Teilnehmenden war sehr positiv zur Methode, denn die Improvisationstheaterregeln sehen vor, dass man sich den Themen mit einer offenen, konstruktiven Haltung nähert. Und dies hat geholfen, gedanklich nicht bei den Problemen/Blockaden zu bleiben, sondern positiv zu schauen, welche Lösungen gefunden werden können.

## Weitere Ergebnisse der Tagung auf der Webseite

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Die vielschichtigen [Ergebnisse und Materialien](#) inkl. Videomitschnitte der Impulse sind auf unserer Website schon jetzt abrufbar. Zusätzlich begleiten „Das Rote Sofa“ mit Videointerviews und der [Podcast „Raw & Uncut“](#) die Inhalte der Tagung. Eine Dokumentation in Buchform folgt 2025.



# Kernergebnisse des 41. Forum Kommunikationskultur

[zurück zum Inhaltsverzeichnis](#)

Aus der Tagung lassen sich einige Kernergebnisse für die kommende Dekade der Medienpädagogik und Medienbildung ableiten:

## **1. Kritische Reflexion und kreative Gestaltung von KI**

Medienbildung muss Kompetenzen fördern, die notwendig sind, um algorithmische Systeme, KI und ihre Auswirkungen auf Gesellschaft und Kultur kritisch zu durchschauen und kreativ zu nutzen. Dies umfasst auch die Berücksichtigung ethischer Perspektiven und sozialer Verantwortung sowie das Erwerben der Fähigkeit, KI als Werkzeug für Bildung und kulturelles Agieren zu integrieren, ohne dabei Abhängigkeiten oder Missbrauch zu fördern.

## **2. Förderung von Partizipation und Selbstwirksamkeit**

Es ist essenziell, Medienpädagogik so umzusetzen, dass sie echte Mitsprache und Mitgestaltung ermöglicht. Kinder, Jugendliche und Erwachsene sollten in die Lage versetzt werden, aktiv an Transformationsprozessen teilzunehmen, um gesellschaftliche, technologische und kulturelle Veränderungen kritisch, mündig und handlungsmächtig mitzugestalten. Hierbei sind auch die Kinderrechte auf Befähigung und Teilhabe grundlegend.

## **3. Verknüpfung ästhetischer und politischer Medienbildung**

Medienbildung soll weiterhin verstärkt ästhetische und kulturelle Perspektiven einbeziehen, da diese entscheidend sind, um komplexe gesellschaftliche Zusammenhänge und mediale Strukturen zu verstehen und zu gestalten. Es gilt, politische Bildung mit kultureller Medienbildung zu verbinden, um kritisches Denken, Kreativität und gesellschaftliches Verantwortungsbewusstsein zu fördern.

## **4. Inklusive Bildungszugänge und Nachhaltigkeit**

Medienpädagogik muss Barrieren abbauen, alle gesellschaftlichen Gruppen, unabhängig von Alter, Herkunft, sozioökonomischen oder sonstigen Voraussetzungen, einbeziehen und ihnen Zugänge ermöglichen. Es braucht nachhaltige Finanzierung und inklusive Konzepte, um Bildungsungerechtigkeiten abzubauen und Teilhabe für alle zu sichern. Nachhaltigkeit ist im Hinblick auf KI und Mediennutzung auch im ökologischen Sinne mit zu reflektieren, da KI-Systeme intensiv Ressourcen verbrauchen.

## **5. Raum für Experimente**

Um die Herausforderungen der digitalen Transformation zu meistern, sollte Medienpädagogik auch im Bereich von KI-Systemen als Experimentierfeld verstanden werden. Dabei sind innovative Ansätze und spielerische Methoden einzubeziehen und zu fördern, um die Entwicklung kreativer und resilienterer Kinder, Jugendlicher und Erwachsener zu unterstützen. Eine gewisse Fehlerkultur gehört ebenfalls dazu.

Diese Forderungen spiegeln die Herausforderungen und Potenziale wieder, die sich aus der Schnittstelle von Kultur, Technologie und Gesellschaft ergeben, und bieten Leitlinien für eine zukunftsfähige Medienbildung, von der möglichst viele Menschen auch im Hinblick auf einen selbstbestimmten und kritisch-reflektierten Umgang mit KI-Systemen profitieren können.



*Grundlage des Berichts lieferten die Notizen von: Friederike von Gross, Jessica Wawrzyniak, André Weßel und Valentin Dander*

*Verfasst von: Renate Röllecke und André Weßel mit Unterstützung von Chat GPT*

*Redaktion: Tanja Kalwar*