

Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)

Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten

Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte

Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)

Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten

Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte

Beiträge aus Forschung und Praxis

Prämierte Medienprojekte

Friederike von Gross/André Weßel (Hrsg.)
Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten
Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte
Kreativ und kritisch mit Hörmedien in der Medienpädagogik
Beiträge aus Forschung und Praxis – Prämierte Medienprojekte

Dieser Band wurde gefördert vom

Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ)

Herausgeber

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

Anschrift

GMK-Geschäftsstelle
Obernstr. 24 a
33602 Bielefeld
fon 0521/677 88
fax 0521/677 92
email gmk@medienpaed.de
homepage www.gmk-net.de

Redaktion

Dr. Friederike von Gross
André Weßel
Tanja Kalwar

Lektorat

Tanja Kalwar

Titelillustration

kopaed

Druck

Memminger MedienCentrum, Memmingen

© kopaed 2025
Arnulfstraße 205
80634 München
fon 089/688 900 98
fax 089/689 19 12
email info@kopaed.de
homepage www.kopaed.de

ISBN 978-3-96848-770-0

André Weßel/Friederike von Gross

Haltung zeigen, Gesellschaft gestalten

Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte

Die Handbuchreihe stellt aktuelle medienpädagogische Themen in den Mittelpunkt.

Die Beiträge des ersten Teils geben Anregungen zur theoretischen Reflexion und praktischen Umsetzung des Schwerpunktthemas in den Bereichen Medienbildung und Medienpädagogik.

Der zweite Teil des Handbuches präsentiert die Projekte der Dieter Baacke Preisträger*innen.

Die Macher*innen geben in Interviews Auskunft zu Erfahrungen ihrer medienpädagogischen Projektarbeit.

Das aktuelle Weltgeschehen wird häufig als eine Phase vielfältiger Krisen und weitreichender gesellschaftlicher Veränderungen beschrieben: Globale Konflikte, Klimawandel, soziale Ungleichheiten, migrationspolitische Herausforderungen, die digitale Transformation und die rasante Entwicklung Künstlicher Intelligenz verändern nicht nur unsere Lebensrealitäten, sondern stellen auch demokratische Grundwerte und Institutionen auf die Probe. Parallel dazu beobachten wir ein Erstarken autoritärer, populistischer und antidemokratischer Bewegungen – online wie offline. Antifeministische Narrative, Hassrede, Desinformation, Polarisierung und demokratiefeindliche Ideologien verbreiten sich zunehmend und beeinflussen auch junge Menschen in ihrer Wahrnehmung gesellschaftlicher Zusammenhänge sowie in ihrem Vertrauen in demokratische Prozesse.

Angesichts dieser Entwicklungen ist es für die Medienpädagogik eine zentrale Aufgabe, Kinder und Jugendliche zu stärken – in ihrem kritischen Urteilsvermögen, ihrer Diskursfähigkeit, ihrem Bewusstsein für Menschenrechte und demokratische Prinzipien. Politische Medienbildung leistet hierzu einen wichtigen Beitrag. Sie schafft Räume, in denen Austausch und Reflexion, Perspektivenvielfalt und Partizipation im Vordergrund stehen. Sie unterstützt junge Menschen dabei, gesellschaftliche Entwicklungen einzuordnen und zu bewerten, Desinformation zu erkennen und Diversität als gesellschaftliche Realität zu akzeptieren. Sie

lernen ihre eigenen Perspektiven auch in Auseinandersetzung mit medial vermittelten Deutungen zu entwickeln und sich mit aktuellen Fragen von Macht, Gerechtigkeit und Teilhabe zu befassen. Und nicht zuletzt geht es auch um die Befähigung zur aktiven und verantwortungsvollen Mitgestaltung gesellschaftspolitischer Diskurse – in analogen wie digitalen Öffentlichkeiten.

Eine große Stärke medienpädagogischer Praxis liegt darin, Bildungsprozesse partizipativ und alltagsnah zu gestalten – unabhängig von Herkunft, Milieu oder Bildungshintergrund der beteiligten jungen Menschen. Sie orientiert sich an deren Bedürfnissen und Interessen und nimmt ihre Lebenswelten und Erfahrungen ernst. Politische Medienbildung fördert demokratische Handlungskompetenz, eröffnet niedrigschwellige Zugänge und bietet vielfältige Ausdrucksmöglichkeiten. Gleichzeitig muss sie sich selbst stets kritisch befragen: Welche Perspektiven dominieren? Wer wird mitgedacht – und wer nicht? Wie gelingt es, marginalisierte Stimmen sichtbar zu machen und strukturelle Ungleichheiten zu thematisieren, statt sie zu reproduzieren? Politische Medienbildung braucht eine intersektionale Perspektive, die die Verschränkungen von Machtverhältnissen in den Blick nimmt und nicht nur Symptome adressiert, sondern nach Ursachen fragt. Sie braucht Räume für Utopien, für Widersprüche, für Ambivalenzen – und für eine Auseinandersetzung mit gesellschaftlicher Realität, die über

reine Informationsvermittlung hinausgeht. Auf diese Weise trägt sie zur Entwicklung einer teilhabegerechten, diversitätssensiblen und inklusiven Gesellschaft bei.

Der vorliegende Band versteht sich als Impulsgeber und Anregung für Fachkräfte, pädagogisch Tätige und Interessierte, Medienpädagogik und Demokratieförderung konsequent zusammenzudenken. Er zeigt konkrete Wege auf, wie junge Menschen medienpädagogisch begleitet werden können – auf Augenhöhe, mit einem Fokus auf Beteiligung, Kreativität und gesellschaftlicher Verantwortung. Die Beiträge verdeutlichen auf vielfältige Weise, wie medienpädagogische Praxis Demokratiebildung konkret umsetzt und junge Menschen ermutigen kann, sich u.a. mit Onlinehass und Gegenrede, alternativen Narrativen in digitalen Gegenöffentlichkeiten, Kinderrechten im Netz, inklusiven Bildungssettings, spielerischen politischen Teilnehmungsformaten, kreativen Medienproduktionen, kapitalismuskritischen netzpolitischen Debatten oder digitalem Jugendjournalismus zu befassen. Die vorgestellten Projekte und Konzepte arbeiten u.a. mit Podcasts, Reels, Rollenspielen, Game Jams, offenen Bildungsressourcen, Workshops, Jugendtagungen, TikTok-Videos, Redaktionsformaten oder partizipativen Plattformen – und stets mit dem Anspruch, Kinder und Jugendliche nicht nur zu adressieren, sondern mit ihnen gemeinsam zu gestalten. Deutlich wird dabei, dass eine demokratische Haltungsentwicklung anzustoßen nicht heißt, einfache Antworten zu geben, sondern komplexe Fragen auszuhalten, Diskurse zu ermöglichen, Meinungsvielfalt zu respektieren und zugleich für Grundrechte einzutreten. Medienpädagogik wird hier als demokratische Praxis verstanden, als Ort der selbstbewussten Ermächtigung, der kritischen Reflexion, der gemeinsamen Aushandlung. Sie kann Kindern und Jugendlichen helfen, grundlegende demokratische Kompetenzen wie Dialogfähigkeit und Verantwortungsbewusstsein, Empathie und die Bereitschaft zur Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Meinungen zu lernen, sich in einer komplexen Welt besser zurechtzufinden und sich als wirksame Subjek-

te in ihr zu erfahren. Gerade in digitalen Öffentlichkeiten, die auch von Schnelligkeit, Emotionalisierung, Polarisierung und Ausgrenzung geprägt sind, bietet medienpädagogische Arbeit einen wichtigen Rahmen für Orientierung und verantwortungsvolles Handeln.

Demokratie ist kein Zustand, sondern ein Prozess, der stetige Auseinandersetzung, Offenheit und Beteiligung erfordert. Politische Medienbildung ist kein Nischenthema, sondern ein zentrales Handlungsfeld für Medienpädagogik im digitalen Zeitalter. Sie fragt danach, wie wir als Gesellschaft leben wollen – und wie wir handlungsorientierte Medienarbeit so gestalten, dass junge Menschen ihre Zukunft aktiv mitbestimmen können. Die Beiträge in diesem Buch verdeutlichen, dass Haltung zeigen und Gesellschaft gestalten keine abstrakten Ziele sind, sondern konkrete medienpädagogische Praxis – mit Kindern und Jugendlichen, bezogen auf ihre Themen und ihre Lebenswelten.

Im ersten Artikel geht es um antifeministische Narrative auf TikTok, zu denen **Christian Noll**, **Katrin Hünemörder**, **Michaela Kramer** und **Franziska Bellinger** im Projekt *Unlearning Anti-Feminism on TikTok* gearbeitet haben. Ausgehend von Überlegungen zur Entwicklung von Demokratie im digitalen Zeitalter und zu Möglichkeiten der Radikalisierungsprävention entwickelte das Projektteam frei zugängliche Bildungsmaterialien (OER). Diese können medienpädagogisch eingesetzt werden, um jungen Menschen Räume zur Auseinandersetzung mit antifeministischen Inhalten zu eröffnen – mit dem Ziel, ihre Reflexions- und Kritikfähigkeit sowie Handlungskompetenz im digitalen Raum zu stärken.

Welche Ansätze helfen Fachkräften, Hassrede in Onlineumgebungen zu begegnen? Diese Frage untersuchen **Carolin Rössler**, **Valentin Dander** und **Heiko Wolf** anhand einer Good-Practice-Sammlung, die im Rahmen des GMK-Projekts im „Kompetenznetzwerk gegen Hass im Netz“ (seit 2025 „toneshift – Netzwerk gegen Hass im Netz und Desinformation“) entstand. Neue Methoden – etwa ein Rollenspiel zur Empathieförderung Jugendli-

cher oder Workshops für jüngere Kinder zur Unterstützung ihrer emotionalen Entwicklung – wurden konzipiert, erprobt und evaluiert. Der Beitrag diskutiert zudem Herausforderungen und Gelingensfaktoren medienpädagogischer Ansätze zu den genannten Themen im Kontext politischer Medienbildung.

Andreas Büsch, Björn Friedrich und **Friedhelm Lorig** setzen sich in ihrem Artikel für eine stärkere Einbindung netzpolitischer Themen in die medienpädagogische Praxis ein. Sie argumentieren, dass medienpädagogische Arbeit politisch gedacht werden muss, um Menschenrechte und Demokratie wirksam zu fördern – insbesondere in Zeiten erstarkender nationalistischer und rechtsextremer Tendenzen sowie zunehmender Hasskommunikation im Netz. Im Fokus stehen kritische Medienkompetenz, Kapitalismuskritik, und das Sichtbarmachen alternativer Narrative – mit dem Ziel, gesellschaftliche Teilhabe auch im digitalen Raum zu stärken.

Inklusion ist keine Ergänzung, sondern Grundvoraussetzung demokratischer Teilhabe – so das zentrale Anliegen von **Christine Ketzer, Lidia Focke** und **Rebecca Hipp**. Sie beleuchten, wie digitale Medien helfen können, Barrieren abzubauen und Beteiligung zu fördern. Vorgestellt werden unter anderem ein Hackathon für inklusive Gesellschaftsentwürfe sowie Methoden der aktiven Medienarbeit mit jungen Geflüchteten. Die präsentierten Ansätze zeigen, wie medienpädagogische Projekte Demokratiebildung praktisch und partizipativ gestalten können.

„Mitsprache, wenn es um Medien geht“ – unter diesem Titel zeigt der Beitrag von **Mandy Wettmarshausen** und **Clara von der Heydt**, wie sich Kinderrechte und Medienpädagogik zusammendenken lassen. Im Projekt *#Kinderrechte digital leben!* wurde ein breites Methodenset entwickelt, um mit Kindern, Eltern und Fachkräften partizipativ über Mediennutzung ins Gespräch zu kommen. Dabei werden insbesondere kindliche Perspektiven hervorgehoben und die Mitbestimmung im digitalen Alltag konkret erfahrbar gemacht.

Die Jugendredaktion Salon5 von CORRECTIV ist ein Ort, an dem Jugendliche Medien selbst gestalten. In ihrem Artikel berichten **Hatice Kahraman** und **Max Gröllich** von der Arbeit mit jungen Menschen an Podcasts, Reels und Social-Media-Inhalten. Der Fokus liegt auf der Verbindung von Medienproduktion und politischer Bildung. An verschiedenen Standorten in Deutschland erleben Jugendliche, wie sie durch journalistisches Arbeiten ihre Themen sichtbar machen und zu gesellschaftlichen Debatten beitragen können.

Mit *demo:create* und *pre:bunk* werden zwei medienpädagogische Zugänge zur audiovisuellen Demokratiebildung auf TikTok präsentiert sowie Handlungsempfehlungen sowohl für analoge als auch digitale Räume gegeben. **Charlotte Lohmann** und **Theresa Lehmann** zeigen, wie hybride und rein digitale Formate junge Menschen in ihrer Mediennutzung abholen und dabei Empathie und Solidarität stärken sowie präventiv der Verbreitung von Desinformation entgegenwirken können. Die vorgestellten Ansätze betonen, dass TikTok als Interventionsraum genutzt werden kann, um Medienkompetenz zu fördern und demokratische Werte zu vermitteln.

Jugendliche in ihrer Diskussionskompetenz stärken – das war Ziel des JFF-Projekts *Was wäre, wenn?!*, über das **Nicole Rauch** berichtet. In Workshops, auf TikTok und bei Jugendtagungen wurden medienpädagogische Methoden entwickelt, die kontroverse Themen aufgreifen und demokratische Aushandlungsprozesse fördern. Im Zentrum steht die Frage, wie digitale Räume für argumentativen Austausch geöffnet werden können – besonders dort, wo Polarisierung und Desinformation dominieren.

Wie die digitale Spielkultur als Handlungsfeld für Demokratiebildung funktionieren kann, zeigen **Marie Bielefeld** und **Gerrit Neundorf** am Beispiel eines Game Jams rund um Wahlen und politische Partizipation. In nur 48 Stunden entwickelten Teilnehmende eigene analoge oder digitale Spielkonzepte. Der Beitrag illustriert, wie niedrigschwelliges Game Design genutzt werden kann, um poli-

tische Themen kreativ zu bearbeiten. Tools wie Scratch oder Twine senken dabei die Einstiegshürden und fördern spielerische Zugänge zu komplexen Inhalten.

Einblicke in ihre mehrjährige Praxis der Radikalisierungsprävention geben **Johanna Balsam, Lara Niederberger, Timon Strnad** und **Serkan Ünsal** mit ihrem Projekt *AntiAnti*. An der Schnittstelle von politischer Bildung und Medienpädagogik entstanden Formate, um gegen Desinformation und Onlineradikalisierung vorzugehen. Der Artikel beschreibt die gesellschaftlichen Herausforderungen, denen sich das Projekt stellt, reflektiert konkrete Praxiserfahrungen und diskutiert methodische Ansätze für eine handlungsorientierte Präventionsarbeit.

Im Positionspapier der GMK zur politischen Medienbildung skizzieren **Guido Bröckling, Bianca Burgfeld-Meise, Andreas Büsch, Valentin Dander, Rüdiger Fries, Friederike von Gross, Georg Materna, Kristina Richter** und **Susanne Schmitt** zentrale medienpädagogische Aufgaben in der digitalen Gesellschaft. Der Beitrag führt die subjektbezogene, die soziale und die gesamtgesellschaftliche Ebene zusammen und verdeutlicht, wie politische Bildung und Medienpädagogik gemeinsam dazu beitragen können, demokratische Strukturen zu stärken, Herausforderungen wie Hassrede, Desinformation und Polarisierung zu begegnen sowie Menschen zur aktiven Teilhabe an gesellschaftlichen Aushandlungsprozessen zu befähigen.

Autor*innen

André Weßel: Seit 2025 Co-Geschäftsführer der GMK; zuvor ebenfalls bei der GMK Projektleitung des #DigitalCheckNRW (2023-2024); wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln mit den Arbeitsschwerpunkten Mediensozialisation, digitale Spielkultur und Digitalisierung in der Sozialen Arbeit (2015-2022); Sozialpädagoge in unterschiedlichen Handlungsfeldern (2009-2019); Lehrbeauftragter an der Ruhr-Universität Bochum (2007-2011) sowie freier Referent und Autor in den Bereichen Medienpädagogik und politische Bildung (seit 2013).

Friederike von Gross: Dr.; Erziehungswissenschaftlerin; seit 2016 Geschäftsführerin der GMK; hat zuvor an der Universität Bielefeld zum Thema „Informelles Lernen in Jugendszenen. Zum Erwerb berufsrelevanter Kompetenzen in Jugendszenen am Beispiel der Visual Kei-Szene“ promoviert und im Bereich Medienpädagogik gearbeitet; ihre Forschungsschwerpunkte waren u.a.: Medienerziehung von Eltern im Kontext von Computerspielen, Nutzung von Social Media durch Kinder und Jugendliche; Arbeitsschwerpunkte: Medienpädagogik zwischen Theorie und Praxis, Kulturelle Medienpädagogik, Politische Medienbildung.

Don't Panic!



Medienbildung für Mut und Resilienz
in einer Welt im Umbruch

42. Forum
Kommunikationskultur
14. - 16. November 2025
Oldenburg



#gmk25

Don't Panic! ***Medienbildung für Mut und Resilienz in einer Welt im Umbruch***

Das 42. Forum Kommunikationskultur findet vom 14. bis 16. November in Oldenburg statt. Informationen finden Sie auf www.gmk-net.de/veranstaltungen/42-forum-kommunikationskultur-2025/.

Lizenz

Der Artikel steht unter der Creative Commons Lizenz **CC BY-SA 4.0**. Die Namen der Urheber*innen sollen bei einer Weiterverwendung genannt werden. Wird das Material mit anderen Materialien zu etwas Neuem verbunden oder verschmolzen, sodass das ursprüngliche Material nicht mehr als solches erkennbar ist und die unterschiedlichen Materialien nicht mehr voneinander zu trennen sind, muss die bearbeitete Fassung bzw. das neue Werk unter derselben Lizenz wie das Original stehen. Details zur Lizenz: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode>.

Einzelbeiträge werden unter www.gmk-net.de/publikationen/artikel veröffentlicht.